

【公報種別】特許法第17条の2の規定による補正の掲載

【部門区分】第1部門第2区分

【発行日】令和1年11月14日(2019.11.14)

【公開番号】特開2019-69350(P2019-69350A)

【公開日】令和1年5月9日(2019.5.9)

【年通号数】公開・登録公報2019-017

【出願番号】特願2019-24908(P2019-24908)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

【手続補正書】

【提出日】令和1年10月2日(2019.10.2)

【手続補正1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

始動口に入賞すると第1図柄の可変表示が実行可能であり、

可変始動口に入賞すると第2図柄の可変表示が実行可能であり、

前記可変始動口を開放状態と閉鎖状態とに制御する可変始動口開閉手段と、

遊技者に利益を付与する大当たり遊技を実行する利益実行手段と、

前記大当たり遊技への移行契機となる小当たり遊技を実行する小利益実行手段と、

可変表示に関する情報を、上限数を限度に保留記憶として記憶する保留記憶手段と、

前記可変始動口開閉手段により前記可変始動口を前記開放状態とする時間が長くなる時

短状態へ前記大当たり遊技の終了後に制御可能な遊技状態制御手段と

を備え、

前記第1図柄よりも前記第2図柄の方が前記大当たり遊技を実行する割合が高くなっています。

前記遊技状態制御手段により前記時短状態に制御されている可変表示において前記第2図柄の前記保留記憶が前記上限数となるように前記保留記憶を貯めさせる保留促進演出が実行され、

前記時短状態が終了した後の通常遊技状態において、前記上限数まで記憶された前記第2図柄の可変表示において特定表示結果が導出されたときに前記小当たり遊技が付与され、該小当たり遊技を実行すると約100%の確率で前記大当たり遊技へ移行するようになっており、該大当たり遊技後には再び前記時短状態に制御され、

前記時短状態が終了した後の前記通常遊技状態において、前記時短状態中に前記上限数まで記憶された前記第2図柄の可変表示においては専用の変動演出が実行されることを特徴とする遊技機。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

上記課題を解決するために、本願発明は、

始動口に入賞すると第1図柄の可変表示が実行可能であり、
可変始動口に入賞すると第2図柄の可変表示が実行可能であり、
前記可変始動口を開放状態と閉鎖状態とに制御する可変始動口開閉手段と、
遊技者に利益を付与する大当たり遊技を実行する利益実行手段と、
前記大当たり遊技への移行契機となる小当たり遊技を実行する小利益実行手段と、
可変表示に関する情報を、上限数を限度に保留記憶として記憶する保留記憶手段と、
前記可変始動口開閉手段により前記可変始動口を前記開放状態とする時間が長くなる時
短状態へ前記大当たり遊技の終了後に制御可能な遊技状態制御手段と
を備え、

前記第1図柄よりも前記第2図柄の方が前記大当たり遊技を実行する割合が高くなっている
り、

前記遊技状態制御手段により前記時短状態に制御されている可変表示において前記第2
図柄の前記保留記憶が前記上限数となるように前記保留記憶を貯めさせる保留促進演出が
実行され、

前記時短状態が終了した後の通常遊技状態において、前記上限数まで記憶された前記第
2図柄の可変表示において特定表示結果が導出されたときに前記小当たり遊技が付与され、
該小当たり遊技を実行すると略100%の確率で前記大当たり遊技へ移行するようになってお
り、該大当たり遊技後には再び前記時短状態に制御され、

前記時短状態が終了した後の前記通常遊技状態において、前記時短状態中に前記上限数
まで記憶された前記第2図柄の可変表示においては専用の変動演出が実行される
ことを特徴とする。

また、上記発明とは別に以下の手段を採用してもよい。

手段1：通常遊技状態から有利遊技状態への移行制御が実行可能とされる遊技機におい
て、

可動片を有し、該可動片が動作したときに遊技媒体を受け入れ可能な特定始動口と、
前記特定始動口に遊技媒体が受け入れられたことに基づいて乱数を取得する乱数取得手
段と、

前記乱数取得手段により取得される乱数に基づいて特定抽選を行う抽選手段と、
前記乱数取得手段により乱数が取得された場合、該取得された乱数に応じた前記特定抽
選を特定の保留上限数まで待機させて保留状態にする制御を実行可能な遊技保留手段と、
前記抽選手段による特定抽選にて当りが得られた場合、遊技者に特典が付与される特典
遊技状態が発生するように遊技を進行させる制御を実行可能な特別遊技進行制御手段と、
前記有利遊技状態において、前記特定始動口への遊技媒体の受け入れを前記通常遊技状
態にあるときよりも容易化させる制御態様をもって前記可動片の動作にかかる制御を行
う有利遊技制御手段と、

前記特定の保留上限数分の前記特定抽選が保留状態にされているなかで前記有利遊技状
態への移行制御が行われて、且つそれら保留状態にされている特定抽選の全てで当りが得
られなかった場合、前記特定の保留上限数分の前記特定抽選の消化に要する時間内に前記
可動片の動作が行われる回数の期待値が「1」未満となるように制御する時短無効化制御
手段と

を備えることを特徴とする遊技機。