

【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】平成17年8月25日(2005.8.25)

【公開番号】特開2003-245433(P2003-245433A)

【公開日】平成15年9月2日(2003.9.2)

【出願番号】特願2002-46221(P2002-46221)

【国際特許分類第7版】

A 6 3 F 7/02

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 0

A 6 3 F 7/02 3 0 4 Z

A 6 3 F 7/02 3 1 5 Z

【手続補正書】

【提出日】平成17年2月16日(2005.2.16)

【手続補正1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】特許請求の範囲

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技球が大価値始動口に進入したことに起因して遊技状態を遊技者に有利な大有利状態にするか否の判定を行う大価値当否判定手段と、

大価値図柄を変動表示した後に前記大価値当否判定手段の判定結果を示す態様で確定表示する大価値図柄表示手段と、

遊技球が小価値始動口に進入したことに起因して遊技者にとっての有利さが前記大有利状態よりも相対的に小さい小有利状態にするか否の判定を行う小価値当否判定手段と、

小価値図柄を変動表示した後に前記小価値当否判定手段の判定結果を示す態様で確定表示する小価値図柄表示手段と、

前記小価値当否抽選結果による判定が当たりであると前記大価値始動口への入賞確率を高める入賞確率向上手段とを備えた遊技機において、

前記大有利状態での期待出球数は前記小有利状態での期待出球数よりも多く、

前記大価値始動口は、前記小有利状態でないときは前記小価値始動口よりも入球が困難で、前記小有利状態になると開放動作して開口幅が前記小価値始動口よりも大きくなる可変入賞装置であり、

前記小価値図柄表示手段による前記小価値図柄の表示領域を前記大価値図柄表示手段による前記大価値図柄の表示領域よりも大きくしたことを特徴とする遊技機。

【請求項2】

請求項1記載の遊技機において、

前記小価値図柄の変動パターンが書き込まれた小価値図柄パターンテーブルから前記小価値図柄の変動態様パターンを抽出して前記小価値図柄表示手段に指示する小価値図柄変動パターン指示手段と、

前記大価値図柄の変動パターンが書き込まれた大価値図柄パターンテーブルから前記大価値図柄の変動態様パターンを抽出して前記大価値図柄表示手段に指示する大価値図柄変動パターン指示手段とを備え、

前記小価値図柄表示手段は、前記小価値図柄変動パターン指示手段から指示された変動パターンに従って前記小価値図柄の変動表示を行い、

前記大価値図柄表示手段は、前記大価値図柄変動パターン指示手段から指示された変動

態様パターンに従って前記大価値図柄の変動表示を行う構成であり、

前記小価値図柄の変動態様パターン数が前記大価値図柄の変動パターン数よりも多いことを特徴とする遊技機。

#### 【請求項 3】

請求項 2 記載の遊技機において、

前記小価値図柄パターンテーブルを複数種類備えており、

前記小価値図柄変動パターン指示手段は、遊技機の状態に応じていずれか 1 つの前記小価値図柄パターンテーブルを選択して、該選択した小価値図柄パターンテーブルから前記小価値図柄の変動態様パターンを抽出して前記小価値図柄表示手段に指示することを特徴とする遊技機。

#### 【請求項 4】

請求項 1、2 または 3 記載の遊技機において、

前記大価値始動口である可変入賞装置は閉鎖時の入球が困難であることを特徴とする遊技機。

#### 【請求項 5】

請求項 4 記載の遊技機において、

前記小価値図柄当否判定手段による判定で当たりとなる確率である小価値図柄確率  $M_1$  と、前記大価値当否判定手段による判定で当たりとなる確率である大価値図柄確率  $M_2$  と、前記大価値当否判定手段による判定が当たりであったことに起因して実行される 1 回の前記大有利状態における特別電動役物の開放動作回数であるラウンド数  $N$  との間に  $(M_1 \times M_2) \times N = P$  ( $P$  は定数) なる関係が成り立っていることを特徴とする遊技機。

#### 【請求項 6】

請求項 1 ~ 5 のいずれか 1 項に記載の遊技機において、

前記小価値図柄の変動に関する信号を外部に出力する外部出力手段を備えたことを特徴とする遊技機。

#### 【請求項 7】

請求項 1 ~ 6 のいずれか 1 項に記載の遊技機において、

前記小価値図柄の変動回数を表示する変動回数表示器を備えたことを特徴とする遊技機。

#### 【請求項 8】

請求項 5 記載の遊技機において、

前記小価値図柄確率  $M_1$  と前記大価値図柄確率  $M_2$  とに基づいて、前記大価値始動口となる可変入賞装置の 1 回の開放において前記大価値始動口へ入賞して前記大価値当否判定手段による判定の対象とされる有効球数を制限することを特徴とする遊技機。

#### 【請求項 9】

請求項 1 ~ 8 のいずれか 1 項に記載の遊技機において、

前記大価値始動口となる可変入賞装置の開放開始時またはその前後に前記大価値始動口となる可変入賞装置の開放開始を報知する開放報知手段を備えたことを特徴とする遊技機。

#### 【請求項 10】

請求項 5 ~ 9 のいずれか 1 項に記載の遊技機において、

前記小価値図柄確率  $M_1$  と前記大価値図柄確率  $M_2$  とを、それぞれ別々に少なくとも高低 2 段階に切り換える確率変更手段を備えたことを特徴とする遊技機。

#### 【請求項 11】

請求項 10 記載の遊技機において、

前記確率変更手段は、前記小価値図柄確率  $M_1$  と、前記大価値図柄確率  $M_2$  との間に  $(M_1 \times M_2) = Q$  ( $Q$  は定数) なる関係を維持す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】**0006**【補正方法】**変更**【補正の内容】****【0006】****【課題を解決するための手段および発明の効果】**

上記課題を解決するための請求項1記載の遊技機は、遊技球が大価値始動口に進入したことにより起因して遊技状態を遊技者に有利な大有利状態にするか否の判定を行う大価値当否判定手段と、大価値図柄を変動表示した後に前記大価値当否判定手段の判定結果を示す態様で確定表示する大価値図柄表示手段と、遊技球が小価値始動口に進入したことにより起因して遊技者にとっての有利さが前記大有利状態よりも相対的に小さい小有利状態にするか否の判定を行う小価値当否判定手段と、小価値図柄を変動表示した後に前記小価値当否判定手段の判定結果を示す態様で確定表示する小価値図柄表示手段と、前記小価値当否抽選結果による判定が当たりであると前記大価値始動口への入賞確率を高める入賞確率向上手段とを備えた遊技機において、

前記大有利状態での期待出球数は前記小有利状態での期待出球数よりも多く、

前記大価値始動口は、前記小有利状態でないときは前記小価値始動口よりも入球が困難で、前記小有利状態になると開放動作して開口幅が前記小価値始動口よりも大きくなる可変入賞装置であり、

前記小価値図柄表示手段による前記小価値図柄の表示領域を前記大価値図柄表示手段による前記大価値図柄の表示領域よりも大きくしたことを特徴とする。

**【手続補正3】****【補正対象書類名】**明細書**【補正対象項目名】**0008**【補正方法】**変更**【補正の内容】****【0008】**

小有利状態とは、例えば、小価値当否判定手段の判定が当たりの場合には大価値始動口となる可変入賞装置（例えば図1に示す普通電動役物19）を0.5秒程開放させ、遊技球が大価値始動口に若干入賞しやすくなる、といった遊技状態をいう。

なお大価値始動口となる可変入賞装置は、小有利状態でないときは小価値始動口よりも入球が困難で、小有利状態になると開放動作して開口幅が小価値始動口よりも大きくなる。このため、小有利状態でないときは、遊技球が小価値始動口に進入したことにより起因する小価値当否判定手段及び小価値図柄表示手段による小価値図柄の表示の方が大価値始動口に進入したことにより起因する大価値当否判定手段及び大価値図柄表示手段による大価値図柄の表示よりも相対的に多くなる。

**【手続補正4】****【補正対象書類名】**明細書**【補正対象項目名】**0009**【補正方法】**変更**【補正の内容】****【0009】**

したがって、上記の例の場合には、大入賞口の開放動作が行われるのが大有利状態、その抽選契機となる普通電動役物（大価値始動口）の開放動作が行われるのが小有利状態と言える。

大有利状態及び小有利状態は、共に通常の遊技状態よりも遊技者に有利な状態であるが、遊技者にとっての有利さは大有利状態の方が相対的に大きく、小有利状態の方が相対的に小さいが、本発明では、大有利状態での期待出球数は小有利状態での期待出球数よりも多く、大有利状態と小有利状態とは期待出球数の大小で区別される。

**【手続補正5】****【補正対象書類名】**明細書**【補正対象項目名】**0017**【補正方法】**変更**【補正の内容】****【0017】**

また、大当たり遊技中も小価値図柄の変動により当たりの期待感を抱かせることができる。つまり、どのような遊技状態でも、遊技者に当たりの期待感を持たせることができる。

請求項4記載の遊技機は、請求項1、2または3記載の遊技機において、前記大価値始動口である可変入賞装置は閉鎖時の入球が困難であることを特徴とする。

**【手続補正6】****【補正対象書類名】**明細書**【補正対象項目名】**0018**【補正方法】**変更**【補正の内容】****【0018】**

可変入賞装置である大価値始動口は小価値図柄当否判定手段の判定が当たりであると(遊技者に認識される現象としては、当たりを示す様で小価値図柄が確定表示されると)開放動作するが、これが開放動作してない閉鎖時の入球がきわめて困難であるので、小価値図柄当否判定手段の判定が当たりになること(小価値図柄当たり)が、ほぼ大価値当否判定手段による判定の前提条件となる(小価値図柄当たりにならないと、ほぼ大価値当否判定手段による判定が行われない。)。これを遊技機種別第一種の遊技機に当てはめれば、普通図柄の当否抽選結果が当たり、普通電動役物が開放しないと特別図柄始動口にはきわめて入賞しにくい構成となっている為、遊技そのものへ大きく関与することとなり、普通図柄の当否結果の報知が遊技者の興味を大きく引くこととなる。

また、請求項2を引用する構成であれば、小価値図柄の変動態様パターン数が大価値図柄の変動パターン数よりも多いから、小価値図柄の変動表示の方が遊技者の興味の対象になる。

**【手続補正7】****【補正対象書類名】**明細書**【補正対象項目名】**0019**【補正方法】**変更**【補正の内容】****【0019】**

したがって、大有利状態になる確率(従来の遊技機における大当たり確率)は、小価値図柄当否判定手段による判定で当たりとなる確率(請求項5の小価値図柄確率M1)と、大価値当否判定手段による判定で当たりとなる確率(請求項5の大価値図柄確率M2)との積(合算確率)にほぼ等しくなる。

**【手続補正8】****【補正対象書類名】**明細書**【補正対象項目名】**0024**【補正方法】**変更**【補正の内容】****【0024】**

なお、大価値始動口となる可変入賞装置が開放動作していないときには入賞困難(例えば100回の入賞機会があっても1、2球程度しか入賞できない構成)とするのではなく、大価値始動口となる可変入賞装置が開放動作しないかぎりこれには入賞不可能とした場合も、上述と類似の効果を得ることが可能である。

**【手続補正9】**

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0027

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0027】

請求項4の構成を採用した場合或いは大価値始動口となる可変入賞装置が開放動作していないときには入賞不可能な構成を採用した場合には、遊技者が大有利状態を獲得するには小価値図柄確率M1が大きく影響する。また、これらの構成を採用しない場合でも、小価値図柄確率M1の影響は少なくない。

【手続補正10】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0028

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0028】

したがって、 $(M1 \times M2) \times N = P$  ( $P$ は定数)の関係を確保することで、大有利状態によって獲得できる賞球数の期待値を適切な範囲にでき、いわゆる射倞性を抑制して健全な遊技機にできる。

請求項5の構成は、請求項4の構成を採用した場合或いは大価値始動口となる可変入賞装置が開放動作していないときには入賞不可能な構成を採用した場合に最適である。

【手続補正11】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0029

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0029】

請求項6記載の遊技機は、請求項1～5のいずれか1項に記載の遊技機において、前記小価値図柄の変動に関する信号を外部に出力する外部出力手段を備えたことを特徴とする。

例えば請求項4の構成を採用した場合或いは大価値始動口となる可変入賞装置が開放動作していないときには入賞不可能な構成を採用した場合には、小価値図柄の変動回数及び小価値図柄当たりの回数は、データとして重要になる。また、これらの構成を採用しない場合でも、小価値図柄の変動回数及び小価値図柄当たりの回数のデータとしての価値は少なくない。

【手続補正12】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0069

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0069】

普通図柄の重要度を高めれば（普図確率M1を比較的低確率にして特図確率M2を比較的高確率にする組合せ）、遊技者は必然的に普通図柄に注目することになり、普通図柄に対する遊技者の注目度がきわめて高まる。

なお、普通電動役物19が開放動作していないときには入賞困難（例えば100回の入賞機会があっても1、2球程度しか入賞できない構成）としているが、普通電動役物19が開放動作しないかぎりこれには入賞不可能としても、上述と類似の効果を得ることが可能である。