

【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28年9月29日(2016.9.29)

【公開番号】特開2015-58268(P2015-58268A)

【公開日】平成27年3月30日(2015.3.30)

【年通号数】公開・登録公報2015-021

【出願番号】特願2013-195430(P2013-195430)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

A 6 3 F 7/02 3 2 0

【手続補正書】

【提出日】平成28年8月9日(2016.8.9)

【手続補正1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 1】

本発明は、遊技球が流下可能な遊技領域と、遊技を制御する遊技制御手段と、を備える遊技機に関する。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 2

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 2】

従来、始動条件の成立に基づいて識別図柄を変動表示させる変動表示ゲームを行い、変動表示ゲームの結果が大当たりとなることで遊技者に利益を付与する遊技機が知られている。このような遊技機では、大当たりの種類として、大入賞口を所定時間開放して多量の賞球を獲得可能とする大当たり(例えば15R大当たり)の他、大入賞口は短時間開放するのみとして変動表示ゲームで大当たりとなる確率を変化させるための大当たり(例えば2R大当たり、いわゆる突確、突通など)が設定された遊技機がある。さらに、大入賞口を短時間開放する大当たりと類似した当選演出を行い、当選後の遊技の確率状態を曖昧にすることを可能とする小当たりを搭載する遊技機もある。このような遊技機においては、小当たりの当選を契機に演出や変動パターンを変化させて遊技の興奮を高めるようにしている(例えば、特許文献1、2参照)。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 3

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 4

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0004】

【特許文献1】特開2007-135700号公報

【特許文献2】特開2010-284298号公報

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0005

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0005】

しかし、大入賞口を短時間開放する大当たりに当選しても、得られるものはわずかな賞球しかないため、興趣を感じることができなかった。また、小当たりに当選しても演出上の変化があるのみで、遊技者に有利な状態（確率変動）とはならず、大入賞口の開閉時間もごく短いので入賞させることは困難であり、得られるものはわずかな賞球しかないため、小当たりに対して遊技者は興趣を感じることができなかった。

【手続補正6】

【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】

本発明の目的は、遊技の興趣を高めることである。

【手続補正7】

【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】

以上の課題を解決するため、請求項1に記載の発明は、
遊技球が流下可能な遊技領域と、遊技を制御する遊技制御手段と、を備える遊技機において、

前記遊技領域に、

当該遊技領域の左側へ遊技球を発射することで入賞可能な第1始動入賞口と、

当該遊技領域の右側へ遊技球を発射することで入賞可能な第2始動入賞口と、を備え、

前記遊技制御手段は、

前記第1始動入賞口への入賞に基づき第1の変動表示ゲームを実行する第1変動表示ゲーム実行手段と、

前記第2始動入賞口への入賞に基づき第2の変動表示ゲームを実行する第2変動表示ゲーム実行手段と、

前記第1の変動表示ゲーム又は前記第2の変動表示ゲームの結果が特別結果となった場合に、特別遊技を発生させるように制御する特別遊技発生手段と、

前記第1の変動表示ゲーム又は前記第2の変動表示ゲームの結果が特定結果となった場合に、特定遊技を発生させるように制御する特定遊技発生手段と、を備え、

前記特別遊技には、第1特別遊技と、当該第1特別遊技よりも遊技者が獲得可能な遊技価値が少ない第2特別遊技と、があり、

前記第2の変動表示ゲームの結果が前記特別結果となった場合は、前記第1特別遊技が発生しないように制御され、

前記特別結果となる当選確率の状態には、第1当選確率の状態と、当該第1当選確率よりも高い第2当選確率の状態と、があり、

前記第1の変動表示ゲーム及び前記第2の変動表示ゲームには、前記特別結果となる当選確率の状態として同じ状態が設定され、

前記第1の変動表示ゲームにおける前記特定結果となる当選確率は、第3当選確率であり、当該第3当選確率は、前記第1の変動表示ゲームに設定されている前記特別結果となる当選確率の状態にかかわらず一定であり、

前記第2の変動表示ゲームにおける前記特定結果となる当選確率は、前記第3当選確率よりも高い第4当選確率であり、当該第4当選確率は、前記第2の変動表示ゲームに設定されている前記特別結果となる当選確率の状態にかかわらず一定であり、

(第1当選確率 / 第2当選確率) > (第3当選確率 / 第4当選確率) の関係が成り立つように各当選確率が設定されることを特徴とする。

【手続補正8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0008

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0009

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正10】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0010

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正11】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0011

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正12】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0012

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正13】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0013

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正14】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0014

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0014】

本発明によれば、遊技の興趣を高めることができる。

【手続補正15】

【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】**

遊技球が流下可能な遊技領域と、遊技を制御する遊技制御手段と、を備える遊技機において、

前記遊技領域に、

当該遊技領域の左側へ遊技球を発射することで入賞可能な第1始動入賞口と、

当該遊技領域の右側へ遊技球を発射することで入賞可能な第2始動入賞口と、を備え、

前記遊技制御手段は、

前記第1始動入賞口への入賞に基づき第1の変動表示ゲームを実行する第1変動表示ゲーム実行手段と、

前記第2始動入賞口への入賞に基づき第2の変動表示ゲームを実行する第2変動表示ゲーム実行手段と、

前記第1の変動表示ゲーム又は前記第2の変動表示ゲームの結果が特別結果となった場合に、特別遊技を発生させるように制御する特別遊技発生手段と、

前記第1の変動表示ゲーム又は前記第2の変動表示ゲームの結果が特定結果となった場合に、特定遊技を発生させるように制御する特定遊技発生手段と、を備え、

前記特別遊技には、第1特別遊技と、当該第1特別遊技よりも遊技者が獲得可能な遊技価値が少ない第2特別遊技と、があり、

前記第2の変動表示ゲームの結果が前記特別結果となった場合は、前記第1特別遊技が発生しないように制御され、

前記特別結果となる当選確率の状態には、第1当選確率の状態と、当該第1当選確率よりも高い第2当選確率の状態と、があり、

前記第1の変動表示ゲーム及び前記第2の変動表示ゲームには、前記特別結果となる当選確率の状態として同じ状態が設定され、

前記第1の変動表示ゲームにおける前記特定結果となる当選確率は、第3当選確率であり、当該第3当選確率は、前記第1の変動表示ゲームに設定されている前記特別結果となる当選確率の状態にかかわらず一定であり、

前記第2の変動表示ゲームにおける前記特定結果となる当選確率は、前記第3当選確率よりも高い第4当選確率であり、当該第4当選確率は、前記第2の変動表示ゲームに設定されている前記特別結果となる当選確率の状態にかかわらず一定であり、

(第1当選確率 / 第2当選確率) > (第3当選確率 / 第4当選確率) の関係が成り立つように各当選確率が設定されることを特徴とする遊技機。