

【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2年4月2日(2020.4.2)

【公開番号】特開2018-7799(P2018-7799A)

【公開日】平成30年1月18日(2018.1.18)

【年通号数】公開・登録公報2018-002

【出願番号】特願2016-138073(P2016-138073)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 0

【手続補正書】

【提出日】令和2年2月18日(2020.2.18)

【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】

第1始動口への入球に基づいて第1特別図柄に関する第1抽選を行う第1抽選手段と、
第2始動口への入球に基づいて第2特別図柄に関する第2抽選を行う第2抽選手段と、
前記第1抽選の結果に基づいて、前記第1特別図柄を変動表示し、所定の表示結果を導出させる第1特別図柄表示制御手段と、

前記第2抽選の結果に基づいて、前記第2特別図柄を変動表示し、所定の表示結果を導出させる第2特別図柄表示制御手段と、

前記第1始動口に入球したものの未だ前記第1特別図柄の変動表示が行われていない第1保留情報を記憶する第1保留情報記憶手段と、

前記第2始動口に入球したものの未だ前記第2特別図柄の変動表示が行われていない第2保留情報を記憶する第2保留情報記憶手段と、

通常の遊技状態よりも前記第2始動口への入球可能性を高め得る特定遊技状態に制御し得る遊技状態制御手段と、を備え、

前記第2抽選の結果が小当たりの場合に小当たり遊技を実行し、該小当たり遊技中に遊技球が特定領域を通過することで所定の遊技利益を遊技者に付与しうるものであり、

前記第2抽選は、前記第1抽選よりも前記小当たりに当選する可能性が高いものであり、
前記遊技状態制御手段は、前記特定遊技状態中に前記第1特別図柄の変動表示が第1の回数行われたときと、前記特定遊技状態中に前記第2特別図柄の変動表示が第2の回数行われたときに、前記特定遊技状態を終了させるものであり、

前記第1の回数は、前記第2の回数よりも多い値であり、且つ、前記第1保留情報記憶手段に記憶される前記第1保留情報の上限数よりも多い値である

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】0 0 0 3

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 3】

また、大当たり遊技状態の終了後に通常時に比べて特定の始動口へ遊技球が入球する確率

が高められた時短状態に制御する遊技機が多数提案されている（例えば、特許文献1）。

【手続補正3】

【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】

しかしながら、上記した遊技機では、大当たり遊技状態の終了後に時短状態に制御された場合に通常時と比べて特定の始動口へ遊技球が入球する確率が高められることで単位時間当たりの大当たり発生確率は高まるものの、時短状態で実行される遊技様態について通常時とほとんど変わらないため、遊技自体の面白みに欠け、結果として遊技興味を低下させるおそれがある。

【手続補正4】

【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】

上記した目的を達成するために、請求項1に係る発明においては、
第1始動口への入球に基づいて第1特別図柄に関する第1抽選を行う第1抽選手段と、
第2始動口への入球に基づいて第2特別図柄に関する第2抽選を行う第2抽選手段と、
前記第1抽選の結果に基づいて、前記第1特別図柄を変動表示し、所定の表示結果を導出させる第1特別図柄表示制御手段と、

前記第2抽選の結果に基づいて、前記第2特別図柄を変動表示し、所定の表示結果を導出させる第2特別図柄表示制御手段と、

前記第1始動口に入球したものの未だ前記第1特別図柄の変動表示が行われていない第1保留情報を記憶する第1保留情報記憶手段と、

前記第2始動口に入球したものの未だ前記第2特別図柄の変動表示が行われていない第2保留情報を記憶する第2保留情報記憶手段と、

通常の遊技状態よりも前記第2始動口への入球可能性を高め得る特定遊技状態に制御し得る遊技状態制御手段と、を備え、

前記第2抽選の結果が小当たりの場合に小当たり遊技を実行し、該小当たり遊技中に遊技球が特定領域を通過することで所定の遊技利益を遊技者に付与しうるものであり、

前記第2抽選は、前記第1抽選よりも前記小当たりに当選する可能性が高いものであり、

前記遊技状態制御手段は、前記特定遊技状態中に前記第1特別図柄の変動表示が第1の回数行われたときと、前記特定遊技状態中に前記第2特別図柄の変動表示が第2の回数行われたときに、前記特定遊技状態を終了させるものであり、

前記第1の回数は、前記第2の回数よりも多い値であり、且つ、前記第1保留情報記憶手段に記憶される前記第1保留情報の上限数よりも多い値であることを特徴とする（例えば、段落0814～0818参照）。