

【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 抽選の結果が小当りの場合に小当り遊技を実行し、該小当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り発生確率は高まるものの、時短状態で実行される遊技態様については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、結果として遊技興趣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抽選の結果が小当りの場合に小当り遊技を実行し、該小当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）。