

【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 6 月 13 日 (2019.6.13)

【公開番号】特開 2018-196837 (P2018-196837A)
 【公開日】平成 30 年 12 月 13 日 (2018.12.13)
 【年通号数】公開・登録公報 2018-048
 【出願番号】特願 2018-179244 (P2018-179244)
 【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

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

【手続補正書】

【提出日】令和 1 年 5 月 13 日 (2019.5.13)

【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 遊技状態と、該第 1 遊技状態とは異なる第 2 遊技状態とを含む複数の遊技状態を備える遊技機において、

遊技領域内の第 1 入賞領域への遊技媒体の入賞に基づき第 1 抽選を実行可能な第 1 抽選実行手段と、

遊技領域内の第 2 入賞領域への遊技媒体の入賞に基づき第 2 抽選を実行可能な第 2 抽選実行手段と、

前記第 1 抽選又は前記第 2 抽選に基づき、遊技状態に応じて異なる確率にて遊技媒体を払出可能な第 1 特定遊技を実行可能な第 1 特定遊技実行手段と、

前記第 2 抽選に基づき、遊技状態に拘らず一定確率にて遊技媒体を払出可能な第 2 特定遊技を実行可能な第 2 特定遊技実行手段と、

前記第 1 特定遊技実行手段により前記第 1 特定遊技が実行された後に、前記複数の遊技状態のうち前記第 2 遊技状態に制御可能な遊技状態制御手段と、を備え、

前記遊技状態制御手段により前記第 2 遊技状態に制御された状態における前記第 2 抽選実行手段による前記第 2 抽選は、単位時間当たりで実行される回数が多い高頻度状態と前記高頻度状態よりも単位時間当たりで前記第 2 抽選が実行される回数が少ない低頻度状態とで実行される抽選があり、

前記遊技状態制御手段により前記第 2 遊技状態に制御されてから前記第 1 抽選及び前記第 2 抽選の実行回数の合計が所定回数に到達するまで前記第 2 抽選は前記低頻度状態で実行される一方、前記第 2 遊技状態に制御されてから前記第 1 抽選及び前記第 2 抽選の実行回数の合計が所定回数に到達したことを契機に前記第 2 抽選は前記低頻度状態で実行される抽選から単位時間当たりで実行される回数が前記低頻度状態よりも高められた前記高頻度状態で実行される

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】0 0 0 4

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0004】

しかしながら、上記した遊技機では、当否演出を工夫したところで当り遊技後の遊技状態は価値の低い当りに対応する有利さのままであり、遊技の興趣低下を招いていた。

【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】

本発明が解決しようとする課題は、上記事情に鑑みなされたもので、遊技の興趣低下を抑制可能な遊技機を提供することにある。

【手続補正4】

【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】

本発明の代表的な遊技機の一形態では、第1遊技状態と、該第1遊技状態とは異なる第2遊技状態とを含む複数の遊技状態を備える遊技機において、遊技領域内の第1入賞領域への遊技媒体の入賞に基づき第1抽選を実行可能な第1抽選実行手段と、遊技領域内の第2入賞領域への遊技媒体の入賞に基づき第2抽選を実行可能な第2抽選実行手段と、前記第1抽選又は前記第2抽選に基づき、遊技状態に応じて異なる確率にて遊技媒体を払出可能な第1特定遊技を実行可能な第1特定遊技実行手段と、前記第2抽選に基づき、遊技状態に拘らず一定確率にて遊技媒体を払出可能な第2特定遊技を実行可能な第2特定遊技実行手段と、前記第1特定遊技実行手段により前記第1特定遊技が実行された後に、前記複数の遊技状態のうち前記第2遊技状態に制御可能な遊技状態制御手段と、を備え、前記遊技状態制御手段により前記第2遊技状態に制御された状態における前記第2抽選実行手段による前記第2抽選は、単位時間当たりで実行される回数が多い高頻度状態と前記高頻度状態よりも単位時間当たりで前記第2抽選が実行される回数が少ない低頻度状態とで実行される抽選があり、前記遊技状態制御手段により前記第2遊技状態に制御されてから前記第1抽選及び前記第2抽選の実行回数の合計が所定回数に到達するまで前記第2抽選は前記低頻度状態で実行される一方、前記第2遊技状態に制御されてから前記第1抽選及び前記第2抽選の実行回数の合計が所定回数に到達したことを契機に前記第2抽選は前記低頻度状態で実行される抽選から単位時間当たりで実行される回数が前記低頻度状態よりも高められた前記高頻度状態で実行されることを特徴とする