

【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24年10月4日(2012.10.4)

【公開番号】特開2012-71212(P2012-71212A)

【公開日】平成24年4月12日(2012.4.12)

【年通号数】公開・登録公報2012-015

【出願番号】特願2012-10303(P2012-10303)

【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

【手続補正書】

【提出日】平成24年8月20日(2012.8.20)

【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】

通常遊技状態と該通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態との間での制御を実行可能な遊技機において、

遊技領域内に配置される第1の始動口及び第2の始動口と、

前記第1の始動口に遊技媒体が入賞したときは、前記通常遊技状態にあるときよりも前記特定遊技状態にあるときのほうが高い確率に設定される第1の抽選確率にて大当たりについての第1の抽選処理が行われるとともに該第1の抽選処理にて大当たりが当選された場合には遊技者に対して遊技媒体が付与される第1の特別遊技がさらに行われる第1の始動入賞遊技を実行可能である一方で、

前記第2の始動口に遊技媒体が入賞したときは、前記通常遊技状態にあるときと前記特定遊技状態にあるときとで前記第1の抽選確率に対してそれぞれ同一確率となるように設定される第2の抽選確率にて大当たりについての第2の抽選処理が行われるとともに該第2の抽選処理にて大当たりが当選された場合には遊技者に対して遊技媒体が付与される第2の特別遊技がさらに行われる第2の始動入賞遊技を実行可能である遊技制御手段と、

前記第1の抽選処理の結果に応じた第1の遊技情報、および、前記第2の抽選処理の結果に応じた第2の遊技情報がそれぞれ動的表示される遊技情報表示器と、

前記第1の抽選処理、および、前記第2の抽選処理のいずれかの抽選処理が行われたとき、前記遊技情報表示器とは別に設けられる演出表示装置において、該抽選処理の結果に応じた演出画像の表示にかかる制御を実行可能な演出表示制御手段と

を備え、

前記遊技制御手段は、

前記大当たりが当選された場合に付与される遊技媒体の数量が極少量に抑制された低払出大当たりを用意するとともに、前記第1の抽選処理においては、前記第2の特別遊技よりも少ない期待数量値の遊技媒体を前記第1の特別遊技にて付与するよう当該低払出大当たりが当選されるようにすることで、前記第1の始動入賞遊技を、前記第2の始動入賞遊技よりも遊技者にとって有利性の低い遊技として機能させる低払出制御手段、

前記通常遊技状態においては、前記第2の始動口に遊技媒体が入賞され難くして、前記第1の始動口への遊技媒体の入賞を通じた有利性の低い遊技としての前記第1の始動入賞遊技が繰り返し行われるようにする不利遊技繰行手段、及び

前記特定遊技状態においては、前記第2の始動口に遊技媒体が入賞され易くした上で、前記第1の始動入賞遊技と前記第2の始動入賞遊技とのうちの前記第1の始動入賞遊技の実行条件が成立されないように遊技者が遊技可能とすることで、前記第2の始動口への遊技媒体の入賞を通じた有利性の高い遊技としての前記第2の始動入賞遊技のみの連続実行を可能ならしめる有利遊技連続実行実現手段

を備え、

前記演出表示制御手段は、

相対的に有利性の低い側である第1の抽選処理と、相対的に有利性の高い側である第2の抽選処理とのいずれの抽選処理が行われた場合であっても、前記演出表示装置においては、それら抽選処理の両方に対応する兼用装飾図柄を用いて、該行われた抽選処理の結果についての表示演出が現れるように制御する兼用装飾図柄制御手段、

前記第1の抽選処理が行われた場合、前記兼用装飾図柄制御手段による前記兼用装飾図柄を用いた表示演出とは別に、相対的に有利性の低い側である第1の抽選処理と、相対的に有利性の高い側である第2の抽選処理とのうち、前記第1の抽選処理にのみ対応する第1の装飾図柄を前記演出表示装置にて変動表示させる制御を実行可能な第1装飾図柄制御手段、及び

前記第2の抽選処理が行われた場合、前記兼用装飾図柄制御手段による前記兼用装飾図柄を用いた表示演出とは別に、相対的に有利性の低い側である第1の抽選処理と、相対的に有利性の高い側である第2の抽選処理とのうち、前記第2の抽選処理にのみ対応する第2の装飾図柄を前記演出表示装置にて変動表示させる制御を実行可能な第2装飾図柄制御手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【請求項2】

前記第1の抽選処理は、前記第1の始動口に遊技媒体が入賞したときに取得される乱数に基づいて行われる

請求項1に記載の遊技機。

【請求項3】

前記第2の抽選処理は、前記第2の始動口に遊技媒体が入賞したときに取得される乱数に基づいて行われる

請求項1または2に記載の遊技機。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0010

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0010】

請求項1にかかる発明は、通常遊技状態と該通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態との間での制御を実行可能な遊技機において、遊技領域内に配置される第1の始動口及び第2の始動口と、前記第1の始動口に遊技媒体が入賞したときは、前記通常遊技状態にあるときよりも前記特定遊技状態にあるときのほうが高い確率に設定される第1の抽選確率にて大当たりについての第1の抽選処理が行われるとともに該第1の抽選処理にて大当たりが当選された場合には遊技者に対して遊技媒体が付与される第1の特別遊技がさらに行われる第1の始動入賞遊技を実行可能である一方で、前記第2の始動口に遊技媒体が入賞したときは、前記通常遊技状態にあるときと前記特定遊技状態にあるときとで前記第1の抽選確率に対してそれぞれ同一確率となるように設定される第2の抽選確率にて大当たりについての第2の抽選処理が行われるとともに該第2の抽選処理にて大当たりが当選された場合には遊技者に対して遊技媒体が付与される第2の特別遊技がさらに行われる第2の始動入賞遊技を実行可能である遊技制御手段と、前記第1の抽選処理の結果に応じた第1の遊技情報、および、前記第2の抽選処理の結果に応じた第2の遊技情報がそれぞれ動的表示される遊技情報表示器と、前記第1の抽選処理、および、前記第2の抽選処理のいずれ

かの抽選処理が行われたとき、前記遊技情報表示器とは別に設けられる演出表示装置において、該抽選処理の結果に応じた演出画像の表示にかかる制御を実行可能な演出表示制御手段とを備え、前記遊技制御手段は、前記大当たりが当選された場合に付与される遊技媒体の数量が極少量に抑制された低払出大当たりを用意するとともに、前記第1の抽選処理においては、前記第2の特別遊技よりも少ない期待数量値の遊技媒体を前記第1の特別遊技にて付与するように当該低払出大当たりが当選されるようにして、前記第1の始動入賞遊技を、前記第2の始動入賞遊技よりも遊技者にとって有利性の低い遊技として機能させる低払出制御手段、前記通常遊技状態においては、前記第2の始動口に遊技媒体が入賞され難くして、前記第1の始動口への遊技媒体の入賞を通じた有利性の低い遊技としての前記第1の始動入賞遊技が繰り返し行われるようにする不利遊技繰行手段、及び前記特定遊技状態においては、前記第2の始動口に遊技媒体が入賞され易くした上で、前記第1の始動入賞遊技と前記第2の始動入賞遊技とのうちの前記第1の始動入賞遊技の実行条件が成立されないように遊技者が遊技可能とすることで、前記第2の始動口への遊技媒体の入賞を通じた有利性の高い遊技としての前記第2の始動入賞遊技のみの連続実行を可能ならしめる有利遊技連続実行実現手段を備え、前記演出表示制御手段は、相対的に有利性の低い側である第1の抽選処理と、相対的に有利性の高い側である第2の抽選処理とのいずれの抽選処理が行われた場合であっても、前記演出表示装置においては、それら抽選処理の両方に対応する兼用装飾図柄を用いて、該行われた抽選処理の結果についての表示演出が現れるように制御する兼用装飾図柄制御手段、前記第1の抽選処理が行われた場合、前記兼用装飾図柄制御手段による前記兼用装飾図柄を用いた表示演出とは別に、相対的に有利性の低い側である第1の抽選処理と、相対的に有利性の高い側である第2の抽選処理とのうち、前記第1の抽選処理にのみ対応する第1の装飾図柄を前記演出表示装置にて変動表示させる制御を実行可能な第1装飾図柄制御手段、及び前記第2の抽選処理が行われた場合、前記兼用装飾図柄制御手段による前記兼用装飾図柄を用いた表示演出とは別に、相対的に有利性の低い側である第1の抽選処理と、相対的に有利性の高い側である第2の抽選処理とのうち、前記第2の抽選処理にのみ対応する第2の装飾図柄を前記演出表示装置にて変動表示させる制御を実行可能な第2装飾図柄制御手段を備えることを要旨とする。