

【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7月25日(2019.7.25)

【公開番号】特開2019-42256(P2019-42256A)

【公開日】平成31年3月22日(2019.3.22)

【年通号数】公開・登録公報2019-011

【出願番号】特願2017-169926(P2017-169926)

【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1年6月21日(2019.6.21)

【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】

識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であつて、

非特別状態と、当該非特別状態よりも有利な特別状態とに制御可能な状態制御手段と、付与した遊技価値に関する特定表示を表示可能な特定表示手段と、

遊技媒体が通過可能な第1状態と、遊技媒体が通過困難な第2状態に変化可能な可変手段と、

前記可変手段の下流側に設けられ、遊技媒体が通過可能な所定可変手段と、

非特定開放パターンと、当該非特定開放パターンよりも前記所定可変手段に遊技媒体が流下し易い特定開放パターンとで、前記可変手段を制御可能な可変手段制御手段と、を備え、

前記状態制御手段は、前記特別状態として、第1特別状態と当該第1特別状態よりも有利な第2特別状態とに制御可能であり、

前記第2特別状態に制御されているときは、前記特定表示を表示可能であるとともに、前記可変手段が前記特定開放パターンで制御され易いことにより前記所定可変手段に遊技媒体が流下可能な状態となり、

前記第1特別状態に制御されているときは、前記特定表示を制限可能であるとともに、前記可変手段が前記非特定開放パターンで制御され易いことにより前記所定可変手段に遊技媒体が流下困難な状態となる、

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 9

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 9】

(手段A) 本発明による遊技機は、識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機であつて、非特別状態(例えば、非KT状態)と、当該非特別状態よりも有利な特別状態(例えば、KT状態)とに制御

可能な状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS2208A, S2211A, S2209B, S2210B, S2213B, S2214Bを実行する部分）と、付与した遊技価値（例えば、賞球数）に関する特定表示（例えば、特定出玉表示82）を表示可能な特定表示手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ200におけるステップS976C, S976G, S976K, S976Lを実行する部分）と、遊技媒体が通過可能な第1状態（例えば、開状態）と、遊技媒体が通過困難な第2状態（例えば、閉状態）に変化可能な可変手段（例えば、可変入賞球装置15）と、可変手段の下流側に設けられ、遊技媒体が通過可能な所定可変手段（例えば、特殊可変入賞球装置22）と、非特定開放パターンと、当該非特定開放パターンよりも所定可変手段に遊技媒体が流下し易い特定開放パターンとで、可変手段を制御可能な可変手段制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS26Cを実行することにより、図15（1）,（2）に示すように、可変入賞球装置15を5.5秒または0.2秒開放状態に制御する部分）と、を備え、状態制御手段は、特別状態として、第1特別状態（例えば、第1KT状態）と当該第1特別状態よりも有利な第2特別状態（例えば、第2KT状態）とに制御可能であり、第2特別状態に制御されているときは、特定表示を表示可能である（例えば、図68参照）とともに、可変手段が特定開放パターンで制御され易い（例えば、図15（2）に示すように、可変入賞球装置15が0.2秒間だけ開放される）ことにより、所定可変手段に遊技媒体が流下容易な状態となり、第1特別状態に制御されているときは、特定表示を制限可能である（例えば、図68参照）、とともに、可変手段が非特定開放パターンで制御され易い（例えば、図15（1）に示すように、可変入賞球装置15が5.5秒間開放される）ことにより、所定可変手段に遊技媒体が流下困難な状態となる、ことを特徴とする。

（手段1）また、他の遊技機として、識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機であって、非特別状態（例えば、非KT状態）と、当該非特別状態よりも有利な特別状態（例えば、KT状態）とに制御可能な状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS2208A, S2211A, S2209B, S2210B, S2213B, S2214Bを実行する部分）と、付与した遊技価値（例えば、賞球数）に関する特定表示（例えば、特定出玉表示82）を表示可能な特定表示手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ200におけるステップS976C, S976G, S976K, S976Lを実行する部分）と、を備え、状態制御手段は、特別状態として、第1特別状態（例えば、第1KT状態）と当該第1特別状態よりも有利な第2特別状態（例えば、第2KT状態）とに制御可能であり、特定表示手段は、第2特別状態に制御されているときには特定表示を表示可能であり、第1特別状態に制御されているときには特定表示を制限可能である（例えば、図68参照）、ことを特徴としてもよい。そのような構成によれば、特別状態に制御可能な遊技機において、演出を改善することができ、特別状態における遊技の興奮向上させることができる。