

【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 2 月 20 日 (2020.2.20)

【公開番号】特開 2019-205505 (P2019-205505A)

【公開日】令和 1 年 12 月 5 日 (2019.12.5)

【年通号数】公開・登録公報 2019-049

【出願番号】特願 2018-101184 (P2018-101184)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

【手続補正書】

【提出日】令和 1 年 12 月 27 日 (2019.12.27)

【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】

可変表示を行うことが可能な遊技機であって、

第 1 識別情報の可変表示と第 2 識別情報の可変表示とを並行して実行可能な可変表示実行手段と、

可変表示の表示結果として特定表示結果が導出表示されたときに、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な有利状態制御手段と、

可変表示の表示結果として前記特定表示結果とは異なる特殊表示結果が導出表示されたときに、前記有利状態とは異なる特殊状態に制御可能な特殊状態制御手段と、

前記第 2 識別情報の可変表示の表示結果が前記特殊表示結果となる頻度を高めた特別状態に制御可能な特別状態制御手段と、

可変表示の表示結果を決定するための判定値を用いて、可変表示の表示結果を決定する表示結果決定手段と、

非特定状態と該非特定状態よりも前記有利状態に制御されやすい特定状態とに制御可能な特定状態制御手段とを備え、

前記判定値には、可変表示の表示結果として前記特定表示結果を導出表示することを決定するための特定判定値と、可変表示の表示結果として前記特殊表示結果を導出表示することを決定するための特殊判定値とが含まれ、

前記特定判定値の数が異なる複数の設定値のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段を備え、

前記特殊判定値の数は、設定値によらず共通であり、かつ前記非特定状態に制御されているときと前記特定状態に制御されているときとで共通である

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 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、可変表示を行うことが可能な遊技機であって、第 1 識

別情報の可変表示と第２識別情報の可変表示とを並行して実行可能な可変表示実行手段と、可変表示の表示結果として特定表示結果が導出表示されたときに、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な有利状態制御手段と、可変表示の表示結果として特定表示結果とは異なる特殊表示結果が導出表示されたときに、有利状態とは異なる特殊状態に制御可能な特殊状態制御手段と、第２識別情報の可変表示の表示結果が特殊表示結果となる頻度を高めた特別状態に制御可能な特別状態制御手段と、可変表示の表示結果を決定するための判定値を用いて、可変表示の表示結果を決定する表示結果決定手段と、非特定状態と該非特定状態よりも有利状態に制御されやすい特定状態とに制御可能な特定状態制御手段とを備え、判定値には、可変表示の表示結果として特定表示結果を導出表示することを決定するための特定判定値と、可変表示の表示結果として特殊表示結果を導出表示することを決定するための特殊判定値とが含まれ、特定判定値の数が異なる複数の設定値のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段を備え、特殊判定値の数は、設定値によらず共通であり、かつ非特定状態に制御されているときと特定状態に制御されているときとで共通であることを特徴とする。

(手段１) また、他の遊技機として、可変表示を行うことが可能な遊技機であって、可変表示の表示結果として特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたときに、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な有利状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ１１５Ａ～Ｓ１１８Ａを実行する部分）と、可変表示の表示結果として特定表示結果とは異なる特殊表示結果（例えば、小当り図柄）が導出表示されたときに、有利状態とは異なる特殊状態（例えば、小当り遊技状態）に制御可能な特殊状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ１１９Ａ～Ｓ１２１Ａを実行する部分）と、可変表示の表示結果を決定するための判定値（例えば、大当り判定用の判定値、小当り判定用の判定値）を用いて、可変表示の表示結果を決定する表示結果決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ０２６ＩＷＳ５９Ａ，Ｓ６４Ａ，Ｓ５９Ｂ，Ｓ６４Ｂを実行する部分）と、非特定状態（例えば、非確変状態）と該非特定状態よりも有利状態に制御されやすい特定状態（例えば、確変状態）とに制御可能な特定状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップ０２６ＩＷＳ２２０７Ａ，Ｓ２２１２Ａ，Ｓ２２０７Ｂ，Ｓ２２１２Ｂを実行する部分）とを備え、判定値には、可変表示の表示結果として特定表示結果を導出表示することを決定するための特定判定値（例えば、大当り判定用の判定値）と、可変表示の表示結果として特殊表示結果を導出表示することを決定するための特殊判定値（例えば、小当り判定用の判定値）とが含まれ、特定判定値の数が異なる複数の設定値（例えば、設定値「１」～「６」）のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ２１ＴＭ４５３０～Ｓ２１ＴＭ４６２０を実行する部分）を備え、特殊判定値の数は、設定値によらず共通であり、かつ非特定状態に制御されているときと特定状態に制御されているときとで共通である（図９－１および図９－２参照）ことを特徴としてもよい。そのような構成によれば、適切な遊技性を実現することができる。