

【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 12 月 24 日 (2020.12.24)

【公開番号】特開 2019-54909 (P2019-54909A)

【公開日】平成 31 年 4 月 11 日 (2019.4.11)

【年通号数】公開・登録公報 2019-014

【出願番号】特願 2017-179803 (P2017-179803)

【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】令和 2 年 11 月 6 日 (2020.11.6)

【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であり、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って、

前記有利状態とは異なる状態であって遊技者にとって有利な特殊状態に制御可能な特殊状態制御手段と、

前記特殊状態に制御され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、を備え、

前記特別状態制御手段は、

前記特別状態として、第 1 特別状態と、該第 1 特別状態よりも有利度が高い第 2 特別状態と、に制御可能であり、

前記第 1 特別状態において、前記第 2 特別状態と比べて、特定領域に遊技媒体が進入困難となるように制御し、

前記第 1 特別状態において、所定回数の可変表示が実行されたことにもとづいて前記第 2 特別状態に制御可能であり、

前記第 1 特別状態において前記所定回数の可変表示が実行されて前記第 2 特別状態に制御される場合に、前記第 2 特別状態に制御されることを報知する報知演出が実行される、

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 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であり、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って、前記有利状態とは異なる状態であって遊技者にとって有利な特殊状態に制御可能な特殊状態制御手段と、前記特殊状態に制御され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、を備え、前記特別状態制御手段は、前記特別状態として、第 1 特別状態と、該第 1 特別状態よりも有利度が高い第 2 特別状態と、に制御可能であり、前記第 1 特別状態において、前記第 2 特別状態と比べて、特定

領域に遊技媒体が進入困難となるように制御し、前記第 1 特別状態において、所定回数の可変表示が実行されたことにもとづいて前記第 2 特別状態に制御可能であり、前記第 1 特別状態において前記所定回数の可変表示が実行されて前記第 2 特別状態に制御される場合に、前記第 2 特別状態に制御されることを報知する報知演出が実行される、ことを特徴とする。

(手段 1) 他の遊技機は、可変表示を行うことが可能であり、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当り遊技状態)に制御可能な遊技機であって、有利状態とは異なる状態であって遊技者にとって有利な特殊状態(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 560 におけるステップ S359 ~ S361 を実行する部分)と、特殊状態に制御される頻度を高めた特別状態(例えば、K T 状態)に制御可能な特別状態制御手段(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, S2214A, S2218A, S2220A, ステップ S2208B, S2214B, S2218B, S2220B を実行する部分)とを備え、特別状態制御手段は、特別状態として、第 1 特別状態(例えば、第 1 K T 状態)と、該第 1 特別状態よりも有利度が高い第 2 特別状態(例えば、第 2 K T 状態)とに制御可能であり、第 1 特別状態に制御する場合に、第 2 特別状態に制御する場合と比べて、特定領域(例えば、特殊入賞口 24)に遊技媒体(例えば、遊技球)が進入困難となるように制御し(例えば、第 1 K T 状態では高ベース状態に制御して可変入賞球装置 15 の開放時間が長くなるように制御することにより、特殊入賞口 24 に入賞しにくくする)、第 1 特別状態に制御している場合に、所定回数の可変表示が実行されたことにもとづいて第 2 特別状態に制御可能である(例えば、9 R 確変大当り A ~ C または 6 R 確変大当り A ~ C にもとづく大当り遊技の後に高確率 / 第 1 K T 状態に制御された場合には、大当りが発生することなく 30 回、50 回、または 70 回の変動表示を終了すると、高確率 / 第 2 K T 状態に制御される)ことを特徴とする。そのような構成によれば、特別状態に制御する場合の遊技性の単調さを解消でき、遊技の興趣を向上させることができる。