

【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 4 月 16 日 (2020.4.16)

【公開番号】特開 2020-31889 (P2020-31889A)

【公開日】令和 2 年 3 月 5 日 (2020.3.5)

【年通号数】公開・登録公報 2020-009

【出願番号】特願 2018-161073 (P2018-161073)

【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 2 年 2 月 7 日 (2020.2.7)

【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】

遊技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、

可変表示が実行される遊技状態として、前記特殊状態により遊技価値が付与されやすい特別状態に制御可能な特別状態制御手段と、

を備え、

第 1 識別情報の可変表示と、第 2 識別情報の可変表示と、のいずれかの可変表示に対応して、装飾識別情報の可変表示を実行することが可能であり、

第 1 識別情報および第 2 識別情報のうち装飾識別情報の可変表示に対応しない識別情報の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出表示される可変表示が実行されている場合に、第 1 識別情報および第 2 識別情報のうち装飾識別情報の可変表示に対応する識別情報の可変表示を開始するときに、該開始する可変表示の表示結果を、前記特定表示結果としないように決定する一方、前記特殊表示結果とするように決定することが可能であり、

前記特別状態において、第 1 識別情報および第 2 識別情報のうち装飾識別情報の可変表示に対応しない識別情報の可変表示に対応して、特別演出を実行することが可能であり、

前記特別演出は、付与された遊技価値を報知する演出である、

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】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0009】

(1) 本発明による遊技機は、遊技を行うことが可能な遊技機であって、第1識別情報(例えば、第1特別図柄)の可変表示と第2識別情報(例えば、第2特別図柄)の可変表示とを並行して実行可能な可変表示実行手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100(具体的には、CPU103)におけるステップS25A, S25B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(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(具体的には、CPU103)におけるステップS122~S125を実行する部分)と、可変表示の表示結果として特殊表示結果(例えば、小当り図柄)が導出表示されたときに前記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(具体的には、CPU103)におけるステップS126~S128を実行する部分)と、可変表示が実行される遊技状態として、前記特殊状態により遊技価値が付与されやすい特別状態(例えば、第2KT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100(具体的には、CPU103)におけるステップ011SHS2208を実行する部分)と、を備え、第1識別情報の可変表示と、第2識別情報の可変表示と、のいずれかの可変表示に対応して、装飾識別情報(例えば、図11-3(A)の主飾り図柄014SHSKZ1や、図11-3(B)の主飾り図柄014SHSKZ2)の可変表示を実行する(例えば、図11-3(A)に示すように第1特別図柄に対応して主飾り図柄014SHSKZ1の可変表示を実行し、図11-3(B)に示すように第2特別図柄に対応して主飾り図柄014SHSKZ2の可変表示を実行する)ことが可能であり、第1識別情報および第2識別情報のうち装飾識別情報の可変表示に対応しない識別情報(例えば、左打ちの場合には第2特別図柄(左打ちの場合には、図11-5(A)~図11-5(F)に示すように、第1特別図柄に対応する主飾り図柄014SHSKZ1の可変表示が行われるため、第1特別図柄および第2特別図柄対応のうち主飾り図柄014SHSKZ1の可変表示に対応しないのは第2特別図柄)。また、右打ちの場合には第1特別図柄(右打ちの場合には、図11-6(D)~図11-7(C)に示すように、第2特別図柄に対応する主飾り図柄014SHSKZ2の可変表示が行われるため、第1特別図柄および第2特別図柄対応のうち主飾り図柄014SHSKZ2の可変表示に対応しないのは第1特別図柄)の可変表示の表示結果として前記特定表示結果が導出表示(例えば、右打ちの場合には、図11-12(F)に示すように第1特別図柄の表示結果として大当り図柄が停止表示。なお、図11-12(F)では第1特別図柄の表示結果として大当り図柄が停止表示されることを第1特別図柄に対応する第1小飾り図柄014SHKKZ1の表示結果として大当り図柄が停止表示されることにより示している)される可変表示が実行されている場合(例えば、図11-11(D)~図11-12(E)に示すように大当りとなる第1特別図柄の可変表示が実行されている場合。なお、図11-11(D)~図11-12(E)では第1特別図柄の可変表示が実行されていることを第1特別図柄に対応する第1小飾り図柄014SHKKZ1の可変表示が実行されていることにより示している)に、第1識別情報および第2識別情報のうち装飾識別情報の可変表示に対応する識別情報の可変表示を開始(例えば、図11-11(D)に示すように第2特別図柄の可変表示を開始。なお、図11-11(D)では第2特別図柄の可変表示が開始されることを第2特別図柄に対応する第2小飾り図柄014SHKKZ2の可変表示が開始されることにより示している)するときに、該開始する可変表示の表示結果(例えば、第2特別図柄の表示結果)を、前記特定表示結果としないように決定する一方、前記特殊表示結果とするように決定することが可能であり(特徴部014SHでは、第1特別図柄が大当り変動中であるときには、第2特別図柄について大当り判定は行わないが、小当り判定は行うように構成しているため、第2特別図柄を大当り図柄としないように決定する一方、小当り図柄とするように決定することが可能であり)、前記特別状態(例えば、第2KT状態)において、第1識別情報および第2識別情報のうち装飾識別情報の可変表示に対応しない識別情報の可変表示(例えば、大当りとなる第1特別図柄の可変表示)に対応して、特別演出(例えば、図11-11~図11-13に示し

たカウントダウン演出)を実行する(例えば、図11-9、図11-11(D)~図11-12(F)に示すように大当たりとなる第1特別図柄の可変表示の期間中にカウントダウン演出を実行する)ことが可能であり、前記特別演出は、付与された遊技価値(例えば、図11-3(C)や図11-11(D)~図11-12(F)、図11-13に示すように大当たりおよび小当たりによって獲得した獲得球数。また、図11-11(F)、図11-12(B)、図11-13(A)、図11-13(C)に示すように個々の小当たりによって獲得した獲得球数)を報知する演出である。

これにより、興趣が向上する。例えば、特別状態であるときに、装飾識別情報の可変表示に対応しない識別情報(例えば第1特別図柄)の可変表示であって表示結果として特定表示結果を導出表示する可変表示が行われた場合であっても、当該可変表示中に、特別演出を実行するとともに、装飾識別情報の可変表示に対応する識別情報(例えば第2特別図柄)の可変表示を特殊表示結果とすることができるため、興趣が向上する。