

【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2019-54910(P2019-54910A)

【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2017-179804(P2017-179804)

【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13日(2020.11.13)

【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、

前記有利状態に制御されやすい所定状態に制御可能な所定状態制御手段と、を備え、

前記有利状態として、第1有利状態と、該第1有利状態より有利な第2有利状態と、を含み、

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、

前記所定状態であって前記第2特別状態である状態において前記第2有利状態に制御された場合、該第2有利状態の終了後に前記所定状態であって前記第2特別状態である状態に制御され、

前記所定状態であって前記第2特別状態である状態において前記第1有利状態に制御された場合、該第1有利状態の終了後に前記所定状態でない状態であって前記第1特別状態である状態に制御され、

前記所定状態であって前記第2特別状態である状態において前記有利状態に制御される場合、前記第1有利状態と比べて高い割合により前記第2有利状態に制御される

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、前記有利状態に制御されやすい所定状態に制御可能な所定状態制御手段と、を備え、前記有利状態として、第1有利状態と、該第1有利状態より有利な第2有利状態と、を含み、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、前記所定状態であって前記第2特別状態である状態において前記第2有利状態に制御された場合、該第2有利状態の終了後に前記所定状態であって前記第2特別状態である状態に制御され、前記所定状態であって前記第2特別状態である状態において前記第1有利状態に制御された場合、該第1有利状態の終了後に前記所定状態でない状態であって前記第1特別状態である状態に制御され、前記所定状態であって前記第2特別状態である状態において前記有利状態に制御される場合、前記第1有利状態と比べて高い割合により前記第2有利状態に制御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、大当たり遊技状態)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、小当たり遊技状態)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、KT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1KT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2KT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1KT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2特別状態に制御している場合において有利状態に制御されたときに、該有利状態を終了した後に高い割合により第2特別状態に制御可能である(例えば、図33に示すように、高確率/第2KT状態に一旦制御されると、65%の割合で確変大当たりとなって再び高確率/第2KT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、遊技の興奮を向上させることができる。