

【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10月15日(2020.10.15)

【公開番号】特開2019-24801(P2019-24801A)

【公開日】平成31年2月21日(2019.2.21)

【年通号数】公開・登録公報2019-007

【出願番号】特願2017-146114(P2017-146114)

【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9月4日(2020.9.4)

【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、識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果が表示されるという所定条件の成立後に特定領域を遊技媒体が通過したに基づいて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、

遊技媒体が通過可能な通過有利状態と遊技媒体が通過不能または困難な通過不利状態とに変化可能な可変始動手段と、

前記可変始動手段の下流側に設けられ、通過有利状態と通過不利状態とに変化可能な所定可変手段と、

前記可変始動手段を通過有利状態または通過不利状態に変化させる制御が可能な可変始動制御手段と、

第1識別情報の可変表示を実行可能であるとともに、前記可変始動手段に遊技媒体が通過したことにもとづいて第2識別情報の可変表示を実行可能な可変表示実行手段と、

第2識別情報の可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段と、

第1識別情報の可変表示および第2識別情報の可変表示のいずれか一方の表示結果が所定表示結果となつたことにもとづいて、前記所定可変手段を通過有利状態に変化させる所定状態に制御可能な所定状態制御手段と、

通常状態よりも前記所定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、

前記有利状態として、第1有利状態と、該第1有利状態とは異なる第2有利状態と、に制御可能な有利状態制御手段と、を備え、

遊技機の電源が投入されたときに前記所定条件が成立している場合に、所定指示報知が実行され、

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合いが高い第2特別状態とに制御可能であり、

前記第1有利状態の終了後に前記第1特別状態に制御可能であり、前記第2有利状態の終了後に前記第2特別状態に制御可能であり、

前記可変始動制御手段は、前記有利状態に制御されているとき、前記第1特別状態に制御されているときよりも長い特定期間に亘って前記可変始動手段を通過不利状態に変化さ

せる制御が可能であり、

前記所定可変手段は、少なくとも第2識別情報の可変表示の実行中は通過不利状態とされ、

前記所定可変手段が通過不利状態であるときに遊技媒体が前記所定可変手段の上部を流下可能であり、前記所定可変手段が通過不利状態から通過有利状態に変化したときに、前記所定可変手段の上部を流下中の遊技媒体が前記所定可変手段を通過可能であり、

前記可変表示実行手段は、

前記第1特別状態に制御されて最初の第2識別情報の可変表示として、前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数にかかわらず、通過不利状態である前記所定可変手段の上部を遊技媒体が流下し始めてから流下し終わるまでの期間よりも長い第1期間の可変表示を実行可能であり、

前記第1特別状態に制御されて2回目以降の第2識別情報の可変表示として、前記第1特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が所定数以上である場合、前記第1期間よりも短い第2期間の可変表示を実行可能である

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】

(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、識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果が表示されるという所定条件の成立後に特定領域を遊技媒体が通過したことに基づいて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、遊技媒体が通過可能な通過有利状態と遊技媒体が通過不能または困難な通過不利状態とに変化可能な可変始動手段と、前記可変始動手段の下流側に設けられ、通過有利状態と通過不利状態とに変化可能な所定可変手段と、前記可変始動手段を通過有利状態または通過不利状態に変化させる制御が可能な可変始動制御手段と、第1識別情報の可変表示を実行可能であるとともに、前記可変始動手段に遊技媒体が通過したことにもとづいて第2識別情報の可変表示を実行可能な可変表示実行手段と、第2識別情報の可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段と、第1識別情報の可変表示および第2識別情報の可変表示のいずれか一方の表示結果が所定表示結果となったことにもとづいて、前記所定可変手段を通過有利状態に変化させる所定状態に制御可能な所定状態制御手段と、通常状態よりも前記所定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、前記有利状態として、第1有利状態と、該第1有利状態とは異なる第2有利状態と、に制御可能な有利状態制御手段と、を備え、遊技機の電源が投入されたときに前記所定条件が成立している場合に、所定指示報知が実行され、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合いが高い第2特別状態とに制御可能であり、前記第1有利状態の終了後に前記第1特別状態に制御可能であり、前記第2有利状態の終了後に前記第2特別状態に制御可能であり、前記可変始動制御手段は、前記有利状態に制御されているとき、前記第1特別状態に制御されているときよりも長い特定期間に亘って前記可変始動手段を通過不利状態に変化させる制御が可能であり、前記所定可変手段は、少なくとも第2識別情報の可変表示の実行中は通過不利状態とされ、前記所定可変手段が通過不利状態であるときに遊技媒体が前記所定可変手段の上部を流下可能であり、前記所定可変手段が通過不利状態から通過有利状態に変化したときに、前記所定可変手段の上部を流下中の遊技媒体が前記所定可変手段を通過可能であり、前記可変表示実行手段は、前記第1特別状態に制御されて最初の第2識別情報の可変表示として、前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数にかかわらず、通過不利状態である前記所定可変手段の上部を遊技媒体が流下し始めてから流下し終わるまでの期間よりも長い第1期間の可変表示を実行可能であり、前記第1特別状態に制御されて2回目以降の第2識別

情報の可変表示として、前記第1特別状態において前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が所定数以上である場合、前記第1期間よりも短い第2期間の可変表示を実行可能であることを特徴とする。

(手段1)他の遊技機は、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、遊技媒体(例えば、遊技球)が進入可能な進入有利状態(例えば、開状態)と遊技媒体が進入不能または困難な進入不利状態(例えば、閉状態)とに変化可能な可変始動装置(例えば、可変入賞球装置15)と、可変始動装置の下流側に設けられ、進入有利状態と進入不利状態とに変化可能な所定可変装置(例えば、特殊可変入賞球装置22)と、可変始動装置を進入有利状態または進入不利状態に変化制御可能な可変始動装置制御手段(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S5103を実行する部分)と、第1識別情報(例えば、第1特別図柄)の可変表示を実行可能であるとともに、可変始動装置に遊技媒体が進入したことにもとづいて第2識別情報(例えば、第2特別図柄)の可変表示を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560におけるステップS26A, S26Bを実行する部分)と、第2識別情報の可変表示に関する情報を保留記憶(例えば、第2保留記憶)として記憶可能な保留記憶手段(例えば、第2保留記憶バッファ)と、第1識別情報の可変表示および第2識別情報の可変表示のいずれか一方の表示結果が所定表示結果(例えば、小当たり図柄)となったことにもとづいて、所定可変装置を進入有利状態に変化させる所定状態(例えば、小当たり遊技状態)に制御可能な所定状態制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS358～S360を実行する部分)と、通常状態よりも所定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, S2211A, S2209B, S2210B, S2213B, S2214B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、高確率/第1KT状態)と、該第1特別状態よりも有利度合いが高い第2特別状態(例えば、高確率/第2KT状態)とに制御可能であり、可変始動装置制御手段は、有利状態に制御されているとき、第1特別状態に制御されているときよりも長い特定期間に亘って可変始動装置を進入不利状態に変化制御可能であり(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57に示すように、大当たり遊技状態においては可変入賞球装置15を3.8秒閉鎖状態に制御し、第1KT状態においては可変入賞球装置15を0.5秒閉鎖状態に制御する部分)、可変表示実行手段は、第1特別状態に制御されて最初の第2識別情報の可変表示としては、保留記憶手段に記憶されている保留記憶数にかかわらず第1期間の可変表示を実行可能であり(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、第1KT状態に制御されて1回目の変動では図13(D)または図14(G)に示す変動パターンテーブルを用いて変動パターンを決定することにより保留記憶数にかかわらず7.0秒に亘り第2特別図柄の変動を実行可能であり)、第1特別状態に制御されて2回目以降の第2識別情報の可変表示としては、第1特別状態において保留記憶手段に記憶されている保留記憶数が所定数以上である場合、第1期間よりも短い第2期間の可変表示を実行可能である(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、第1KT状態に制御されて2回目以降の変動では図13(E)または図14(H)に示す変動パターンテーブルを用いて変動パターンを決定することにより第2保留記憶数が1以上であれば1.0秒(第1KT状態に制御されて1回目の変動時間7.0秒よりも短い時間)に亘り第2特別図柄の変動を実行可能である)ことを特徴とする。そのような構成によれば、特別状態における興奮を向上させることができる。