

【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 13 日 (2020.2.13)

【公開番号】特開 2019-205692 (P2019-205692A)

【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 2018-102953 (P2018-102953)

【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 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】

遊技媒体が遊技領域を移動可能で、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、

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、

前記遊技領域内の特定経路に向かう方向に前記遊技媒体の発射を促進させる発射促進報知手段と、

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、

第 2 識別情報の可変表示に対応する前記判定値のうち前記特殊判定値の数は、設定値によらず共通であり、

第 1 識別情報の可変表示に対応する前記判定値と第 2 識別情報の可変表示に対応する前記判定値とで、前記特殊判定値の数が異なり、

前記発射促進報知手段は、第 1 発射促進報知と、該第 1 発射促進報知よりも視認性の低い第 2 発射促進報知と、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】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、遊技媒体が遊技領域を移動可能で、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、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、遊技領域内の特定経路に向かう方向に遊技媒体の発射を促進させる発射促進報知手段と、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、第 2 識別情報の可変表示に対応する判定値のうち特殊判定値の数は、設定値によらず共通であり、第 1 識別情報の可変表示に対応する判定値と第 2 識別情報の可変表示に対応する判定値とで、特殊判定値の数が異なり、発射促進報知手段は、第 1 発射促進報知と、該第 1 発射促進報知よりも視認性の低い第 2 発射促進報知と、を実行可能である、ことを特徴とする。

(手段 1) また、他の遊技機として、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 S 115 A ~ S 118 A 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 S 119 A ~ S 121 A 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 026 I W S 59 A , S 64 A , S 59 B , S 64 B 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 S 21 T M 4530 ~ S 21 T M 4620 を実行する部分）を備え、第 2 識別情報の可変表示に対応する判定値のうち特殊判定値の数は、設定値によらず共通であり、第 1 識別情報の可変表示に対応する判定値と第 2 識別情報の可変表示に対応する判定値とで、特殊判定値の数が異なる（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しつつ、遊技の単調さを解消することができる。