

【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3年8月5日(2021.8.5)

【公開番号】特開2020-43918(P2020-43918A)

【公開日】令和2年3月26日(2020.3.26)

【年通号数】公開・登録公報2020-012

【出願番号】特願2018-172867(P2018-172867)

【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
A 6 3 F	7/02	3 1 2 Z
A 6 3 F	7/02	3 3 3 Z

【手続補正書】

【提出日】令和3年6月28日(2021.6.28)

【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】

外部からの指示により変更可能な設定値に応じた確率で当否判定を行うと共に、常時入球可能な第1始動口への入球に起因して変動を開始する第1特図と、可変入賞装置からなる第2始動口への入球に起因して変動を開始する第2特図との変動表示により前記当否判定の結果を報知する弾球遊技機であって、

前記第1始動口と前記第2始動口への入球に起因して前記当否判定を行う当否判定手段と、

前記当否判定の結果を報知する報知手段と、

前記当否判定で当選した後、遊技球が特定領域に進入すると、複数のラウンドにわたって大入賞口を開設させる特別遊技を行なう特別遊技手段と、

前記当否判定での当選を契機に到来する特定期間に遊技球が前記特定領域に進入すると、前記設定値に関する示唆を行う示唆演出を行う示唆手段と、

前記当否判定での当選時における前記変動表示にて確定表示された前記特図に応じて、前記特定期間の長さを設定する設定手段と、を備え、

前記第1特図が当選した場合と前記第2特図が当選した場合とで前記特定期間の長さの平均が異なる

ことを特徴とする弾球遊技機。

【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 5

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 5】

上記課題に鑑みてなされた請求項1に係る発明は、外部からの指示により変更可能な設定値に応じた確率で当否判定を行うと共に、常時入球可能な第1始動口への入球に起因して変動を開始する第1特図と、可変入賞装置からなる第2始動口への入球に起因して変動を開始する第2特図との変動表示により前記当否判定の結果を報知する弾球遊技機に関する

る。該弾球遊技機は、前記第1始動口と前記第2始動口への入球に起因して当否判定を行う当否判定手段と、当否判定の結果を報知する報知手段と、当否判定で当選した後、遊技球が特定領域に進入すると、複数のラウンドにわたって大入賞口を開放させる特別遊技を行う特別遊技手段と、前記当否判定での当選を契機に到来する特定期間に遊技球が特定領域に進入すると、設定値に関する示唆を行う示唆演出を行う示唆手段と、前記当否判定での当選時における前記変動表示にて確定表示された前記特図に応じて、前記特定期間の長さを設定する設定手段と、を備え、前記第1特図が当選した場合と前記第2特図が当選した場合とで前記特定期間の長さの平均が異なる。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

したがって、弾球遊技機における大当たりの確率の設定に関する示唆を行う演出の興趣を高めることが可能となる。

また、特定期間とは、報知手段により当否判定で当選したことが報知される時期に基づき定められた期間であっても良い。

上記構成によれば、当否判定での当選の報知に伴って遊技者にミッションが与えられ、ミッション達成時には示唆演出が行われる。このため、当否判定に当選した遊技者の喜びをより大きくすることができます。

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

また、特定期間に、当該特定期間が到来していることを示唆するミッション演出を行うミッション演出手段をさらに備えていても良い。

上記構成によれば、遊技者にミッションが与えられたことを示すことができる。また、ミッションの達成に挑む遊技者の気分を盛り上げることが可能となる。

また、特定領域に向かう遊技球を停留させる停留装置をさらに備えていても良い。

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0010

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0010】

また、弾球遊技機での遊技の状況に応じて、特定期間の長さを設定する設定手段をさらに備えていても良い。

上記構成によれば、弾球遊技機での遊技の状況に応じて、ミッション達成の難易度が変動する。このため、遊技の興趣を高めることができます。