

【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6年7月10日(2024.7.10)

【公開番号】特開2022-142394(P2022-142394A)

【公開日】令和4年9月30日(2022.9.30)

【年通号数】公開公報(特許)2022-180

【出願番号】特願2021-42547(P2021-42547)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

10

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 0

【手続補正書】

【提出日】令和6年7月2日(2024.7.2)

【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】

20

【特許請求の範囲】

【請求項1】

可変表示を実行する遊技機であって、

遊技媒体が進入可能な進入可能状態に制御される可変手段と、

遊技者にとって有利な有利状態と、前記有利状態と異なる状態であって前記可変手段が前記進入可能状態に制御される特殊状態と、前記有利状態の後に制御される遊技状態であって通常状態よりも可変表示の実行頻度が高い特別状態と、に制御可能な状態制御手段と、を備え、

前記状態制御手段は、

前記可変手段に進入した遊技媒体が特定領域を通過したときに前記有利状態に制御可能であり、

前記特別状態に制御されている場合に前記特殊状態において遊技媒体が前記特定領域を通過しなかったときに、前記通常状態に制御可能であり、

装飾識別情報の可変表示の表示結果を表示手段に表示可能な表示制御手段を備え、

前記表示制御手段は、

前記通常状態に制御されているときに前記有利状態に制御されることに対応して前記表示結果として特定表示結果を前記表示手段に表示可能であり、

前記特別状態に制御されているときに前記特殊状態に制御されることに対応して前記表示結果として前記特定表示結果とは異なる特別表示結果を前記表示手段に表示可能であり、

前記特別状態に制御されている場合に前記特殊状態において遊技媒体が前記特定領域を通過しなかったときに、該特殊状態後の前記通常状態において前記特定表示結果を前記表示手段に表示可能であり、

前記特殊状態に制御されているときに、所定領域に遊技媒体を発射するよう促す所定発射表示を前記表示手段に表示可能である、

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 6

【補正方法】変更

【補正の内容】

40

50

【 0 0 0 6 】

本手段の遊技機は、

可変表示を実行する遊技機であって、

遊技媒体が進入可能な進入可能状態に制御される可変手段と、

遊技者にとって有利な有利状態と、前記有利状態と異なる状態であって前記可変手段が前記進入可能状態に制御される特殊状態と、前記有利状態の後に制御される遊技状態であつて通常状態よりも可変表示の実行頻度が高い特別状態と、に制御可能な状態制御手段と、を備え、

前記状態制御手段は、

前記可変手段に進入した遊技媒体が特定領域を通過したときに前記有利状態に制御可能であり、 10

前記特別状態に制御されている場合に前記特殊状態において遊技媒体が前記特定領域を通過しなかったときに、前記通常状態に制御可能であり、

装飾識別情報の可変表示の表示結果を表示手段に表示可能な表示制御手段を備え、

前記表示制御手段は、

前記通常状態に制御されているときに前記有利状態に制御されることに対応して前記表示結果として特定表示結果を前記表示手段に表示可能であり、

前記特別状態に制御されているときに前記特殊状態に制御されることに対応して前記表示結果として前記特定表示結果とは異なる特別表示結果を前記表示手段に表示可能であり、

前記特別状態に制御されている場合に前記特殊状態において遊技媒体が前記特定領域を通過しなかったときに、該特殊状態後の前記通常状態において前記特定表示結果を前記表示手段に表示可能であり、

前記特殊状態に制御されているときに、所定領域に遊技媒体を発射するよう促す所定発射表示を前記表示手段に表示可能である、

ことを特徴とする。

他の遊技機は、

可変表示（変動表示）を実行する遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

遊技媒体（遊技球）が進入可能な進入可能状態に制御される可変手段（V判定入賞装置87）と、

遊技者にとって有利な有利状態（大当たり遊技状態）と、前記有利状態と異なる状態であつて前記可変手段が前記進入可能状態に制御される特殊状態（小当たり遊技状態）と、前記有利状態の後に制御される遊技状態であつて通常状態よりも可変表示の実行頻度が高い特別状態（時短状態）と、に制御可能な状態制御手段（CPU103）と、を備え、 30

前記状態制御手段（CPU103）は、

前記可変手段に進入した遊技媒体が特定領域（V入賞領域870）を通過したときに前記有利状態（大当たり遊技状態）に制御可能であり、

前記特別状態に制御されている場合に前記特殊状態において遊技媒体が前記特定領域を通過しなかったときに、前記通常状態に制御可能であり（時短制御99回となる大当たり後の時短状態で小当たりが発生し、その小当たり遊技中にV入賞しなかったときには、小当たり遊技状態が終了するときに通常状態に制御され）、 40

装飾識別情報の可変表示の表示結果を表示手段（画像表示装置5）に表示可能な表示制御手段（演出制御用CPU120）を備え、

前記表示制御手段は、

前記通常状態に制御されているときに前記有利状態に制御されることに対応して前記表示結果として特定表示結果（飾り図柄の大当たり用組合せ（「333」等））を前記表示手段に表示可能であり、

前記特別状態に制御されているときに前記特殊状態に制御されることに対応して前記表示結果として特別表示結果（飾り図柄の小当たり用組合せ（「3V3」等））を前記表示手段に表示可能であり、

前記特別状態に制御されている場合に前記特殊状態において遊技媒体が前記特定領域 50

を通過しなかったときに、該特殊状態後の前記通常状態において前記特定表示結果を前記表示手段に表示可能である（小当たり遊技中にV入賞せずに通常状態に制御された場合に、飾り図柄の大当たり用組合せ（「3 3 3」等）を画像表示装置5に表示する）

ことを特徴とする。

このような構成によれば、特殊状態において遊技媒体が特定領域を通過しなかった後の通常状態で特定表示結果が表示されることによって、特殊状態に制御されていたことを遊技者に認識させることができる。

10

20

30

40

50