

【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10月7日(2021.10.7)

【公開番号】特開2019-195479(P2019-195479A)

【公開日】令和1年11月14日(2019.11.14)

【年通号数】公開・登録公報2019-046

【出願番号】特願2018-91222(P2018-91222)

【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

【手続補正書】

【提出日】令和3年8月27日(2021.8.27)

【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、

遊技媒体が進入可能な第1状態と、遊技媒体が進入困難または進入不能な第2状態とに変化可能な可変手段と、

前記可変手段に遊技媒体が進入したことにもとづいて所定量の遊技媒体を付与可能な遊技媒体付与手段と、

特定期間中に付与された遊技媒体の数を累積的に計数可能な累積計数手段と、

前記累積計数手段により計数された累積値に応じた関連表示を実行する関連表示実行手段と、

遊技媒体が付与されたことを報知可能な報知手段とを備え、

前記報知手段は、

前記可変手段が前記第1状態であるときに、前記可変手段に遊技媒体が進入したことにもとづいて付与された前記所定量の遊技媒体を、所定画像を表示することにより報知可能であり、

前記可変手段に一の遊技媒体が進入したことに対応して一の所定画像を表示し、複数の遊技媒体が進入したことに対応して複数の所定画像を同時に表示可能であり、

前記可変手段が前記第1状態から前記第2状態に変化したときから少なくとも次回前記第1状態となるまでの期間において、所定画像が累積値画像に作用する態様により所定画像の表示を終了する終了演出を実行し、該終了演出の実行により全ての所定画像の表示を終了した後に該累積値画像を更新する、

ことを特徴とする遊技機。

【請求項2】

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、

遊技媒体が進入可能な第1進入手段と、

遊技媒体が前記第1進入手段と異なる第2進入手段に進入可能となる第1状態と、遊技媒体が前記第2進入手段に進入困難または進入不能となる第2状態とに変化可能な可変手段と、

前記第1進入手段に遊技媒体が進入したことにもとづいて所定量の遊技媒体を付与可能な遊技媒体付与手段と、

特定期間中に付与された遊技媒体の数を累積的に計数可能な累積計数手段と、
前記累積計数手段により計数された累積値に応じた関連表示を実行する関連表示実行手段と、

遊技媒体が付与されたことを報知可能な報知手段とを備え、
前記報知手段は、

前記可変手段が前記第1状態であるときに、前記第1進入手段に遊技媒体が進入したこともとづいて付与された前記所定量の遊技媒体を、所定画像を表示することにより報知可能であり、

前記可変手段に一の遊技媒体が進入したことに対応して一の所定画像を表示し、複数の遊技媒体が進入したことに対応して複数の所定画像を同時に表示可能であり、

前記可変手段が前記第1状態から前記第2状態に変化したときから少なくとも次回前記第1状態となるまでの期間において、所定画像が累積値画像に作用する態様により所定画像の表示を終了する終了演出を実行し、該終了演出の実行により全ての所定画像の表示を終了した後に該累積値画像を更新する、

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】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

(A) 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、
遊技媒体が進入可能な第1状態と、遊技媒体が進入困難または進入不能な第2状態とに変化可能な可変手段と、

前記可変手段に遊技媒体が進入
したことにもとづいて所定量の遊技媒体を付与可能な遊技媒体付与手段と、
特定期間中に付与された遊技媒体の数を累積的に計数可能な累積計数手段と、
前記累積計数手段により計数された累積値に応じた関連表示を実行する関連表示実行手段と、

遊技媒体が付与されたことを報知可能な報知手段とを備え、
前記報知手段は、
前記可変手段が前記第1状態であるときに、前記可変手段に遊技媒体が進入したことにもとづいて付与された前記所定量の遊技媒体を、所定画像を表示することにより報知可能であり、

前記可変手段に一の遊技媒体が進入したことに対応して一の所定画像を表示し、複数の遊技媒体が進入したことに対応して複数の所定画像を同時に表示可能であり、

前記可変手段が前記第1状態から前記第2状態に変化したときから少なくとも次回前記第1状態となるまでの期間において、所定画像が累積値画像に作用する態様により所定画像の表示を終了する終了演出を実行し、該終了演出の実行により全ての所定画像の表示を終了した後に該累積値画像を更新する、

ことを特徴とする遊技機。

(1) 上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、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、遊技媒体が入賞可能な第1状態(例えば、開放状態)と、遊技媒体が入賞困難または入賞不能な第2状態(例えば、閉鎖状態)とに変化可能な可変入賞手段(例えば、特別可変入賞球装置7(大入賞口))と、可変入賞手段に遊技媒体が入賞したことにもとづいて所定量の遊技媒体を付与可能(例えば、14個の遊技球が賞球として払い出される)な遊技媒体付与手段と、遊技媒体が付与されたことを報知可能な報知手段(例えば、演出制御用CPU120がステップS176等を実行する部分)とを備え、報知手段は、可変入賞手段が第1状態であるときに、可変入賞手段に遊技媒体が入賞したことにもとづいて付与された所定量の遊技媒体を、

所定画像（例えば、特別獲得数画像）を表示することにより報知可能であり（例えば、演出制御用CPU120がステップ019IWS205等を実行する部分。図8-34、図8-35参照）、複数の所定画像を同時に表示可能であり（例えば、図8-28参照）、可変入賞手段が第1状態から第2状態に変化したときから少なくとも次回第1状態となるまでの期間において、所定画像の表示を終了するための終了演出を実行可能である（例えば、演出制御用CPU120がステップ019IWS306等を実行する部分。図8-34、図8-35参照）。

このような構成によれば、遊技媒体の付与に対する興趣を高めるとともに、遊技者が感じるストレスを軽減することができる。

【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】

(B) 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、
遊技媒体が進入可能な第1進入手段と、
遊技媒体が前記第1進入手段と異なる第2進入手段に進入可能となる第1状態と、遊技
媒体が前記第2進入手段に進入困難または進入不能となる第2状態とに変化可能な可変手
段と、

前記第1進入手段に遊技媒体が進入したことにもとづいて所定量の遊技媒体を付与可能
な遊技媒体付与手段と、

特定期間中に付与された遊技媒体の数を累積的に計数可能な累積計数手段と、
前記累積計数手段により計数された累積値に応じた関連表示を実行する関連表示実行手
段と、

遊技媒体が付与されたことを報知可能な報知手段とを備え、
前記報知手段は、
前記可変手段が前記第1状態であるときに、前記第1進入手段に遊技媒体が進入したこ
ともとづいて付与された前記所定量の遊技媒体を、所定画像を表示することにより報知
可能であり、

前記可変手段に一の遊技媒体が進入したことに対応して一の所定画像を表示し、複数の
遊技媒体が進入したことに対応して複数の所定画像を同時に表示可能であり、

前記可変手段が前記第1状態から前記第2状態に変化したときから少なくとも次回前記
第1状態となるまでの期間において、所定画像が累積値画像に作用する態様により所定画
像の表示を終了する終了演出を実行し、該終了演出の実行により全ての所定画像の表示を
終了した後に該累積値画像を更新する、

ことを特徴とする遊技機。

(2) 上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機の他の態様は、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、遊技媒体が入賞可能な第1入賞手段（例えば、一般入賞口10への入賞を検出可能な一般入賞口スイッチ）と、遊技媒体が第1入賞手段とは異なる第2入賞手段（例えば、特別可変入賞球装置7（大入賞口）への入賞を検出可能なカウントスイッチ23）に入賞可能となる第1状態（例えば、開放状態）と、遊技媒体が第2入賞手段に入賞困難または入賞不能となる第2状態（例えば、閉鎖状態）とに変化可能な可変入賞手段（例えば、特別可変入賞球装置7（大入賞口））と、第1入賞手段に遊技媒体が入賞したことにもとづいて所定量の遊技媒体を付与可能（例えば、4個の遊技球が賞球として払い出される）な遊技媒体付与手段と、遊技媒体が付与されたことを報知可能な報知手段（例えば、演出制御用CPU120がステップS176等を実行する部分）とを備え、報知手段は、可変入賞手段が第1状態であるときに、第1入賞手段に遊技媒体が入賞したことにもとづいて付与された所定量の遊技媒体を、所定画像（例えば、一般獲得数画像）を表示することにより報知可能であり（

例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 がステップ 0 1 9 I W S 2 1 0 を実行する部分。図 8 - 3 4 、図 8 - 3 5 参照) 、複数の所定画像を同時に表示可能であり (例えば、図 8 - 2 8 参照) 、可変入賞手段が第 1 状態から第 2 状態に変化したときから少なくとも次回第 1 状態となるまでの期間において、所定画像の表示を終了するための終了演出を実行可能である (例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 がステップ 0 1 9 I W S 3 0 6 を実行する部分。図 8 - 3 4 、図 8 - 3 5 参照) 。

このような構成によれば、遊技媒体の付与に対する興趣を高めるとともに、遊技者が感じるストレスを軽減することができる。