

【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】平成29年10月12日 (2017.10.12)

【公開番号】特開2014-168682(P2014-168682A)  
【公開日】平成26年9月18日 (2014.9.18)  
【年通号数】公開・登録公報2014-050  
【出願番号】特願2014-21835(P2014-21835)  
【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】平成29年8月30日 (2017.8.30)

【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】

遊技媒体が始動領域を通過したことにもとづいて可変表示を行い、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、

遊技媒体が所定領域を通過したことにもとづいて、可変入賞装置を遊技媒体が進入しやすい状態に制御する可変入賞装置制御手段と、

前記可変表示が行われているときに、前記有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行する特定演出実行手段と、

前記可変入賞装置が遊技媒体が進入しやすい状態に制御されるか否かを報知するための所定演出を実行する所定演出実行手段と、

前記特定演出が実行される前記可変表示中に前記所定演出の実行を制限する所定演出制限手段とを備え、

前記特定演出実行手段は、前記可変表示が開始されてから所定時間が経過したときに前記特定演出を開始し、

前記所定演出制限手段は、前記可変表示が開始されてから前記所定時間が経過した後に、前記所定演出の実行を禁止する

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】0 0 0 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【 0 0 0 1 】

本発明は、遊技媒体が始動領域を通過したことにもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能なパチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【手続補正 3】

【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】

## 【0009】

(A) 本発明による遊技機は、遊技媒体（例えば、遊技球）が始動領域（例えば、第1始動入賞口13および第2始動入賞口14）を通過したことにもとづいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、遊技媒体が所定領域（例えば、ゲート32）を通過したことにもとづいて、可変入賞装置（例えば、可変入賞球装置15）を遊技媒体が進入しやすい状態（例えば、開放状態）に制御する可変入賞装置制御手段（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S453～S455の処理を実行する部分）と、可変表示が行われているときに、有利状態に制御されることを示唆する特定演出（例えば、スーパーリーチ演出）を実行する特定演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるスーパーリーチ演出を伴う変動パターンにもとづいてステップS831～S833およびステップS841～S844の処理を実行する部分）と、可変入賞装置が遊技媒体が進入しやすい状態に制御されるか否かを報知するための所定演出を実行する所定演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS779の処理を実行する部分）と、特定演出が実行される可変表示中に所定演出の実行を制限する所定演出制限手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS755、S756の処理を実行する部分）とを備え、特定演出実行手段は、可変表示が開始されてから所定時間（例えば、11.5秒）が経過したときに特定演出を開始し、所定演出制限手段は、可変表示が開始されてから所定時間が経過した後に、所定演出の実行を禁止する（図45におけるステップS758参照）ことを特徴とする。

(1) 本発明による他の遊技機は、遊技媒体（例えば、遊技球）が始動領域（例えば、第1始動入賞口13および第2始動入賞口14）を通過した後に、可変表示の開始条件（例えば、第1特別図柄および第2特別図柄のいずれの可変表示も実行されていない状態で、かつ大当り遊技状態でも小当り遊技状態でもないこと）が成立したことにもとづいて識別情報の可変表示を行い、識別情報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特定遊技状態（例えば、大当り遊技状態）に制御する遊技機であって、遊技媒体が所定領域（例えば、ゲート32）を通過したことにもとづいて、可変入賞装置（例えば、可変入賞球装置15）を遊技媒体が進入しやすい状態（例えば、開放状態）に制御する可変入賞装置制御手段（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S453～S455の処理を実行する部分）と、識別情報の可変表示が行われているときに、識別情報の表示結果が特定表示結果になることを示唆する特定演出（例えば、スーパーリーチ演出）を実行する特定演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるスーパーリーチ演出を伴う変動パターンにもとづいてステップS831～S833およびステップS841～S844の処理を実行する部分）と、可変入賞装置が遊技媒体が進入しやすい状態に制御されるか否かを報知するための所定演出を実行する所定演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS779の処理を実行する部分）と、特定演出が実行されるときに行われる識別情報の可変表示中では所定演出の実行を制限する所定演出制限手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS755、S756の処理を実行する部分）とを備えたことを特徴とする。

そのような構成によれば、特定演出に対する遊技者の注目度の低下を防止して、特定演出の演出効果を低減させないようにすることができる。