

【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4年9月26日(2022.9.26)

【公開番号】特開2020-185242(P2020-185242A)

【公開日】令和2年11月19日(2020.11.19)

【年通号数】公開・登録公報2020-047

【出願番号】特願2019-92578(P2019-92578)

【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

A 6 3 F 7/02 3 3 2 Z

【手続補正書】

【提出日】令和4年9月14日(2022.9.14)

【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

20

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

可変表示に対応する特定表示を表示可能な遊技機であって、

特定表示の表示態様を変化させる変化演出実行手段と、

特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、

前記特定演出とは異なる特別演出を実行可能な特別演出実行手段と、を備え、

前記特定演出実行手段は、複数回の可変表示において特定演出画像を継続して表示する態様にて前記特定演出を実行し、

前記特定演出が実行されているときの方が、前記特定演出が実行されていないときよりも特定表示の表示態様が変化しやすく、

前記特定演出が実行されているときの方が、前記特別演出が実行されているときよりも、特定表示の表示態様が変化しやすく、

特定表示のうち、実行中の可変表示に対応したアクティブ表示であって、前記特定演出が実行されたときに表示態様が所定態様に変化した前記特定演出終了後におけるアクティブ表示は、前記特定演出が実行されていないときに表示態様が所定態様に変化したアクティブ表示よりも表示態様が変化しやすい

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

40

【補正対象項目名】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

(A) 上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、

可変表示に対応する特定表示を表示可能な遊技機であって、

特定表示の表示態様を変化させる変化演出実行手段と、

特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、

前記特定演出とは異なる特別演出を実行可能な特別演出実行手段と、を備え、

前記特定演出実行手段は、複数回の可変表示において特定演出画像を継続して表示する態

50

様にて前記特定演出を実行し、

前記特定演出が実行されているときの方が、前記特定演出が実行されていないときよりも特定表示の表示態様が変化しやすく、

前記特定演出が実行されているときの方が、前記特別演出が実行されているときよりも、特定表示の表示態様が変化しやすく、

特定表示のうち、実行中の可変表示に対応したアクティブ表示であって、前記特定演出が実行されたときに表示態様が所定態様に変化した前記特定演出終了後におけるアクティブ表示は、前記特定演出が実行されていないときに表示態様が所定態様に変化したアクティブ表示よりも表示態様が変化しやすいことを特徴としている。

10

(1) 上記目的を達成するため、他の遊技機は、

可変表示に対応する特定表示（例えば保留表示、アクティブ表示）を表示可能であり、遊技領域（例えば、左遊技領域 151SG002L や右遊技領域 151SG002R）へ遊技媒体（例えば、遊技球）を発射し、遊技を行うことによって有利状態（例えば、大当たり遊技状態）へ制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機 1）であって、

特定表示の表示態様を変化させる変化演出実行手段（例えばステップ 57AKS002、ステップ 57AKS005、ステップ 57AKS008、ステップ 57AKS010 の処理を実行する演出制御用 CPU120）と、

特定演出（例えば表示変化高確率ゾーンのゾーン演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えばステップ 57AKS003、ステップ 57AKS005、ステップ 57AKS011 の処理を実行する演出制御用 CPU120）と、

20

前記特定演出とは異なる特別演出（例えばチャンスゾーンのゾーン演出）を実行可能な特別演出実行手段（例えばステップ 57AKS003、ステップ 57AKS005、ステップ 57AKS011 の処理を実行する演出制御用 CPU120）と、を備え、

前記特定演出が実行されているときの方が、前記特定演出が実行されていないときよりも特定表示の表示態様が変化しやすく、

前記特定演出が実行されているときの方が、前記特別演出が実行されているときよりも、特定表示の表示態様が変化しやすく、

前記特定演出が実行されたときに表示態様が所定態様に変化した特定表示は、前記特定演出が実行されていないときに表示態様が所定態様に変化した特定表示よりも表示態様が変化しやすく（例えばステップ 57AKS003 の処理で特定表示の表示態様の変化回数に応じて表示変化高確率ゾーンに移行させるか否かを決定する）、

30

さらに、

第 1 状態（例えば、開放状態）と該第 1 状態よりも遊技媒体が入賞困難な第 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、大入賞口を有する特別可変入賞球装置 151SG701）を少なくとも含み、遊技媒体が入賞したことに応じて遊技媒体が付与される入賞手段（例えば、第 1 始動入賞口 A、第 1 始動入賞口 B、第 2 始動入賞口、一般入賞口 151SG010、普電入賞口、大入賞口）と、

第 1 遊技状態（例えば、低ベース状態）と、該第 1 遊技状態よりも遊技者にとって有利な第 2 遊技状態（例えば、第 1 高ベース状態と第 2 高ベース状態とを含む高ベース状態）に制御可能な遊技状態制御手段（例えば、CPU103 が特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、

40

前記第 1 遊技状態において、遊技領域へ発射された遊技媒体の数である第 1 数（例えば、アウト数カウンタの値）に対して、付与された遊技媒体の数である第 2 数（例えば、賞球数カウンタの値）の割合を算出可能な算出手段（例えば、CPU103 が図 11-27 に示すベース値算出処理の 151SGS292 の処理を実行する部分）と、

前記算出手段によって算出された割合に関する情報（例えば、ベース値）を表示する表示手段（例えば、表示モニタ 151SG029）と、を備え、

前記可変入賞手段は、前記有利状態とは異なる状態である所定状態（例えば、小当たり遊技状態）へ制御されたときに、前記第 1 状態へ制御され（例えば、小当たり遊技中に大入賞

50

口が開放される部分）、

前記算出手段は、前記第1遊技状態において前記所定状態に制御されたことにもとづいて前記第1状態へ変化した前記可変入賞手段に遊技媒体が入賞したときには、該入賞によって付与された遊技媒体の数を第2数に加算する（例えば、図11-28（A）に示すように、低ベース状態の第1特別図柄の可変表示において可変表示結果が小当たりとなった場合は、該可変表示にもとづく小当たり遊技中に付与された賞球数を賞球数カウンタに加算する部分）

ことを特徴としている。

このような構成によれば、特定表示の表示態様がさらに変化することに期待が持てるの 10で、遊技の興趣が向上する。また、演出が多彩になり興趣が向上する。また、第1遊技状態において第1状態へ変化した可変入賞手段に入賞することによって付与された遊技媒体の数を考慮した割合に関する情報を表示できる。

10

20

30

40

50