

【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6月24日(2022.6.24)

【公開番号】特開2020-150983(P2020-150983A)

【公開日】令和2年9月24日(2020.9.24)

【年通号数】公開・登録公報2020-039

【出願番号】特願2019-49304(P2019-49304)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02(2006.01)

10

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

【手続補正書】

【提出日】令和4年6月16日(2022.6.16)

【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】

第1可変表示手段と第2可変表示手段とにおいて可変表示を実行した後に、小当り状態に制御可能な遊技機であって、

前記小当り状態において、遊技媒体が特定領域に進入することで、遊技者にとって有利な有利状態に制御され、

前記第1可変表示手段における可変表示に基づいて前記小当り状態に制御されるときよりも、前記第2可変表示手段における可変表示に基づいて前記小当り状態に制御されるときの方が、遊技者にとって有利になりやすく、

30

前記第2可変表示手段における可変表示に基づいて制御される前記小当り状態は、第1小当り状態と、該第1小当り状態よりも遊技者にとって有利な第2小当り状態と、を含み、

普通図柄の可変表示の表示結果が所定結果となったことに基づいて、閉状態から当該閉状態よりも遊技媒体が進入しやすい開状態に変化する可変手段を備え、

前記可変手段に遊技媒体が進入することで、前記第2可変表示手段の可変表示が実行され、

通常状態よりも前記可変手段が前記開状態になりやすい特別状態に制御可能であり、

前記特別状態における可変表示の実行回数に基づいて前記特別状態を終了させることが可能な特別状態終了手段と、をさらに備え、

40

前記通常状態は前記特別状態よりも遊技者にとって不利な状態であり、

前記特別状態が終了した後は、前記通常状態に移行し、

前記特別状態終了手段は、

前記特別状態における前記第2可変表示手段の可変表示の回数を更新し、前記特別状態における前記第2可変表示手段の可変表示の回数が第1回数となったときに、前記特別状態を終了させることが可能であり、

前記特別状態における前記第2可変表示手段における可変表示に基づく前記小当り状態の回数を更新し、前記特別状態における前記第1可変表示手段における可変表示に基づく前記小当り状態の回数を更新せず、前記第2可変表示手段における可変表示に基づく前記小当り状態の回数が第2回数となったときに、前記特別状態を終了させることが可能で

50

あり、

前記特別状態における前記第 1 可変表示手段及び前記第 2 可変表示手段の可変表示の合計回数を更新し、前記特別状態における前記第 1 可変表示手段及び前記第 2 可変表示手段の可変表示の合計回数が前記第 1 回数よりも多い第 3 回数となったときに、前記特別状態を終了させることが可能であり、

前記特別状態の最初の可変表示が前記第 2 可変表示手段における可変表示であった場合、該特別状態の最初の可変表示が前記第 1 可変表示手段における可変表示であった場合、のいずれの場合であっても前記可変手段に設けられた発光手段を発光させ、

外部に信号出力をすることが可能な外部信号出力手段をさらに備え、

前記外部信号出力手段は、前記特別状態に制御されている期間および該特別状態が終了した後の所定期間において、外部信号を出力可能である、遊技機。

10

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0002

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0002】

時短状態について、複数の終了条件を備えた遊技機が提案されている（例えば特許文献 1 参照）。

【手続補正 3】

20

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0003

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0003】

【特許文献 1】特開 2016 - 185193 号公報

【手続補正 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0004

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0004】

特許文献 1 に記載の遊技機では、有利な小当りを待ち続けて遊技をすることを可能としてしまう虞があった。

【手続補正 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0005

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0005】

40

この発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、有利な小当りを待ち続けることを防止して、遊技の公平性を担保できる遊技機を提供することを目的とする。

【手続補正 6】

【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】

第 1 可変表示手段と第 2 可変表示手段とにおいて可変表示を実行した後に、小当り状態に制御可能な遊技機であって、

50

前記小当たり状態において、遊技媒体が特定領域に進入することで、遊技者にとって有利な有利状態に制御され、

前記第 1 可変表示手段における可変表示に基づいて前記小当たり状態に制御されるときよりも、前記第 2 可変表示手段における可変表示に基づいて前記小当たり状態に制御されるときの方が、遊技者にとって有利になりやすく、

前記第 2 可変表示手段における可変表示に基づいて制御される前記小当たり状態は、第 1 小当たり状態と、該第 1 小当たり状態よりも遊技者にとって有利な第 2 小当たり状態と、を含み

普通図柄の可変表示の表示結果が所定結果となったことに基づいて、閉状態から当該閉状態よりも遊技媒体が進入しやすい開状態に変化する可変手段を備え、

前記可変手段に遊技媒体が進入することで、前記第 2 可変表示手段の可変表示が実行され、

通常状態よりも前記可変手段が前記開状態になりやすい特別状態に制御可能であり、

前記特別状態における可変表示の実行回数に基づいて前記特別状態を終了させることが可能な特別状態終了手段と、をさらに備え、

前記通常状態は前記特別状態よりも遊技者にとって不利な状態であり、

前記特別状態が終了した後は、前記通常状態に移行し、

前記特別状態終了手段は、

前記特別状態における前記第 2 可変表示手段の可変表示の回数を更新し、前記特別状態における前記第 2 可変表示手段の可変表示の回数が第 1 回数となったときに、前記特別状態を終了させることが可能であり、

前記特別状態における前記第 2 可変表示手段における可変表示に基づく前記小当たり状態の回数を更新し、前記特別状態における前記第 1 可変表示手段における可変表示に基づく前記小当たり状態の回数を更新せず、前記第 2 可変表示手段における可変表示に基づく前記小当たり状態の回数が第 2 回数となったときに、前記特別状態を終了させることが可能であり、

前記特別状態における前記第 1 可変表示手段及び前記第 2 可変表示手段の可変表示の合計回数を更新し、前記特別状態における前記第 1 可変表示手段及び前記第 2 可変表示手段の可変表示の合計回数が前記第 1 回数よりも多い第 3 回数となったときに、前記特別状態を終了させることが可能であり、

前記特別状態の最初の可変表示が前記第 2 可変表示手段における可変表示であった場合、該特別状態の最初の可変表示が前記第 1 可変表示手段における可変表示であった場合、のいずれの場合であっても前記可変手段に設けられた発光手段を発光させ、

外部に信号出力をすることが可能な外部信号出力手段をさらに備え、

前記外部信号出力手段は、前記特別状態に制御されている期間および該特別状態が終了した後の所定期間において、外部信号を出力可能である。

また、(1) 上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、

第 1 可変表示手段 (例えば第 1 特別図柄表示器 8 a) と第 2 可変表示手段 (例えば第 2 特別図柄表示器 8 b) とにおいて可変表示を実行可能な遊技機 (例えば 7 3 A K に係るパチンコ遊技機 1) であって、

前記第 1 可変表示手段における可変表示が実行されるときよりも、前記第 2 可変表示手段における可変表示が実行されるときの方が、遊技者にとって有利になりやすく (例えば図 3 6 - 1 、図 3 6 - 2) 、

普通図柄の可変表示の表示結果が所定結果 (例えば普通図柄が当り) となったことに基づいて、閉状態から当該閉状態よりも遊技媒体が入賞しやすい開状態に変化する可変入賞手段 (例えば可変入賞球装置 1 5) を備え、

通常状態よりも前記可変入賞手段が前記開状態になりやすい特別状態 (例えば時短状態、高ベース状態) に制御可能であり (例えばステップ S 1 7 0 の処理を実行する C P U 5 6) と、

前記特別状態における可変表示の実行回数に基づいて前記特別状態を終了させる特別状態

10

20

30

40

50

終了手段（例えばステップ73AKS013、ステップ73AKS028、ステップ73AKS106の処理を実行するCPU56）と、
前記特別状態に制御されたときに第1フラグ（例えば時短フラグ）をオン状態とし、前記特別状態における最終回の可変表示において、可変表示開始時に前記第1フラグをオフ状態とするとともに第2フラグ（例えば時短延長フラグ）をオン状態とし、所定条件が成立したときに前記第2フラグをオフ状態とするフラグ管理手段（例えばステップ73AKS012、ステップ73AKS013の処理を実行するCPU56）と、をさらに備え、
前記特別状態終了手段は、前記第2フラグがオフ状態となったことに基づいて、前記特別状態を終了させる。

このような構成によれば、特別状態終了後に第2保留情報の上限数より多い回数有利な第2可変表示手段で可変表示が実行されてしまうことを防止でき、遊技の公平性を担保できる。

10

20

30

40

50