

【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 4 月 22 日(2022.4.22)

【公開番号】特開 2021-61918(P2021-61918A)

【公開日】令和 3 年 4 月 22 日(2021.4.22)

【年通号数】公開・登録公報 2021-019

【出願番号】特願 2019-187138(P2019-187138)

【国際特許分類】

A 63 F 7/02(2006.01)

10

【FI】

A 63 F 7/02 320

A 63 F 7/02 315 A

【手続補正書】

【提出日】令和 4 年 4 月 14 日(2022.4.14)

【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】

可変表示を行い、可変表示結果として特定表示結果が表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態へ制御可能な遊技機であって、

通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態へ制御可能な状態制御手段と、

可変表示に対応した演出を実行可能な演出実行手段と、を備え、

前記状態制御手段は、

前記通常状態において可変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が表示された場合、該特別表示結果にもとづいて、前記通常状態から前記特別状態へ制御し、

30

前記特別状態において可変表示結果として前記特別表示結果が表示された場合、該特別表示結果にもとづく制御を行わず、

前記可変表示として第 1 識別情報と第 2 識別情報の可変表示を行うとともに、前記第 1 識別情報の可変表示と前記第 2 識別情報の可変表示に対応して演出用識別情報の可変表示を行い、

前記第 1 識別情報の可変表示結果よりも前記第 2 識別情報の可変表示結果の方が、前記特別表示結果が表示される割合が高く、

前記演出実行手段は、

前記特別状態の終了時において記憶されている前記第 2 識別情報の可変表示に関する情報に、可変表示結果が前記特別表示結果となる情報が含まれているか否かに応じて異なる演出を実行可能であり、

40

前記特別状態の制御中に遊技領域における特定経路への遊技媒体の発射を促す発射促進報知を行い、

前記特別状態の終了時において記憶されている前記第 2 識別情報の可変表示に関する情報に、可変表示結果が前記特別表示結果となる情報が含まれている場合と前記特別表示結果となる情報が含まれていない場合とで、前記特別状態の終了時において記憶されている前記第 2 識別情報の可変表示に関する情報に対応する可変表示が終了するまで、前記特定経路とは異なる通常経路への遊技媒体の発射を促す発射促進報知を行わない、ことを特徴とする遊技機。

【手続補正 2】

50

【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】

上記目的を達成するため、本発明に係る遊技機は、
可変表示を行い、可変表示結果として特定表示結果が表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態へ制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機1など）であって、
通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態へ制御可能な状態制御手段（例えばステップ059AKS025の処理を実行するCPU103など）と、
可変表示に対応した演出を実行可能な演出実行手段（例えばステップS172の処理を実行する演出制御用CPU120など）と、を備え、

10

前記状態制御手段は、

前記通常状態において可変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（例えば「ハズレ（時短）」の特図表示結果など）が表示された場合、該特別表示結果にもとづいて、前記通常状態から前記特別状態へ制御し（例えばステップ059AKS025の処理を実行するなど）、

前記特別状態において可変表示結果として前記特別表示結果が表示された場合、該特別表示結果にもとづく制御を行わず（例えばステップ059AKS006にてYesと判定した場合ステップ059AKS006Aの処理を実行しないなど）、

20

前記可変表示として第1識別情報と第2識別情報の可変表示を行うとともに、前記第1識別情報の可変表示と前記第2識別情報の可変表示に対応して演出用識別情報の可変表示を行い、

前記第1識別情報の可変表示結果よりも前記第2識別情報の可変表示結果の方が、前記特別表示結果が表示される割合が高く（例えば第1特図表示結果決定テーブルと第2特図表示結果決定テーブルとでは、第2特図表示結果決定テーブルの方が特図表示結果を「ハズレ（時短）」として次回の可変表示から時短状態に制御すると決定される確率が高くなるように、決定用データが割り当てられているなど）、

前記演出実行手段は、

前記特別状態の終了時において記憶されている前記第2識別情報の可変表示に関する情報に、可変表示結果が前記特別表示結果となる情報が含まれているか否かに応じて異なる演出を実行可能であり（例えば演出制御用CPU120は、ステップ059AKS108の処理を実行可能であるなど）、

30

前記特別状態の制御中に遊技領域における特定経路への遊技媒体の発射を促す発射促進報知を行い（例えばステップ059AKS090の処理を実行するなど）、

前記特別状態の終了時において記憶されている前記第2識別情報の可変表示に関する情報に、可変表示結果が前記特別表示結果となる情報が含まれている場合と前記特別表示結果となる情報が含まれていない場合とで、前記特別状態の終了時において記憶されている前記第2識別情報の可変表示に関する情報に対応する可変表示が終了するまで、前記特定経路とは異なる通常経路への遊技媒体の発射を促す発射促進報知を行わない（例えばステップ059AKS090の処理にて右打ち指示表示が可能であり、ステップ059AKS074にて送信される左打ち指示コマンドを受信するまで、すなわち時短状態終了時に記憶されていた第2特図の保留に対応する可変表示が全て終了するまで、左打ち指示表示を行わないなど）、

40

ことを特徴とする。