

【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 2 年 1 月 23 日 (2020.1.23)

【公開番号】特開 2019-205701 (P2019-205701A)

【公開日】令和 1 年 12 月 5 日 (2019.12.5)

【年通号数】公開・登録公報 2019-049

【出願番号】特願 2018-102962 (P2018-102962)

【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 1 年 11 月 22 日 (2019.11.22)

【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、

前記有利状態として、第 1 有利状態と、前記第 1 有利状態よりも遊技者にとって不利な第 2 有利状態との少なくともいずれかに制御可能な遊技状態制御手段と、

前記第 1 有利状態の方が、前記第 2 有利状態よりも、前記有利状態の終了時の終了時演出期間として長い期間を高い割合で選択する終了時演出選択手段と、

前記終了時演出期間に終了時演出を実行可能な終了時演出実行手段と、

遊技者の動作を検出可能な動作検出手段と、を備え、

前記終了時演出実行手段は、前記第 1 有利状態の前記終了時演出期間に、複数種類の終了時演出のうちのいずれかを実行可能であり、

前記終了時演出実行手段は、前記第 1 有利状態の前記終了時演出期間において、前記動作検出手段による遊技者の動作の検出に対応した演出態様で複数種類の終了時演出を実行可能である、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であり、前記有利状態の終了後に前記有利状態と異なる特別状態に制御可能な遊技機であって、

通常状態と、前記特別状態と、前記有利状態として、第 1 有利状態と、前記第 1 有利状態よりも遊技者にとって不利な第 2 有利状態との少なくともいずれかに制御可能な遊技状態制御手段と、

前記通常状態に制御されているときに前記有利状態に制御された場合よりも、前記特別状態に制御されているときに前記有利状態に制御された場合の方が、前記有利状態の終了時の終了時演出期間として長い期間を高い割合で選択する終了時演出選択手段と、

前記終了時演出期間に終了時演出を実行可能な終了時演出実行手段と、

遊技者の動作を検出可能な動作検出手段と、を備え、

前記終了時演出実行手段は、前記第 1 有利状態の前記終了時演出期間に、複数種類の終了時演出のうちのいずれかを実行可能であり、

前記終了時演出実行手段は、前記第 1 有利状態の前記終了時演出期間において、前記動作検出手段による遊技者の動作の検出に対応した演出態様で複数種類の終了時演出を実行可能である、遊技機。

【請求項 3】

特別識別情報として第 1 特別識別情報および前記第 1 特別識別情報よりも遊技者にとって有利な第 2 特別識別情報の可変表示を実行可能であり、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能であり、前記有利状態の終了後に前記有利状態と異なる特別状態に制御可能な遊技機であって、

前記第 1 特別識別情報の可変表示に関する情報を第 1 保留記憶情報として記憶可能な第 1 保留記憶手段と、

前記第 2 特別識別情報の可変表示に関する情報を第 2 保留記憶情報として記憶可能な第 2 保留記憶手段と、

前記第 1 保留記憶情報と前記第 2 保留記憶情報とが共に記憶されているときに、前記第 2 保留記憶情報に基づく前記第 2 特別識別情報の可変表示を、前記第 1 特別識別情報の可変表示よりも優先して実行する可変表示制御手段と、

前記有利状態として、第 1 有利状態と、前記第 1 有利状態よりも遊技者にとって不利な第 2 有利状態との少なくともいずれかに制御可能な遊技状態制御手段と、

前記第 1 保留記憶情報の可変表示の結果として前記有利状態に制御された場合よりも、前記第 2 保留記憶情報の可変表示の結果として前記有利状態に制御された場合の方が、前記有利状態の終了時の終了時演出期間として長い期間を高い割合で選択する終了時演出選択手段と、

前記終了時演出期間に終了時演出を実行可能な終了時演出実行手段と、

遊技者の動作を検出可能な動作検出手段と、を備え、

前記終了時演出実行手段は、前記第 1 有利状態の前記終了時演出期間に、複数種類の終了時演出のうちのいずれかを実行可能であり、

前記終了時演出実行手段は、前記第 1 有利状態の前記終了時演出期間において、前記動作検出手段による遊技者の動作の検出に対応した演出態様で複数種類の終了時演出を実行可能である、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】

手段 A の遊技機は、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、

前記有利状態として、第 1 有利状態と、前記第 1 有利状態よりも遊技者にとって不利な第 2 有利状態との少なくともいずれかに制御可能な遊技状態制御手段と、

前記第 1 有利状態の方が、前記第 2 有利状態よりも、前記有利状態の終了時の終了時演出期間として長い期間を高い割合で選択する終了時演出選択手段と、

前記終了時演出期間に終了時演出を実行可能な終了時演出実行手段と、

遊技者の動作を検出可能な動作検出手段と、を備え、

前記終了時演出実行手段は、前記第 1 有利状態の前記終了時演出期間に、複数種類の終了時演出のうちのいずれかを実行可能であり、

前記終了時演出実行手段は、前記第 1 有利状態の前記終了時演出期間において、前記動作検出手段による遊技者の動作の検出に対応した演出態様で複数種類の終了時演出を実行可能である、

ことを特徴とする。

さらに、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能であり、前記有利状態の終了後に前記有利状態と異なる特別状態に制御可能な遊技機であって、

通常状態と、前記特別状態と、前記有利状態として、第 1 有利状態と、前記第 1 有利状態よりも遊技者にとって不利な第 2 有利状態との少なくともいずれかに制御可能な遊技状態制御手段と、

前記通常状態に制御されているときに前記有利状態に制御された場合よりも、前記特別

状態に制御されているときに前記有利状態に制御された場合の方が、前記有利状態の終了時の終了時演出期間として長い期間を高い割合で選択する終了時演出選択手段と、

前記終了時演出期間に終了時演出を実行可能な終了時演出実行手段と、

遊技者の動作を検出可能な動作検出手段と、を備え、

前記終了時演出実行手段は、前記第 1 有利状態の前記終了時演出期間に、複数種類の終了時演出のうちのいずれかを実行可能であり、

前記終了時演出実行手段は、前記第 1 有利状態の前記終了時演出期間において、前記動作検出手段による遊技者の動作の検出に対応した演出態様で複数種類の終了時演出を実行可能である、

ことを特徴とする。

さらに、特別識別情報として第 1 特別識別情報および前記第 1 特別識別情報よりも遊技者にとって有利な第 2 特別識別情報の可変表示を実行可能であり、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能であり、前記有利状態の終了後に前記有利状態と異なる特別状態に制御可能な遊技機であって、

前記第 1 特別識別情報の可変表示に関する情報を第 1 保留記憶情報として記憶可能な第 1 保留記憶手段と、

前記第 2 特別識別情報の可変表示に関する情報を第 2 保留記憶情報として記憶可能な第 2 保留記憶手段と、

前記第 1 保留記憶情報と前記第 2 保留記憶情報とが共に記憶されているときに、前記第 2 保留記憶情報に基づく前記第 2 特別識別情報の可変表示を、前記第 1 特別識別情報の可変表示よりも優先して実行する可変表示制御手段と、

前記有利状態として、第 1 有利状態と、前記第 1 有利状態よりも遊技者にとって不利な第 2 有利状態との少なくともいずれかに制御可能な遊技状態制御手段と、

前記第 1 保留記憶情報の可変表示の結果として前記有利状態に制御された場合よりも、前記第 2 保留記憶情報の可変表示の結果として前記有利状態に制御された場合の方が、前記有利状態の終了時の終了時演出期間として長い期間を高い割合で選択する終了時演出選択手段と、

前記終了時演出期間に終了時演出を実行可能な終了時演出実行手段と、

遊技者の動作を検出可能な動作検出手段と、を備え、

前記終了時演出実行手段は、前記第 1 有利状態の前記終了時演出期間に、複数種類の終了時演出のうちのいずれかを実行可能であり、

前記終了時演出実行手段は、前記第 1 有利状態の前記終了時演出期間において、前記動作検出手段による遊技者の動作の検出に対応した演出態様で複数種類の終了時演出を実行可能である、

ことを特徴とする。

さらに、手段 1 の遊技機は、遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機 1）であって、

前記有利状態として、第 1 有利状態（たとえば、16 ラウンド大当たり、確変大当たり）と、前記第 1 有利状態よりも遊技者にとって不利な第 2 有利状態（たとえば、6 ラウンド大当たり、通常大当たり）との少なくともいずれかに制御可能な遊技状態制御手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ 100）と、

前記第 1 有利状態の方が、前記第 2 有利状態よりも、前記有利状態の終了時の終了時演出期間として長い期間を高い割合で選択する終了時演出選択手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ 100、図 8 - 10 のステップ S 366、図 8 - 11）と、

前記終了時演出期間に終了時演出を実行可能な終了時演出実行手段（たとえば、演出制御用 CPU 120、図 8 - 22 のステップ S 772、図 8 - 23 ~ 図 8 - 26）とを備え、

前記終了時演出実行手段は、前記第 1 有利状態の前記終了時演出期間に、複数種類の終了時演出（たとえば、演出パターン A ~ 演出パターン E）のうちのいずれかを実行可能であり、

前記第 1 有利状態の前記終了時演出期間において実行可能な複数種類の終了時演出は、いずれも遊技者の介入要素（たとえば、スティックコントローラ 3 1 A やプッシュボタン 3 1 B の操作）を含む（たとえば、演出パターン A ～演出パターン E のいずれもが、遊技者の操作を受付ける演出態様である）ことを特徴とする。