

【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 6 年 4 月 4 日(2024.4.4)

【公開番号】特開 2023-41192(P2023-41192A)
【公開日】令和 5 年 3 月 24 日(2023.3.24)
【年通号数】公開公報(特許)2023-055
【出願番号】特願 2021-148414(P2021-148414)
【国際特許分類】
A 63 F 7/02(2006.01)
【F I】
A 63 F 7/02 320

10

【手続補正書】
【提出日】令和 6 年 3 月 27 日(2024.3.27)
【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】

20

識別図柄の可変表示を実行可能な遊技機において、
演出を実行する演出実行手段と、
遊技状態を移行させ、移行させた遊技状態の制御を行う遊技状態制御手段と、
前記識別図柄のうちの第 1 識別図柄または第 2 識別図柄を所定の変動時間まで変動表示
させた後、所定の停止態様で停止表示させることが可能な識別図柄可変表示制御手段と、
を備え、
前記遊技状態制御手段は、
通常遊技状態と、前記通常遊技状態とは異なる特定遊技状態と、前記通常遊技状態およ
び前記特定遊技状態とは異なる遊技状態であり、特別条件を満たす場合に遊技者に所定の
特典を付与可能な特別遊技状態と、前記特別条件とは異なる所定条件を満たす場合に前記
特別遊技状態よりも少ない特典を付与可能な所定遊技状態と、を少なくとも含む何れかの
遊技状態に制御可能であり、
前記演出実行手段は、
複数種類の演出態様のいずれかにて実行する演出態様実行手段と、
前記演出態様実行手段により実行される前記演出態様を選択する演出態様選択手段と、
を有し、
前記演出態様実行手段は、
前記特定遊技状態において、少なくとも第 1 特定演出態様と前記第 1 特定演出態様とは
異なる第 2 特定演出態様とが含まれた複数の特定演出態様の中からいずれかの演出態様に
て実行可能であり、
前記演出態様選択手段は、
所定の選択条件が成立している場合に、少なくとも前記第 1 特定演出態様と前記第 2 特
定演出態様とのいずれかの演出態様を遊技者により選択可能にし、
前記演出態様実行手段は、
前記特定遊技状態において実行された前記識別図柄の可変表示にて前記特別条件を満た
した場合には、該特別条件を満たしたときに実行されている演出態様を、前記特別遊技状
態の終了後の前記特定遊技状態にて継続して実行可能であり、
前記演出実行手段は、

30

40

50

前記第 1 特定演出態様においては、特殊演出を実行可能であり、
前記第 2 特定演出態様においては、前記特殊演出を実行しないようにすることが可能であり、
前記特定遊技状態に制御されていることを報知する第 1 の表示と、前記演出態様選択手段により選択された演出態様を報知する第 2 の表示とを表示可能であり、
前記遊技状態制御手段は、
前記特定遊技状態に制御されているときに前記所定条件が成立し得る前記第 2 識別図柄が変動されると、前記所定遊技状態の終了後に前記通常遊技状態に移行するときと、前記所定遊技状態の終了後に前記特定遊技状態を継続するときとのうち何れかに制御可能である

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】0007
【補正方法】変更
【補正の内容】
【0007】

上記目的を達成するために、本発明に係る遊技機（例えば、第 7 のパチンコ遊技機及び第 8 のパチンコ遊技機）は、識別図柄の可変表示を実行可能な遊技機において、
演出を実行する演出実行手段（例えば、サブ制御回路 300）と、遊技状態を移行させ、移行させた遊技状態の制御を行う遊技状態制御手段（例えば、メイン CPU 201）と、前記識別図柄のうちの第 1 識別図柄（例えば、第 1 特別図柄）または第 2 識別図柄（例えば、第 2 特別図柄）を所定の変動時間まで変動表示させた後、所定の停止態様で停止表示させることが可能な識別図柄可変表示制御手段（例えば、メイン CPU 201）と、を備え、
前記遊技状態制御手段は、通常遊技状態と、前記通常遊技状態とは異なる特定遊技状態（例えば、時短遊技状態）と、前記通常遊技状態および前記特定遊技状態とは異なる遊技状態であり、特別条件（例えば、当たり）を満たす場合に遊技者に所定の特典を付与可能な特別遊技状態（例えば、当たり遊技状態）と、前記特別条件とは異なる所定条件（例えば、小当たり）を満たす場合に前記特別遊技状態よりも少ない特典を付与可能な所定遊技状態（例えば、小当たり遊技状態）と、を少なくとも含む何れかの遊技状態に制御可能であり、
前記演出実行手段は、複数種類の演出態様（例えば、演出ステージ）のいずれかにて実行する演出態様実行手段（例えば、サブ CPU 301）と、前記演出態様実行手段により実行される前記演出態様を選択する演出態様選択手段（例えば、サブ CPU 301）と、を有し、
前記演出態様実行手段は、前記特定遊技状態において、少なくとも第 1 特定演出態様（例えば、男性キャラクタの演出ステージ 30）と前記第 1 特定演出態様とは異なる第 2 特定演出態様（例えば、女性キャラクタの演出ステージ 31）とが含まれた複数の特定演出態様の中からいずれかの演出態様にて実行可能であり、
前記演出態様選択手段は、所定の選択条件が成立している場合に、少なくとも前記第 1 特定演出態様と前記第 2 特定演出態様とのいずれかの演出態様を遊技者により選択可能にし、
前記演出態様実行手段は、前記特定遊技状態において実行された前記識別図柄の可変表示にて前記特別条件を満たした場合には、該特別条件を満たしたときに実行されている演出態様を、前記特別遊技状態の終了後の前記特定遊技状態にて継続して実行可能であり、
前記演出実行手段は、前記第 1 特定演出態様においては、特殊演出（例えば、演出ステージに基づいて異なる S T O C K が表示可能な V 通過演出パターンによる演出）を実行可能であり、前記第 2 特定演出態様においては、前記特殊演出を実行しないようにすることが可能であり、

10

20

30

40

50

前記特定遊技状態に制御されていることを報知する第１の表示（例えば、第２の時短遊技状態を示す「戦国タイム」の画像表示）と、前記演出態様選択手段により選択された演出態様を報知する第２の表示（例えば、男性キャラクタまたは女性キャラクタの画像表示）とを表示可能であり、

前記遊技状態制御手段は、前記特定遊技状態に制御されているときに前記所定条件が成立し得る前記第２識別図柄が変動されると、前記所定遊技状態の終了後に前記通常遊技状態に移行するときと、前記所定遊技状態の終了後に前記特定遊技状態を継続するときとのうち何れかに制御可能であることを特徴とする。

10

20

30

40

50