

【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7月30日(2020.7.30)

【公開番号】特開2020-81351(P2020-81351A)

【公開日】令和2年6月4日(2020.6.4)

【年通号数】公開・登録公報2020-022

【出願番号】特願2018-219879(P2018-219879)

【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2年6月5日(2020.6.5)

【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、

通常状態よりも有利な第1特別状態と、前記通常状態よりも有利であって前記第1特別状態とは異なる第2特別状態とに制御可能な状態制御手段と、

前記第1特別状態を終了させることを判定可能な状態判定手段と、

前記有利状態に制御されるか否かを演出結果により報知する特定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、

所定期間内に前記第1特別状態を終了させると判定された場合は、前記所定期間の終了後に前記第2特別状態を終了し、

前記所定期間内に前記第1特別状態を終了させると判定されなかつた場合は、前記所定期間の終了後も前記第1特別状態を終了させると判定されるまで、前記第1特別状態かつ前記第2特別状態に制御し、

前記演出実行手段は、

前記所定期間内に対応する第1演出期間と、前記所定期間の終了後に前記第1特別状態かつ前記第2特別状態が終了するまでの第2演出期間とにおいて、前記特定演出を実行可能であり、

前記第1演出期間よりも前記第2演出期間の方が、前記有利状態に制御される演出結果となる割合が高くなるように、前記特定演出を実行可能であり、

前記第2演出期間において、前記特定演出によって報知される演出結果が前記有利状態に制御される演出結果となる期待度に関する情報を報知し、

前記第2演出期間において、前記期待度に関する情報に応じた特定画像を継続して表示可能である、

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】0 0 0 6

【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、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、通常状態よりも有利な第1特別状態と、前記通常状態よりも有利であって前記第1特別状態とは異なる第2特別状態とに制御可能な状態制御手段と、前記第1特別状態を終了させることを判定可能な状態判定手段と、前記有利状態に制御されるか否かを演出結果により報知する特定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、所定期間内に前記第1特別状態を終了させると判定された場合は、前記所定期間の終了後に前記第2特別状態を終了し、前記所定期間内に前記第1特別状態を終了させると判定されなかつた場合は、前記所定期間の終了後も前記第1特別状態を終了させると判定されるまで、前記第1特別状態かつ前記第2特別状態に制御し、前記演出実行手段は、前記所定期間内に対応する第1演出期間と、前記所定期間の終了後に前記第1特別状態かつ前記第2特別状態が終了するまでの第2演出期間とにおいて、前記特定演出を実行可能であり、前記第1演出期間よりも前記第2演出期間の方が、前記有利状態に制御される演出結果となる割合が高くなるように、前記特定演出を実行可能であり、前記第2演出期間において、前記特定演出によって報知される演出結果が前記有利状態に制御される演出結果となる期待度に関する情報を報知し、前記第2演出期間において、前記期待度に関する情報に応じた特定画像を継続して表示可能である、ことを特徴とする。

(1) 上記目的を達成するため、他の態様に係る遊技機は、遊技者にとって有利な有利状態（例えば大当たり遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機1など）であつて、通常状態よりも有利な第1特別状態（例えば確変状態すなわち高確状態など）と、前記通常状態よりも有利であつて前記第1特別状態とは異なる第2特別状態（例えば時短状態すなわち高ベース状態など）とに制御可能な状態制御手段（例えば遊技制御用マイクロコンピュータ100のCPU103など）と、前記第1特別状態を終了させるか否かを判定する状態判定手段（例えばステップS1102において転落抽選を実行するCPU103など）と、前記有利状態に制御されるか否かを演出結果により報知する特定演出（例えばSPリーチAまたはSPリーチBのリーチ演出など）を実行可能な演出実行手段（例えば演出制御用CPU120など）とを備え、前記状態制御手段は、所定期間内に前記第1特別状態を終了させると判定された場合には、前記所定期間の終了後に前記第2特別状態を終了し（例えばステップS1134、S1135により時短フラグをOFFに設定するCPU103など）、前記所定期間内に前記第1特別状態を終了させると判定されなかつた場合には、前記所定期間の終了後も前記第1特別状態を終了させると判定されるまで、前記第1特別状態かつ前記第2特別状態に制御し（例えばステップS1106により時短フラグをOFFに設定するCPU103など）、前記演出実行手段は、前記所定期間に内に対応する第1演出期間（例えば第1バトル期間など）と、前記所定期間の終了後に前記第1特別状態かつ前記第2特別状態が終了するまでの第2演出期間（例えば第2バトル期間など）とにおいて、前記特定演出を実行可能であり（例えば図22-8を参照してテーブル81AKT11、81AKT12、81AKT32、81AKT33のいずれかにより変動パターンを決定する演出制御用CPU120など）、前記第1演出期間よりも前記第2演出期間の方が、前記有利状態に制御される演出結果となる割合が高くなるように、前記特定演出を実行可能であり（例えば大当たり確率が1/150である場合にテーブル81AKT11、81AKT12のいずれかにより変動パターンを決定し、大当たり確率が1/150であり確変転落確率が1/350である場合にテーブル81AKT32、81AKT33のいずれかにより変動パターンを決定する演出制御用CPU120など）、前記第2演出期間において、前記特定演出によって報知される演出結果が前記有利状態に制御される演出結果となる期待度に関する情報を報知する（例えばステップ80AKS18により期待度情報を報知可能にする演出制御用CPU120など）。

このような構成によれば、適切な報知が可能になり遊技興趣の低下を防止できる。