

【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9日(2022.6.9)

【公開番号】特開2021-13486(P2021-13486A)

【公開日】令和3年2月12日(2021.2.12)

【年通号数】公開・登録公報2021-006

【出願番号】特願2019-128859(P2019-128859)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

10

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 0

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

A 6 3 F 7/02 3 1 5 Z

【手続補正書】

【提出日】令和4年6月1日(2022.6.1)

【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

20

【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、

可変表示に関する特定表示を表示手段に表示可能な特定表示手段と、

前記特定表示の表示色を変化させる変化演出を実行可能な変化演出実行手段と、を備え、
前記変化演出は複数のタイミングで実行可能であり、いずれのタイミングで前記変化演出を実行することで前記特定表示の表示色を変化させ、

前記特定表示の表示色は、前記有利状態に制御される期待度に応じて異なり、

通常演出状態と、該通常演出状態から移行可能な演出状態であって、前記通常演出状態よりも前記有利状態に制御される割合が高い特定演出状態と、があり、

前記特定演出状態は、前記表示手段にて表示される、少なくとも前記特定表示を含む表示対象の少なくとも一部の色数が、前記通常演出状態よりも少なく表示される演出状態であり、

前記通常演出状態のときに前記変化演出実行手段により前記変化演出を実行した場合は、前記特定表示の表示色を前記有利状態に制御される期待度に応じた表示色へ変化させる一方で、前記特定演出状態のときに前記変化演出手段により前記変化演出を実行した場合は、前記有利状態に制御される期待度に関わらず、前記特定表示の表示色を変化せずに共通の表示色とし、

前記特定演出状態から前記通常演出状態に移行したときに、前記特定表示の表示色を前記有利状態に制御される期待度に応じた表示色で表示し、

未だ開始されていない可変表示を対象として前記通常演出状態から前記特定演出状態への移行を判定し、判定対象の可変表示よりも前に実行され得る可変表示について前記変化演出が実行される場合、前記通常演出状態から前記特定演出状態への移行が制限される、
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

40

50

【補正の内容】**【0006】**

(A) 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、可変表示に関する特定表示を表示手段に表示可能な特定表示手段と、前記特定表示の表示色を変化させる変化演出を実行可能な変化演出実行手段と、を備え、前記変化演出は複数のタイミングで実行可能であり、いずれのタイミングで前記変化演出を実行することで前記特定表示の表示色を変化させ、前記特定表示の表示色は、前記有利状態に制御される期待度に応じて異なり、通常演出状態と、該通常演出状態から移行可能な演出状態であって、前記通常演出状態よりも前記有利状態に制御される割合が高い特定演出状態と、があり、前記特定演出状態は、前記表示手段にて表示される、少なくとも前記特定表示を含む表示対象の少なくとも一部の色数が、前記通常演出状態よりも少なく表示される演出状態であり、前記通常演出状態のときに前記変化演出実行手段により前記変化演出を実行した場合には、前記特定表示の表示色を前記有利状態に制御される期待度に応じた表示色へ変化させる一方で、前記特定演出状態のときに前記変化演出手段により前記変化演出を実行した場合には、前記有利状態に制御される期待度に関わらず、前記特定表示の表示色を変化せずに共通の表示色とし、

前記特定演出状態から前記通常演出状態に移行したときに、前記特定表示の表示色を前記有利状態に制御される期待度に応じた表示色で表示し、

未だ開始されていない可変表示を対象として前記通常演出状態から前記特定演出状態への移行を判定し、判定対象の可変表示よりも前に実行され得る可変表示について前記変化演出が実行される場合、前記通常演出状態から前記特定演出状態への移行が制限される、ことを特徴とする。

(1) 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）に制御可能な遊技機（例えば、ぱちんこ遊技機1）であって、

遊技媒体が流下可能な遊技領域（例えば、遊技盤2に形成された遊技領域）と、遊技媒体（例えば、遊技球）を前記遊技領域外へ排出可能な排出領域（例えば、アウトロ51）と、

遊技状態を制御可能な状態制御手段（例えば、CPU103）と、

価値を付与する価値付与手段（例えば、払出制御基板）とを備え、

前記状態制御手段は、少なくとも通常状態（例えば、通常状態）と、特別状態（例えば、高ベース状態）と、前記有利状態（例えば、大当たり遊技状態）とを含むいずれかの遊技状態に制御可能であり、

前記遊技領域は、第1領域（例えば、左側領域）と該第1領域とは異なる第2領域（例えば、右側領域）とを含み、

前記第2領域には、

普通識別情報（例えば、普通図柄）の可変表示結果に基づいて、遊技媒体が進入容易な第1状態（例えば、開状態）と、遊技媒体が進入困難または不可能な第2状態（例えば、閉状態）とに変化可能な普通可変装置（例えば、可変入賞球装置6B）と、

遊技媒体が進入することにより前記普通識別情報の可変表示を実行可能な特定領域（例えば、普図作動口50）とが設けられ、

前記状態制御手段により前記特別状態に制御されたことにに基づいて、前記普通可変装置が前記通常状態よりも前記第1状態に制御され易くなり（例えば、高ベース状態では、可変入賞球装置6Bが通常状態よりも開状態に制御され易い）、

前記価値付与手段は、前記特定領域へ遊技媒体が進入した場合には、進入した数と同数の遊技媒体を付与し（例えば、普図作動口50へ遊技球が進入した場合には、进入した数と同じ1個の払い出しがある）、

前記特定領域は、前記普通可変装置よりも下流位置に設けられ（例えば、図9-1に示すように、普図作動口50は、可変入賞球装置6Bよりも下流位置に設けられている）、

10

20

30

40

50

前記特別状態において前記第2領域を流下した遊技媒体は、前記排出領域で排出されるよりも前記特定領域へ進入する割合の方が高く（例えば、高ベース状態において右側領域を流下した遊技球は、アウト口51で排出されるよりも普図作動口50へ進入する割合の方が高い）、

さらに、

可変表示に関する特定表示を表示手段に表示可能な特定表示手段（例えば、保留表示やアクティブ表示を行う演出制御用CPU120など）と、

前記特定表示の表示色を変化させる変化演出を実行可能な変化演出実行手段（例えば、074AKS035の処理を実行する演出制御用CPU120など）と、を備え、

前記特定表示の表示色は、前記有利状態に制御される期待度に応じて異なり（例えば、「赤」の段階までアクティブ表示（保留表示の段階で変化する場合も含む）が変化した場合には、可変表示結果が必ず「大当たり」となるなど）、

通常演出状態と、該通常演出状態から移行可能な演出状態であって、前記通常演出状態よりも前記有利状態に制御される割合が高い特定演出状態と、があり（例えば、モノクロ演出を実行する場合、モノクロ演出を実行しない場合よりも可変表示結果が大当たりとなる期待度が高いなど）、

前記特定演出状態は、前記表示手段にて表示される、少なくとも前記特定表示を含む表示対象の少なくとも一部の色数が、前記通常演出状態よりも少なく表示される演出状態であり（例えば、演出制御基板12の側にてモノクロ出力処理を行うことで、画像表示装置3にて表示される対象の画像をモノクロ態様に変更する演出であり、予め記憶されている演出画像を表示する際に使用する色数を通常演出状態より少ない色数で表示する演出であるなど）、

前記通常演出状態のときに前記変化演出実行手段により前記変化演出を実行した場合には、前記特定表示の表示色を前記有利状態に制御される期待度に応じた表示色へ変化させる一方で、前記特定演出状態のときに前記変化演出手段により前記変化演出を実行した場合には、前記有利状態に制御される期待度に関わらず、前記特定表示の表示色を変化させずに共通の表示色とし（例えば、特定演出状態中（モノクロ演出フラグがオン状態である場合）、モノクロ出力処理が行われていることから、成功態様の変化演出が実行されても、大当たり期待度に関わらず、保留表示やアクティブ表示が「白」にて表示される。一方、モノクロ演出の実行中でない通常演出状態では、表示態様変化パターンに従い、期待度に応じた表示色にて表示されるなど）、

前記特定演出状態から前記通常演出状態に移行したときに、前記特定表示の表示色を前記有利状態に制御される期待度に応じた表示色で表示する（例えば、ステップ074AKS032にてモノクロ態様での表示対象となっていた対象画像に対する使用色数が通常の色数に戻り、変化演出により表示態様が変化した保留表示やアクティブ表示を、変化後の表示色で表示するなど）、

ことを特徴とする。

10

20

30

40

50