

【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2月15日(2022.2.15)

【公開番号】特開2020-74882(P2020-74882A)

【公開日】令和2年5月21日(2020.5.21)

【年通号数】公開・登録公報2020-020

【出願番号】特願2018-209380(P2018-209380)

【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

【手続補正書】

【提出日】令和4年2月4日(2022.2.4)

【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】

20

【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技を行うことが可能な遊技機であって、

遊技状態を制御する遊技状態制御手段と、

演出実行手段と、

可変手段と、

を備え、

前記遊技状態制御手段は、遊技者にとって有利な有利状態と、前記有利状態と異なる特殊状態と、前記有利状態及び前記特殊状態と異なる特別状態とに制御可能であり、

前記特別状態として、第1特別状態と、前記第1特別状態よりも前記特殊状態により遊技価値が付与されやすい第2特別状態と、があり、

前記可変手段に遊技媒体が進入したことに基づいて付与演出を実行する付与演出実行手段をさらに備え、

前記遊技状態制御手段は、

前記第1特別状態において所定条件が成立したことに基づいて、前記第2特別状態に制御可能であり、

前記所定条件と異なる特別条件が成立したことに基づいて、前記第2特別状態に制御可能であり、

前記演出実行手段は、前記第2特別状態に制御される際に前記第2特別状態の制御に関する報知演出を実行可能であり、

前記所定条件が成立したときと前記特別条件が成立したときとで異なる態様により前記報知演出が実行され、

前記有利状態終了後に前記所定条件が成立することを示唆可能とする期間を複数同時に表示可能であり、該複数の期間のいずれかの期間が終了した場合に前記所定条件が成立して前記第2特別状態に移行可能であり、

前記付与演出手段は、

前記第2特別状態において前記特殊状態に制御されて前記可変手段に遊技媒体が進入した場合に前記付与演出を実行し、

前記第1特別状態において前記特殊状態に制御されて前記可変手段に遊技媒体が進入した場合に前記付与演出を実行しない、

40

40

50

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】**

(A) 上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、遊技を行うことが可能な遊技機であって、

遊技状態を制御する遊技状態制御手段と、

10

演出実行手段と、

可変手段と、

を備え、

前記遊技状態制御手段は、遊技者にとって有利な有利状態と、前記有利状態と異なる特殊状態と、前記有利状態及び前記特殊状態と異なる特別状態とに制御可能であり、

前記特別状態として、第1特別状態と、前記第1特別状態よりも前記特殊状態により遊技価値が付与されやすい第2特別状態と、があり、

前記可変手段に遊技媒体が進入したことに基づいて付与演出を実行する付与演出実行手段をさらに備え、

前記遊技状態制御手段は、

20

前記第1特別状態において所定条件が成立したことに基づいて、前記第2特別状態に制御可能であり、

前記所定条件と異なる特別条件が成立したことに基づいて、前記第2特別状態に制御可能であり、

前記演出実行手段は、前記第2特別状態に制御される際に前記第2特別状態の制御に関する報知演出を実行可能であり、

前記所定条件が成立したときと前記特別条件が成立したときとで異なる様により前記報知演出が実行され、

前記有利状態終了後に前記所定条件が成立することを示唆可能とする期間を複数同時に表示可能であり、該複数の期間のいずれかの期間が終了した場合に前記所定条件が成立して前記第2特別状態に移行可能であり、

30

前記付与演出実行手段は、

前記第2特別状態において前記特殊状態に制御されて前記可変手段に遊技媒体が進入した場合に前記付与演出を実行し、

前記第1特別状態において前記特殊状態に制御されて前記可変手段に遊技媒体が進入した場合に前記付与演出を実行しない、

ことを特徴とする。

さらに、上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、遊技を行うことが可能な遊技機（例えば、遊技を行うことが可能なパチンコ遊技機1）であって、遊技状態を制御する遊技状態制御手段（例えば、図6に示す、遊技制御用マイクロコンピュータ100（具体的には、CPU103）におけるステップS120～S128を実行する部分）と、演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120）と、を備え、前記遊技状態制御手段は、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）と、前記有利状態とは異なる特殊状態（例えば、小当たり遊技状態）と、前記有利状態及び前記特殊状態とは異なる特別状態（例えば、KT状態）とに制御可能であり、前記特別状態として、第1特別状態（例えば、第1KT状態）と、前記第1特別状態よりも前記特殊状態により遊技価値が付与されやすい第2特別状態（例えば、第2KT状態）と、があり、前記遊技状態制御手段は、前記第1特別状態において所定条件が成立したことに基づいて、前記第2特別状態に制御可能であり（例えば、第1KT状態に制御されてから規定変動回数〔例えば、40回、65回または90回〕の可変表示の実行や、第1KT状態に制御されてから規定遊技回数

40

50〕の可変表示の実行や、第1KT状態に制御されてから規定遊技回数

[ 例えば、30回または70回 ] の小当たり遊技の実行 ) 、前記所定条件とは異なる特別条件が成立したことに基づいて、前記第2特別状態に制御可能であり ( 第1KT状態に制御されている際に直撃大当たり [ 確変大当たりA ] に基づく大当たり遊技の実行 ) 、前記演出実行手段は、前記第2特別状態に制御される際に前記第2特別状態の制御に関する報知演出を実行可能であり ( 例えば、図9-5の (D) および (G) のバトル勝利演出 ) 、前記所定条件が成立したときと前記特別条件が成立したときとで異なる様により前記報知演出が実行される ( 規定変動回数の可変表示が実行されたときはバトル勝利演出の演出を行い [ 図9-5の (D) および (G) 参照 ] 、規定遊技回数の小当たり遊技が実行されたときは役物落下演出を行い [ 図9-8の (G) および (H) 参照 ] 、確変大当たりAに基づく大当たり遊技が実行されたときはファンファーレ期間やエンディング期間において報知演出を行う [ 図9-9の (F) 参照 ] ) 。

10

このような構成によれば、報知演出の多様化を図ることができ、第2特別状態へ移行する際の報知演出の興奮を向上させることができる。

20

30

40

50