

【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5年12月6日(2023.12.6)

【公開番号】特開2023-105096(P2023-105096A)

【公開日】令和5年7月28日(2023.7.28)

【年通号数】公開公報(特許)2023-141

【出願番号】特願2023-93403(P2023-93403)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02(2006.01)

10

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

【手続補正書】

【提出日】令和5年11月28日(2023.11.28)

【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】

遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段と、前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能であって、当該入球に基づいて所定の抽選を実行する始動入球手段と、前記所定の抽選の結果に基づいて、遊技者にとって有利な特定制御状態に通常制御状態から遊技状態を移行する遊技状態移行手段と、前記通常制御状態および前記特定制御状態の演出を実行する演出実行手段とを備える遊技機であって、

前記遊技状態移行手段は、

前記特定制御状態を終了した後、特定時間を経過したことに基づいて前記通常制御状態に移行する通常制御状態移行手段を備え、

30

前記演出実行手段は、

前記特定制御状態を終了した以後、前記特定時間を経過する前に演出の実行を開始し、前記特定時間を経過した後も演出の実行を継続する状態間継続演出を実行する状態間継続演出実行手段と、

前記状態間継続演出実行手段にて前記状態間継続演出の実行を開始する前に、前記複数種の状態間継続演出のいずれかを遊技者に選択させる継続演出選択手段と、

前記状態間継続演出を記憶する状態間継続演出記憶手段とを備え、

前記状態間継続演出は、

楽曲導入部および前記楽曲導入部の後に続く楽曲本体部を有する特別楽曲を備え、

前記状態間継続演出記憶手段は、

40

前記特別楽曲の実行中に演出の実行を開始する効果音を挿入した前記特別楽曲に係る情報を記憶し、

前記状態間継続演出は、

所定のタイプの演出を実行する第1の状態間継続演出と、

前記第1の状態間継続演出のタイプとは異なるタイプの演出を実行する第2の状態間継続演出とを備え、

前記状態間継続演出実行手段は、前記継続演出選択手段にて前記複数種の状態間継続演出のいずれかを遊技者に選択させたときに演出の実行を開始することを特徴とする遊技機。

【手続補正2】

50

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0001

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0002

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0002】

従来、遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段を備え、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの内部抽選を実行する遊技機が知られている（例えば、特許文献1参照）。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、遊技者にとって有利な特定制御状態に通常制御状態から遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

ところで、遊技機は、通常制御状態の演出と、特定制御状態の演出とを別々に実行している。

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0003

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0003】

【特許文献1】特開2005-074175号公報

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0004

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0004】

しかしながら、通常制御状態の演出と、特定制御状態の演出とを別々に実行した場合には、これらの演出は、特定制御状態から通常制御状態に遊技状態を移行する際に切り替わることになるので、遊技機は、遊技者に快適に遊技をさせることができないという問題がある。

【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0005

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0005】

本発明の目的は、遊技者に快適に遊技をさせることができる遊技機を提供することである。

【手続補正7】

【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】

【 0 0 0 6 】

この目的を達成するために本発明の遊技機は、遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段と、前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能であって、当該入球に基づいて所定の抽選を実行する始動入球手段と、前記所定の抽選の結果に基づいて、遊技者にとって有利な特定制御状態に通常制御状態から遊技状態を移行する遊技状態移行手段と、前記通常制御状態および前記特定制御状態の演出を実行する演出実行手段とを備え、前記遊技状態移行手段は、前記特定制御状態を終了した後、特定時間を経過したことに基づいて前記通常制御状態に移行する通常制御状態移行手段を備え、前記演出実行手段は、前記特定制御状態を終了した以後、前記特定時間を経過する前に演出の実行を開始し、前記特定時間を経過した後も演出の実行を継続する状態間継続演出を実行する状態間継続演出実行手段と、前記状態間継続演出実行手段にて前記状態間継続演出の実行を開始する前に、前記複数種の状態間継続演出のいずれかを遊技者に選択させる継続演出選択手段と、前記状態間継続演出を記憶する状態間継続演出記憶手段とを備え、前記状態間継続演出は、楽曲導入部および前記楽曲導入部の後続く楽曲本体部を有する特別楽曲を備え、前記状態間継続演出記憶手段は、前記特別楽曲の実行中に演出の実行を開始する効果音を挿入した前記特別楽曲に係る情報を記憶し、前記状態間継続演出は、所定のタイプの演出を実行する第1の状態間継続演出と、前記第1の状態間継続演出のタイプとは異なるタイプの演出を実行する第2の状態間継続演出とを備え、前記状態間継続演出実行手段は、前記継続演出選択手段にて前記複数種の状態間継続演出のいずれかを遊技者に選択させたときに演出の実行を開始する。

10

20

【 手 続 補 正 8 】

【 補 正 対 象 書 類 名 】 明 細 書

【 補 正 対 象 項 目 名 】 0 0 0 7

【 補 正 方 法 】 変 更

【 補 正 の 内 容 】

【 0 0 0 7 】

本発明の遊技機によれば、遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段と、前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能であって、当該入球に基づいて所定の抽選を実行する始動入球手段と、前記所定の抽選の結果に基づいて、遊技者にとって有利な特定制御状態に通常制御状態から遊技状態を移行する遊技状態移行手段と、前記通常制御状態および前記特定制御状態の演出を実行する演出実行手段とを備え、前記遊技状態移行手段は、前記特定制御状態を終了した後、特定時間を経過したことに基づいて前記通常制御状態に移行する通常制御状態移行手段を備え、前記演出実行手段は、前記特定制御状態を終了した以後、前記特定時間を経過する前に演出の実行を開始し、前記特定時間を経過した後も演出の実行を継続する状態間継続演出を実行する状態間継続演出実行手段と、前記状態間継続演出実行手段にて前記状態間継続演出の実行を開始する前に、前記複数種の状態間継続演出のいずれかを遊技者に選択させる継続演出選択手段と、前記状態間継続演出を記憶する状態間継続演出記憶手段とを備え、前記状態間継続演出は、楽曲導入部および前記楽曲導入部の後続く楽曲本体部を有する特別楽曲を備え、前記状態間継続演出記憶手段は、前記特別楽曲の実行中に演出の実行を開始する効果音を挿入した前記特別楽曲に係る情報を記憶し、前記状態間継続演出は、所定のタイプの演出を実行する第1の状態間継続演出と、前記第1の状態間継続演出のタイプとは異なるタイプの演出を実行する第2の状態間継続演出とを備え、前記状態間継続演出実行手段は、前記継続演出選択手段にて前記複数種の状態間継続演出のいずれかを遊技者に選択させたときに演出の実行を開始する。よって、遊技者に快適に遊技をさせることができるという効果がある。

30

40

【 手 続 補 正 9 】

【 補 正 対 象 書 類 名 】 明 細 書

【 補 正 対 象 項 目 名 】 1 0 8 6

【 補 正 方 法 】 変 更

【 補 正 の 内 容 】

50

【 1 0 8 6 】

1 0 ...パチンコ機、 3 5 ...一般入賞口、 3 6 ...上作動口、 3 7 ...下作動口、 3 8 ...可変入賞装置、 3 8 a ...大入賞口、 3 8 b ...開閉扉、 3 8 c ...可変入賞駆動部、 3 9 ...アウト口、 4 7 ...図柄表示装置、 6 0 ...主制御装置、 6 2 ... M P U、 9 0 ...音声発光制御装置、 9 2 ... M P U、 1 0 0 ...表示制御装置、 1 0 2 ... M P U。

10

20

30

40

50