

【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】平成31年1月17日(2019.1.17)

【公開番号】特開2018-175405(P2018-175405A)

【公開日】平成30年11月15日(2018.11.15)

【年通号数】公開・登録公報2018-044

【出願番号】特願2017-79408(P2017-79408)

【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】平成30年11月30日(2018.11.30)

【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】

第1取得条件が成立したに基づいて、情報を取得する取得手段と、

その取得手段により取得された前記情報を所定数まで記憶することが可能な記憶手段と、

、 第1判定条件の成立に基づいて、前記記憶手段に記憶されている情報に基づいて第1判定を実行する第1判定手段と、

その第1判定手段により前記第1判定が実行された場合に、第1演出を第1演出期間で実行した後に、前記第1判定の結果を示す態様を表示手段に表示させることができ第1表示制御手段と、

前記第1判定が特定の第1判定結果であることを示す態様が前記表示手段に表示された場合に、遊技球の入球が容易となる入球手段と、を有した遊技機において、

前記入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第2判定を実行することができる第2判定手段と、

その第2判定手段の結果を示すための態様が前記表示手段に表示が開始されるまでの期間で前記表示手段に表示される第2演出を実行した後に、前記第2判定の結果を示すための態様を前記表示手段に表示させることができる第2表示制御手段と、

前記第2判定が特定の第2判定結果であることを示す態様が前記表示手段に表示された後に、遊技者に有利となる特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、

前記記憶手段に記憶されている前記情報をに対する前記第1判定条件が成立するよりも前に、前記第1判定手段により判定される判定結果を事前に判定することができる事前第1判定手段を有し、

前記遊技機は、

前記事前第1判定手段により前記特定の第1判定結果と判定されると事前に判定され、前記事前第1判定手段により判定された前記情報に対応する前記特定の第1判定結果に基づく第1演出の期間が終了した後に実行される前記第2演出を前記入球手段に入球したことに基づいて終了させることができ構成されているものであり、

前記第2演出は、少なくとも前記入球手段に遊技球の入球が容易にされる期間よりも長期間となるように予め設定されているものであり、

前記第1演出の終了後に実行される前記第2演出は、前記入球手段に遊技球が入球しな

い場合には、予め定められた演出期間が経過した後に終了するように予め設定されているものであり、

前記第1演出は、前記第1判定の結果を示すことが可能な識別情報が動的表示されるよう構成され、前記識別情報が仮停止表示された後に前記識別情報の動的表示が開始される再動的表示演出が1の前記第1演出で前記識別情報が停止表示されるまでに実行可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機。

【請求項2】

前記入球手段は、前記入球が容易な状態となった後に、所定条件が成立したことに基づいて前記入球が容易な状態よりも入球が困難な状態にされるものであることを特徴とする請求項1記載の遊技機。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

この目的を達成するために本発明の遊技機は、第1取得条件が成立したことに基づいて、情報を取得する取得手段と、その取得手段により取得された前記情報を所定数まで記憶することが可能な記憶手段と、第1判定条件の成立に基づいて、前記記憶手段に記憶されている情報に基づいて第1判定を実行する第1判定手段と、その第1判定手段により前記第1判定が実行された場合に、第1演出を第1演出期間で実行した後に、前記第1判定の結果を示す態様を表示手段に表示させることができ第1表示制御手段と、前記第1判定が特定の第1判定結果であることを示す態様が前記表示手段に表示された場合に、遊技球の入球が容易となる入球手段と、前記入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第2判定を実行することができる第2判定手段と、その第2判定手段の結果を示すための態様が前記表示手段に表示が開始されるまでの期間で前記表示手段に表示される第2演出を実行した後に、前記第2判定の結果を示すための態様を前記表示手段に表示させることができる第2表示制御手段と、前記第2判定が特定の第2判定結果であることを示す態様が前記表示手段に表示された後に、遊技者に有利となる特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記記憶手段に記憶されている前記情報に対する前記第1判定条件が成立するよりも前に、前記第1判定手段により判定される判定結果を事前に判定することができる事前第1判定手段を有し、前記事前第1判定手段により前記特定の第1判定結果と判定されると事前に判定され、前記事前第1判定手段により判定された前記情報に対応する前記特定の第1判定結果に基づく第1演出の期間が終了した後に実行される前記第2演出を前記入球手段に入球したことに基づいて終了させることができ構成されているものであり、前記第2演出は、少なくとも前記入球手段に遊技球の入球が容易にされる期間よりも長期間となるように予め設定されているものであり、前記第1演出の終了後に実行される前記第2演出は、前記入球手段に遊技球が入球しない場合には、予め定められた演出期間が経過した後に終了するように予め設定されているものであり、前記第1演出は、前記第1判定の結果を示すことができ可能な識別情報が動的表示されるよう構成され、前記識別情報が仮停止表示された後に前記識別情報の動的表示が開始される再動的表示演出が1の前記第1演出で前記識別情報が停止表示されるまでに実行可能に構成されているものである。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 9】

本発明の遊技機によれば、第1取得条件が成立したことに基づいて、情報を取得する取得手段と、その取得手段により取得された前記情報を所定数まで記憶することが可能な記憶手段と、第1判定条件の成立に基づいて、前記記憶手段に記憶されている情報に基づいて第1判定を実行する第1判定手段と、その第1判定手段により前記第1判定が実行された場合に、第1演出を第1演出期間で実行した後に、前記第1判定の結果を示す態様を表示手段に表示させることができた第1表示制御手段と、前記第1判定が特定の第1判定結果であることを示す態様が前記表示手段に表示された場合に、遊技球の入球が容易となる入球手段と、前記入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第2判定を実行することができる第2判定手段と、その第2判定手段の結果を示すための態様が前記表示手段に表示が開始されるまでの期間で前記表示手段に表示される第2演出を実行した後に、前記第2判定の結果を示すための態様を前記表示手段に表示させることができた第2表示制御手段と、前記第2判定が特定の第2判定結果であることを示す態様が前記表示手段に表示された後に、遊技者に有利となる特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記記憶手段に記憶されている前記情報に対する前記第1判定条件が成立するよりも前に、前記第1判定手段により判定される判定結果を事前に判定することができる事前第1判定手段を有し、前記事前第1判定手段により前記特定の第1判定結果と判定されると事前に判定され、前記事前第1判定手段により判定された前記情報に対応する前記特定の第1判定結果に基づく第1演出の期間が終了した後に実行される前記第2演出を前記入球手段に入球したことに基づいて終了させることができ構成されているものであり、前記第2演出は、少なくとも前記入球手段に遊技球の入球が容易にされる期間よりも長期間となるように予め設定されているものであり、前記第1演出の終了後に実行される前記第2演出は、前記入球手段に遊技球が入球しない場合には、予め定められた演出期間が経過した後に終了するように予め設定されているものであり、前記第1演出は、前記第1判定の結果を示すことができた識別情報が動的表示されるように構成され、前記識別情報が仮停止表示された後に前記識別情報の動的表示が開始される再動的表示演出が1の前記第1演出で前記識別情報が停止表示されるまでに実行可能に構成されているものである。よって、興趣を向上できるという効果がある。

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 0

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】1 0 2 8

【補正方法】変更

【補正の内容】

【1 0 2 8】

1 0	パチンコ機（遊技機）
6 4 a	第1入球口（入球手段）
8 1	第3図柄表示装置（表示手段）
2 0 3 b	記憶手段
S 3 0 4	第2判定手段
S 5 1 2	第1判定手段
S 6 0 6	取得手段
S 6 0 7	事前第1判定手段
S 1 0 0 4	特典遊技実行手段