

【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30年12月6日(2018.12.6)

【公開番号】特開2018-27394(P2018-27394A)

【公開日】平成30年2月22日(2018.2.22)

【年通号数】公開・登録公報2018-007

【出願番号】特願2017-225383(P2017-225383)

【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10月15日(2018.10.15)

【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、

遊技媒体が入賞可能な第1状態と、遊技媒体が入賞困難または入賞不能な第2状態とに変化可能な可変入賞手段と、

前記可変入賞手段へ上限入賞数の遊技媒体が入賞したときに、前記可変入賞手段を前記第1状態から前記第2状態に制御する可変入賞制御手段と、

前記可変入賞手段への入賞に応じて遊技媒体を払出す払出手段と、

前記可変入賞手段において前記上限入賞数よりも多い遊技媒体が入賞したことに関連して特定演出を実行する特定演出実行手段と、

前記有利状態に繰り返し制御されているときに、今回の有利状態において払出された遊技媒体の数と、繰り返し制御されている各々の有利状態において払出された遊技媒体の総数とを含む所定情報を表示する所定情報表示手段と、

前記特定演出実行手段による前記特定演出の実行に関連して、前記所定情報表示手段によって表示されている前記所定情報に作用する作用演出を実行する作用演出実行手段とを備え、

前記特定演出実行手段は、前記上限入賞数目的入賞の後の複数の入賞が特定期間内において連續したときに、当該後の複数の入賞のうちの少なくともいずれか1つの入賞に対応した前記特定演出を実行しない

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】

【0 0 0 6】

(A) 遊技者にとって有利な有利状態(たとえば、大当たり状態、高開放状態)に制御可能な遊技機(たとえば、パチンコ遊技機1)であって、

遊技媒体(たとえば、遊技球)が入賞可能な第1状態(たとえば、開放状態)と、遊技媒体が入賞困難または入賞不能な第2状態(たとえば、閉鎖状態)とに変化可能な可変入

賞手段（たとえば、特別可変入賞球装置 7A, 7B、普通可変入賞球装置 6B）と、

前記可変入賞手段へ上限入賞数（たとえば、入賞上限判定値 = 10 個）の遊技媒体が入賞したときに、前記可変入賞手段を前記第1状態から前記第2状態に制御する可変入賞制御手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ 100、図 23 のステップ S127）と、

前記可変入賞手段への入賞に応じて遊技媒体を払出す払出手段と、

前記可変入賞手段において前記上限入賞数よりも多い遊技媒体が入賞したこと（たとえば、いわゆるオーバー入賞）に関連して特定演出（たとえば、「+15」などのオーバー入賞に対する賞球数の表示、オーバー入賞音の出力）を実行する特定演出実行手段（たとえば、演出制御用 CPU120、図 37 のステップ S827、図 42 のステップ S918、図 38 (B) 参照）と、

前記有利状態に繰り返し制御されているときに、今回の有利状態において払出手された遊技媒体の数と、繰り返し制御されている各々の有利状態において払出手された遊技媒体の総数とを含む所定情報（たとえば、大当たり中賞球数、連チャン中賞球数）を表示する所定情報表示手段（たとえば、演出制御用 CPU120、図 37 のステップ S825、図 38 (A) ~ 図 38 (D) 参照）と、

前記特定演出実行手段による前記特定演出の実行に関連して、前記所定情報表示手段によって表示されている前記所定情報に作用する作用演出（たとえば、オーバー入賞に対する賞球数が大当たり中 / 連チャン中賞球数に激突して合算されるような演出）を実行する作用演出実行手段（たとえば、演出制御用 CPU120、図 39 のステップ S761B、図 38 (C), 図 38 (D) 参照）とを備え、

前記特定演出実行手段は、前記上限入賞数目的入賞の後の複数の入賞が特定期間内において連續したときに、当該後の複数の入賞のうちの少なくともいずれか 1 つの入賞に対応した前記特定演出を実行しないことを特徴とする。

このような構成によれば、演出の興奮を向上させることができることが可能な遊技機を提供することができる。

【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】変更

【補正の内容】

【0007】

(1) 遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当たり状態、高開放状態）に制御可能な遊技機（たとえば、バチンコ遊技機 1）であって、

遊技媒体（たとえば、遊技球）が入賞可能な第1状態（たとえば、開放状態）と、遊技媒体が入賞困難または入賞不能な第2状態（たとえば、閉鎖状態）とに変化可能な可変入賞手段（たとえば、特別可変入賞球装置 7A, 7B、普通可変入賞球装置 6B）と、

前記可変入賞手段への入賞に応じて遊技媒体を払出す払出手段と、

前記可変入賞手段へ所定数（たとえば、入賞上限判定値 = 10 個）の遊技媒体が入賞したときに、前記可変入賞手段を前記第1状態から前記第2状態に制御する可変入賞制御手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ 100、図 23 のステップ S127）と、

前記可変入賞手段において前記所定数よりも多い遊技媒体が入賞したこと（たとえば、いわゆるオーバー入賞）に関連して特定演出（たとえば、「+15」などのオーバー入賞に対する賞球数の表示、オーバー入賞音の出力）を実行する特定演出実行手段（たとえば、演出制御用 CPU120、図 37 のステップ S827、図 42 のステップ S918、図 38 (B) 参照）と、

前記有利状態に繰り返し制御されているときに、今回の有利状態において払出手された遊技媒体の数と、繰り返し制御されている各々の有利状態において払出手された遊技媒体の総数とを含む所定情報（たとえば、大当たり中賞球数、連チャン中賞球数）を表示する所定情

報表示手段（たとえば、演出制御用CPU120、図37のステップS825、図38(A)～図38(D)参照）と、

前記特定演出実行手段による前記特定演出の実行に関連して、前記所定情報表示手段によって表示されている前記所定情報に作用する作用演出（たとえば、オーバー入賞に対する賞球数が大当たり中／連チャン中賞球数に激突して合算されるような演出）を実行する作用演出実行手段（たとえば、演出制御用CPU120、図39のステップS761B、図38(C)、図38(D)参照）とを備える。

このような構成によれば、可変入賞手段において所定数よりも多い遊技媒体が入賞したことに関連して特定演出が実行され、有利状態において所定情報が表示され、特定演出の実行に関連して、表示されている所定情報に作用する作用演出が実行される。その結果、可変入賞手段への所定数を超えた入賞に対する演出の興趣を向上させることができ遊技機を提供することができる。

あるいは、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、

遊技媒体が入賞可能な第1状態と、遊技媒体が入賞困難または入賞不能な第2状態とに変化可能な可変入賞手段と、

前記可変入賞手段へ所定数の遊技媒体が入賞したときに、前記可変入賞手段を前記第1状態から前記第2状態に制御する可変入賞制御手段と、

前記可変入賞手段において前記所定数よりも多い遊技媒体が入賞したことに関連して特定演出を実行する特定演出実行手段と、

前記有利状態において所定情報を表示する所定情報表示手段と、

前記特定演出実行手段による前記特定演出の実行に関連して、前記所定情報表示手段によって表示されている前記所定情報に作用する作用演出を実行する作用演出実行手段と、

前記特定演出の実行を制限可能な特定演出制限手段とを備える、遊技機。

あるいは、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、

遊技媒体が入賞可能な第1状態と、遊技媒体が入賞困難または入賞不能な第2状態とに変化可能な可変入賞手段と、

前記可変入賞手段へ所定数の遊技媒体が入賞したときに、前記可変入賞手段を前記第1状態から前記第2状態に制御する可変入賞制御手段と、

前記可変入賞手段への入賞に応じて遊技媒体を払出す払出手段と、

前記可変入賞手段において前記所定数よりも多い遊技媒体が入賞したときに、入賞に応じて払出される遊技媒体の数を用いた特定演出を実行する特定演出実行手段と、

前記有利状態において払出された遊技媒体の数を含む所定情報を表示する所定情報表示手段と、

前記特定演出実行手段による前記特定演出の実行に関連して、前記所定情報表示手段によって表示されている前記所定情報に対して前記特定演出により特定可能な遊技媒体の数が作用する作用演出を実行することにより、前記有利状態において払出された遊技媒体の数の表示を更新させる作用演出実行手段とを備える、遊技機。