

【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6年7月10日(2024.7.10)

【公開番号】特開2022-142408(P2022-142408A)
【公開日】令和4年9月30日(2022.9.30)
【年通号数】公開公報(特許)2022-180
【出願番号】特願2021-42561(P2021-42561)
【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

【手続補正書】

【提出日】令和6年7月2日(2024.7.2)

【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

20

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

可変表示を実行する遊技機であって、

遊技媒体が進入可能な進入可能状態に制御される可変手段と、

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状態であって前記可変手段が前記進入可能状態に制御される特殊状態と、前記有利状態の後に制御される遊技状態であって通常状態よりも可変表示の実行頻度が高い特別状態と、に制御可能な状態制御手段と、を備え、

前記状態制御手段は、

30

前記可変手段に進入した遊技媒体が特定領域を通過したときに前記有利状態に制御可能であり、

前記特別状態に制御されている場合に前記特殊状態において遊技媒体が前記特定領域を通過しなかったときに、前記通常状態に制御可能であり、

装飾識別情報の可変表示の表示結果を表示手段に表示可能な表示制御手段を備え、

前記表示制御手段は、

前記通常状態に制御されているときに前記有利状態に制御されることに対応して前記表示結果として特定表示結果を前記表示手段に表示可能であり、

前記特別状態に制御されているときに前記特殊状態に制御されることに対応して前記表示結果として前記特定表示結果とは異なる特別表示結果を前記表示手段に表示可能であり、

40

前記特別状態に制御されている場合に前記特殊状態において遊技媒体が前記特定領域を通過しなかったときに、該特殊状態後の前記通常状態において前記特定表示結果を前記表示手段に表示可能であり、

電断が発生した場合、電断から復旧したときに復旧表示を前記表示手段に表示可能であり、

前記特別状態に制御されている場合に前記特殊状態において電断が発生し、電断復旧後に制御された前記特殊状態の終了よりも前に前記復旧表示を終了させることが可能である、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

50

【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 】

本手段の遊技機は、

可変表示を実行する遊技機であって、

遊技媒体が進入可能な進入可能状態に制御される可変手段と、

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状態であって前記可変手段が前記進入可能状態に制御される特殊状態と、前記有利状態の後に制御される遊技状態であって通常状態よりも可変表示の実行頻度が高い特別状態と、に制御可能な状態制御手段と、を備え、

10

前記状態制御手段は、

前記可変手段に進入した遊技媒体が特定領域を通過したときに前記有利状態に制御可能であり、

前記特別状態に制御されている場合に前記特殊状態において遊技媒体が前記特定領域を通過しなかったときに、前記通常状態に制御可能であり、

装飾識別情報の可変表示の表示結果を表示手段に表示可能な表示制御手段を備え、

前記表示制御手段は、

前記通常状態に制御されているときに前記有利状態に制御されることに対応して前記表示結果として特定表示結果を前記表示手段に表示可能であり、

20

前記特別状態に制御されているときに前記特殊状態に制御されることに対応して前記表示結果として前記特定表示結果とは異なる特別表示結果を前記表示手段に表示可能であり、前記特別状態に制御されている場合に前記特殊状態において遊技媒体が前記特定領域を通過しなかったときに、該特殊状態後の前記通常状態において前記特定表示結果を前記表示手段に表示可能であり、

電断が発生した場合、電断から復旧したときに復旧表示を前記表示手段に表示可能であり、

前記特別状態に制御されている場合に前記特殊状態において電断が発生し、電断復旧後に制御された前記特殊状態の終了よりも前に前記復旧表示を終了させることが可能である、ことを特徴とする。

30

他の遊技機は、

可変表示（変動表示）を実行する遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

遊技媒体（遊技球）が進入可能な進入可能状態に制御される可変手段（V判定入賞装置 87）と、

演出の制御が可能な演出制御手段（演出制御用 CPU 120）と、

前記演出制御手段に遊技の進行に係る情報（演出制御コマンド）を送信可能な遊技制御手段（CPU 103）と、

遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）と、前記有利状態と異なる状態であって前記可変手段が前記進入可能状態に制御される特殊状態（小当り遊技状態）と、前記有利状態の後に制御される遊技状態であって通常状態よりも可変表示の実行頻度が高い特別状態（時短状態）と、に制御可能な状態制御手段（CPU 103）と、

40

を備え、

前記状態制御手段は、

前記可変手段に進入した遊技媒体が特定領域（V入賞領域 870）を通過したときに前記有利状態に制御可能であり、

前記特別状態において実行された可変表示に基づいて前記有利状態に制御されることなく所定回数の可変表示が実行されたときに、前記特別状態から前記通常状態に制御可能であり（時短状態のうち「ラッシュモード」において、「大当り」又は「小当り経由大当り」の何れも発生することなく 7 回の変動表示が実行された場合に、時短状態から通常状態に制御可能であり）、

50

前記情報として、可変表示の終了を特定可能な終了情報（図柄確定指定コマンド）と、前記特殊状態の終了を特定可能な特殊状態終了情報（小当り終了指定コマンド）とを含み、

前記終了情報として、所定回数目の可変表示が前記有利状態に制御されない可変表示だった場合に送信される第 1 終了情報（図柄確定 B 指定コマンド）と、所定回数目とは異なる回数目の可変表示が前記有利状態に制御されない可変表示だった場合に送信される第 2 終了情報（図柄確定 A 指定コマンド）とを含み、

前記演出制御手段は、

獲得した遊技価値に関する報知を行う報知演出（リザルト表示を表示するリザルト演出）を実行可能であり、

10

前記特別状態における所定回数目の可変表示が前記有利状態に制御されない可変表示であったことに基づいて前記第 1 終了情報を受信したときに、前記報知演出を実行可能であり（図柄確定 B 指定コマンドを受信したことに基づいて、リザルト表示を表示する）、

前記特別状態における所定回数目の可変表示において前記特殊状態に制御され、該特殊状態において遊技媒体が前記特定領域を通過しなかった場合、該特殊状態に対応した前記特殊状態終了情報を受信したときに、前記報知演出を実行可能である（時短状態のうち [ラッシュモード] において 7 回目の変動表示が実行されたときに表示結果が「小当り」となり、小当り遊技中に V 入賞しなかった場合に、該小当り遊技に対応した小当り終了指定コマンドを受信したことに基づいて、リザルト表示を表示する）、

ことを特徴とする。

20

このような特徴によれば、特殊状態において遊技媒体が特定領域を通過しなかった場合の次の可変表示が実行されるときに、遊技価値情報を適切なタイミングで表示することができる。

30

40

50