

【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 2 年 1 月 16 日 (2020.1.16)

【公開番号】特開 2019-201935 (P2019-201935A)

【公開日】令和 1 年 11 月 28 日 (2019.11.28)

【年通号数】公開・登録公報 2019-048

【出願番号】特願 2018-99283 (P2018-99283)

【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】令和 1 年 11 月 1 日 (2019.11.1)

【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】

表示手段において識別情報の可変表示を実行し、表示結果が特定結果となったときに、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、

遊技者の動作を検出可能な動作検出手段と、

前記表示手段において、遊技者の動作を促進する動作促進表示を表示可能な動作促進表示手段と、を備え、

前記動作促進表示を表示した後、前記動作検出手段によって遊技者の動作が検出されたことに基づいて前記特定結果を表示可能であり、

前記特定結果を表示するときの実行パターンとして、

前記動作検出手段によって遊技者の動作が検出されたときに、前記特定結果と異なる非特定結果を表示することなく前記特定結果を表示する第 1 パターンと、

前記動作検出手段によって遊技者の動作が検出されたときに、一旦、前記非特定結果を表示し、所定期間が経過した後に前記特定結果を表示する第 2 パターンと、

前記動作検出手段によって遊技者の動作が検出されたときに、一旦、前記非特定結果を表示し、前記所定期間より長い特定期間が経過した後に前記特定結果を表示する第 3 パターンと、を実行可能であり、

前記所定期間は、遊技者の動作が検出された後の残り期間の長さに応じて異なり、

前記動作促進表示の種類に応じて前記第 2 パターンを実行する割合が異なる、遊技機。

【請求項 2】

表示手段において識別情報の可変表示を実行し、表示結果が特定結果となったときに、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、

遊技者の動作を検出可能な動作検出手段と、

前記表示手段において、遊技者の動作を促進する動作促進表示を表示可能な動作促進表示手段と、を備え、

前記動作促進表示を表示した後、前記動作検出手段によって遊技者の動作が検出されたことに基づいて前記特定結果を表示可能であり、

前記特定結果を表示するときの実行パターンとして、

前記動作検出手段によって遊技者の動作が検出されたときに、前記特定結果と異なる非特定結果を表示することなく前記特定結果を表示する第 1 パターンと、

前記動作検出手段によって遊技者の動作が検出されたときに、一旦、前記非特定結果を表示し、所定期間が経過した後に前記特定結果を表示する第2パターンと、

前記動作検出手段によって遊技者の動作が検出されたときに、一旦、前記非特定結果を表示し、前記所定期間より長い特定期間が経過した後に前記特定結果を表示する第3パターンと、を実行可能であり、

前記所定期間は、遊技者の動作が検出された後の残り期間の長さに応じて異なり、

前記動作促進表示を表示した後に、前記動作検出手段によって遊技者の動作が検出されたときと、検出されなかったときとで、前記第2パターンを実行する割合が異なる、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】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

(1) 表示手段において識別情報(たとえば、飾り図柄)の可変表示を実行し、表示結果が特定結果(たとえば、大当り表示結果)となったときに、遊技者にとって有利な有利状態(たとえば、大当り遊技状態)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、

遊技者の動作を検出可能な動作検出手段(たとえば、スティックコントローラ31A、プッシュボタン31B)と、

前記表示手段において、遊技者の動作を促進する動作促進表示(たとえば、操作促進演出)を表示可能な動作促進表示手段(たとえば、演出制御用CPU120、ステップ049FS116、図8-5(D)参照)と、を備え、

前記動作促進表示を表示した後、前記動作検出手段によって遊技者の動作が検出されたことに基づいて前記特定結果を表示(たとえば、大当り報知演出を実行)可能であり(たとえば、演出制御用CPU120、ステップ049FS123、図8-5、図8-6参照)、

前記特定結果を表示するときの実行パターンとして、

前記動作検出手段によって遊技者の動作が検出されたときに、前記特定結果と異なる非特定結果(たとえば、リーチハズレの表示結果)を表示することなく特定結果を表示する第1パターン(たとえば、図8-5(E)、(F)参照)と、

前記動作検出手段によって遊技者の動作が検出されたときに、一旦、前記非特定結果を表示し、所定期間(たとえば、1秒)が経過した後に前記特定結果を表示する第2パターン(たとえば、ショート救済演出、図8-5(G)、(H)参照)と、

前記動作検出手段によって遊技者の動作が検出されたときに、一旦、前記非特定結果を表示し、前記所定期間より長い特定期間(たとえば、8秒)が経過した後に前記特定結果を表示する第3パターン(たとえば、ロング救済演出、図8-6(A)~(D)参照)と、を実行可能であり、

前記所定期間は、遊技者の動作が検出された後の残り期間の長さに応じて異なり、

前記動作促進表示の種類(たとえば、通常の大きさのボタン操作促進表示、通常の大きさのボタン操作促進表示と比較して大きいボタン操作促進表示、ボタンと異なる操作手段の操作促進表示)に応じて前記第2パターンを実行する割合(たとえば、0%以上100%以下の割合)が異なる(たとえば、図8-4で示すように、大当り報知演出として第2パターンが選択されたときに、操作促進演出のパターンを異なる割合で選択する。)。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

【 0 0 0 8 】

(2) 表示手段において識別情報(たとえば、飾り図柄)の可変表示を実行し、表示結果が特定結果(たとえば、大当り表示結果)となったときに、遊技者にとって有利な有利状態(たとえば、大当り遊技状態)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、

遊技者の動作を検出可能な動作検出手段(たとえば、スティックコントローラ 3 1 A , プッシュボタン 3 1 B)と、

前記表示手段において、遊技者の動作を促進する動作促進表示(たとえば、操作促進演出)を表示可能な動作促進表示手段(たとえば、演出制御用 C P U 1 2 0 、ステップ 0 4 9 F S 1 1 6 、図 8 - 5 (D) 参照)と、を備え、

前記動作促進表示を表示した後、前記動作検出手段によって遊技者の動作が検出されたことに基づいて前記特定結果を表示(たとえば、大当り報知演出を実行)可能であり(たとえば、演出制御用 C P U 1 2 0 、ステップ 0 4 9 F S 1 2 3 、図 8 - 5 、図 8 - 6 参照)、

前記特定結果を表示するときの実行パターンとして、

前記動作検出手段によって遊技者の動作が検出されたときに、前記特定結果と異なる非特定結果(たとえば、リーチハズレの表示結果)を表示することなく特定結果を表示する第 1 パターン(たとえば、図 8 - 5 (E) , (F) 参照)と、

前記動作検出手段によって遊技者の動作が検出されたときに、一旦、前記非特定結果を表示し、所定期間(たとえば、1 秒)が経過した後に前記特定結果を表示する第 2 パターン(たとえば、ショート救済演出、図 8 - 5 (G) , (H) 参照)と、

前記動作検出手段によって遊技者の動作が検出されたときに、一旦、前記非特定結果を表示し、前記所定期間より長い特定期間(たとえば、8 秒)が経過した後に前記特定結果を表示する第 3 パターン(たとえば、ロング救済演出、図 8 - 6 (A) ~ (D) 参照)と、を実行可能であり、

前記所定期間は、遊技者の動作が検出された後の残り期間の長さに応じて異なり、

前記動作促進表示を表示した後に、前記動作検出手段によって遊技者の動作が検出されたときと、検出されなかったときとで、前記第 2 パターンを実行する割合(たとえば、0 % 以上 1 0 0 % 以下の割合)が異なる(たとえば、図 8 - 2 のステップ 0 4 9 F S 1 2 1 ~ ステップ 0 4 9 F S 1 2 4 で示すように、操作がされた場合は、所定割合で決定された大当り報知演出を実行するが、操作がされなかった場合は、第 1 パターンの大当り報知演出を実行する)。