

【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8月17日(2023.8.17)

【公開番号】特開2021-137369(P2021-137369A)

【公開日】令和3年9月16日(2021.9.16)

【年通号数】公開・登録公報2021-044

【出願番号】特願2020-38347(P2020-38347)

【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

【手続補正書】

【提出日】令和5年8月8日(2023.8.8)

【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】

識別情報の可変表示を行い、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

、
可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段と、

前記有利状態に制御可能となることを報知する特定報知を実行可能な特定報知実行手段と

、
識別情報よりも縮小された態様による縮小識別情報の可変表示を実行可能な縮小可変表示手段と、を備え、

前記保留情報として、前記有利状態に制御可能な可変表示に関する特定保留情報を含み、
前記特定報知実行手段は、

特定タイミングにおける識別情報の可変表示である特定可変表示において、該特定可変表示にて前記有利状態に制御可能となる場合と、前記保留記憶手段に記憶されている保留情報に対応した可変表示にて前記有利状態に制御可能となる場合とで、前記特定報知を実行可能であり、

前記特定可変表示に基づいて前記有利状態に制御されず前記特定保留情報が前記保留記憶手段に記憶されている場合に、前記特定可変表示において前記特定報知を実行し、
前記縮小可変表示手段は、

前記特定可変表示に基づいて前記有利状態に制御されず前記特定保留情報が前記保留記憶手段に記憶されている場合に、該特定可変表示において前記特定報知が実行されたことに
関連して縮小識別情報を導出可能であり、

前記特定可変表示に基づいて前記有利状態に制御されず前記特定保留情報が前記保留記憶手段に記憶されている場合に、前記特定可変表示に対応した縮小識別情報の可変表示の表示結果として、前記有利状態に制御されることを示唆する第1表示結果、又は、前記有利状態に制御されないことを示唆する第2表示結果を導出可能であり、

前記有利状態は、第1有利状態と、該第1有利状態よりも遊技者にとって有利な第2有利状態と、を含み、

前記特定可変表示において、縮小識別情報の可変表示の表示結果として前記第2表示結果が導出された場合、前記特定保留情報に基づいて前記第2有利状態に制御可能であり、

前記特定可変表示において、識別情報の可変表示を仮停止させた後に再開する再可変表示

40

50

を実行可能であり、

前記再可変表示が実行される場合に予告演出を実行可能であり、

縮小識別情報の可変表示の表示結果として、前記第1表示結果が導出される場合と、前記第2表示結果が導出される場合と、で前記予告演出の実行割合が異なる、

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

【補正対象項目名】0002

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0002】

変動表示結果に基づいて、有利状態に制御するとともに、変動表示結果に基づいて、所定状態に制御して可変入賞手段内の特定領域に遊技媒体が進入可能な状態とし、当該所定状態において特定領域に遊技媒体が進入したことに基づいて有利状態に制御する遊技機が提案されている（例えば特許文献1）。

【手続補正3】

【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2018-99307号公報

【手続補正4】

【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】

特許文献1に記載のような遊技機では、小図柄の変動表示について考慮されていなかった。

【手続補正5】

【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】

本発明は、上記実状に鑑みてなされたものであり、好適に小図柄の変動表示を行う遊技機を提供することを目的とする。

【手続補正6】

【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】

(A) 上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、

識別情報の可変表示を行い、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

可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段と、

前記有利状態に制御可能となることを報知する特定報知を実行可能な特定報知実行手段と

—

10

20

30

40

50

識別情報よりも縮小された態様による縮小識別情報の可変表示を実行可能な縮小可変表示手段と、を備え、

前記保留情報として、前記有利状態に制御可能な可変表示に関する特定保留情報を含み、前記特定報知実行手段は、

特定タイミングにおける識別情報の可変表示である特定可変表示において、該特定可変表示にて前記有利状態に制御可能となる場合と、前記保留記憶手段に記憶されている保留情報に対応した可変表示にて前記有利状態に制御可能となる場合とで、前記特定報知を実行可能であり、

前記特定可変表示に基づいて前記有利状態に制御されず前記特定保留情報を前記保留記憶手段に記憶されている場合に、前記特定可変表示において前記特定報知を実行し、前記縮小可変表示手段は、

10

前記特定可変表示に基づいて前記有利状態に制御されず前記特定保留情報を前記保留記憶手段に記憶されている場合に、該特定可変表示において前記特定報知が実行されたことに関連して縮小識別情報を導出可能であり、

前記特定可変表示に基づいて前記有利状態に制御されず前記特定保留情報を前記保留記憶手段に記憶されている場合に、前記特定可変表示に対応した縮小識別情報の可変表示の表示結果として、前記有利状態に制御されることを示唆する第1表示結果、又は、前記有利状態に制御されないことを示唆する第2表示結果を導出可能であり、

前記有利状態は、第1有利状態と、該第1有利状態よりも遊技者にとって有利な第2有利状態と、を含み、

20

前記特定可変表示において、縮小識別情報の可変表示の表示結果として前記第2表示結果が導出された場合、前記特定保留情報をに基づいて前記第2有利状態に制御可能であり、前記特定可変表示において、識別情報の可変表示を仮停止させた後に再開する再可変表示を実行可能であり、

前記再可変表示が実行される場合に予告演出を実行可能であり、

縮小識別情報の可変表示の表示結果として、前記第1表示結果が導出される場合と、前記第2表示結果が導出される場合と、で前記予告演出の実行割合が異なる。

(1) 他の遊技機は、

遊技を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば特徴部94AKのパチンコ遊技機1）であって、

30

第1特別図柄の可変表示を実行する第1可変表示手段（例えば第1特別図柄表示器8a）と、

第2特別図柄の可変表示を実行する第2可変表示手段（例えば第2特別図柄表示器8b）と、

第1特別図柄または第2特別図柄の可変表示に対応して装飾図柄（例えば演出図柄）の可変表示を実行する装飾可変表示手段（例えば演出表示装置9）と、

通常状態よりも第2特別図柄の可変表示が実行されやすい特別状態に制御可能な特別制御手段（例えばS165の処理を実行するCPU56）と、を備え、

前記第2可変表示手段の表示結果が特定結果（例えば小当たり図柄）となったことに基づいて特定領域（例えばV入賞領域870）を遊技媒体が通過可能な所定状態（例えば小当たり遊技状態）に制御し、該所定状態において遊技媒体が前記特定領域を通過したことに基づいて前記有利状態に制御可能であり、

40

前記特別制御手段は、前記特別状態として、第1特別状態（例えば1回変動で終了する特別状態）と、該第1特別状態よりも前記特別状態の期間が長い第2特別状態（例えば99回変動で終了する特別状態）と、のいずれかに制御可能であり、

前記装飾可変表示手段は、

装飾図柄の可変表示を仮停止させた後に再開する擬似可変表示を実行可能であり、

前記擬似可変表示を実行しない通常可変表示パターン（例えば変動パターン番号101、102、103、202、203の変動パターン）と、前記擬似可変表示を所定回（例えば4回）実行する所定回擬似可変表示パターン（例えば変動パターン番号111、1

50

1 2、2 1 2 の変動パターン)と、前記擬似可変表示を前記所定回より多い特定回(例えば1 2回)実行する特定回擬似可変表示パターン(例えば変動パターン番号1 1 3、1 1 4、2 1 4の変動パターン)と、のいずれかにより装飾図柄の可変表示を実行可能であり、

前記第2特別状態において、前記第2可変表示手段の表示結果が前記特定結果となる場合、前記特定回擬似可変表示パターンにより装飾図柄の可変表示を実行可能であり(例えば図19-4(D))、

前記第2特別状態は、第1区間(例えば5回目の変動が終了するまでの区間)と、該第1区間よりも後の第2区間(例えば6回目の変動が開始される以降の区間)と、を含み、前記装飾可変表示手段は、

前記第2区間ににおいて、前記第1区間よりも前記擬似可変表示を実行する割合が低く(例えば図19-4(C)、(D))、

前記第1区間ににおいて、前記通常可変表示パターンにより装飾図柄の可変表示を実行可能である(例えば図19-4(C)、(D))。

このような構成によれば、擬似可変表示により第1特別状態を長く見せることができ、第2特別状態の第2区間ににおいて擬似可変表示が頻発して遊技の興趣が低下することを防止できる。

10

20

30

40

50