

【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 4 年 12 月 16 日(2022.12.16)

【公開番号】特開 2021-108766(P2021-108766A)
【公開日】令和 3 年 8 月 2 日(2021.8.2)
【年通号数】公開・登録公報 2021-034
【出願番号】特願 2020-724(P2020-724)
【国際特許分類】
A 63 F 7/02(2006.01)
【FI】
A 63 F 7/02 320

10

【手続補正書】
【提出日】令和 4 年 12 月 8 日(2022.12.8)
【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】

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、
擬似可動体表示を第 1 表示位置から該第 1 表示位置とは異なる第 2 表示位置に移動表示可能な表示手段と、
演出を実行可能な演出実行手段と、
を備え、
前記演出実行手段は、

30

前記有利状態に制御されることを報知する特別演出と、
前記特別演出が実行される前に前記特別演出が実行されることを示唆する特定演出と、
を実行可能であり、
前記表示手段は、
前記特定演出と前記特別演出とにおいて前記擬似可動体表示の移動表示が可能であり、
前記特定演出において前記擬似可動体表示を移動表示する場合に、前記擬似可動体表示を前記第 1 表示位置から前記第 2 表示位置に移動表示させた後、該第 2 表示位置から前記第 1 表示位置に移動表示させることなく非表示とすることが可能であるとともに、前記特別演出の実行を示唆する示唆画像を、前記第 2 表示位置を含む表示領域に表示可能であり、

40

前記特別演出において前記擬似可動体表示を移動表示する場合に、前記擬似可動体表示を前記第 1 表示位置から前記第 2 表示位置に移動表示させた後、該第 2 表示位置から前記第 1 表示位置に移動表示させてから非表示とすることが可能であり、
前記特別演出において、前記擬似可動体表示を非表示とした後に前記有利状態に制御されることを報知する、
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】0007
【補正方法】変更
【補正の内容】
【0007】

50

(A) 請求項 1 に記載の遊技機は、
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、
擬似可動体表示を第 1 表示位置から該第 1 表示位置とは異なる第 2 表示位置に移動表示可能な表示手段と、
演出を実行可能な演出実行手段と、
を備え、
前記演出実行手段は、
前記有利状態に制御されることを報知する特別演出と、
前記特別演出が実行される前に前記特別演出が実行されることを示唆する特定演出と、
を実行可能であり、
前記表示手段は、
前記特定演出と前記特別演出とにおいて前記擬似可動体表示の移動表示が可能であり、
前記特定演出において前記擬似可動体表示を移動表示する場合に、前記擬似可動体表示を前記第 1 表示位置から前記第 2 表示位置に移動表示させた後、該第 2 表示位置から前記第 1 表示位置に移動表示させることなく非表示とすることが可能であるとともに、前記特別演出の実行を示唆する示唆画像を、前記第 2 表示位置を含む表示領域に表示可能であり、
前記特別演出において前記擬似可動体表示を移動表示する場合に、前記擬似可動体表示を前記第 1 表示位置から前記第 2 表示位置に移動表示させた後、該第 2 表示位置から前記第 1 表示位置に移動表示させてから非表示とすることが可能であり、
前記特別演出において、前記擬似可動体表示を非表示とした後に前記有利状態に制御されることを報知する、
ことを特徴とする。
さらに、請求項 1 に記載の遊技機は、
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、
擬似可動体表示を第 1 表示位置から該第 1 表示位置とは異なる第 2 表示位置に移動表示可能な表示手段と、
第 1 位置から該第 1 位置とは異なる第 2 位置に移動可能な可動体と、
演出を実行可能な演出実行手段と、
を備え、
前記演出実行手段は、
前記擬似可動体表示を前記第 1 表示位置から前記第 2 表示位置に移動表示させる擬似可動体表示演出と、
前記可動体を前記第 1 位置から前記第 2 位置に移動させる可動体演出と、
を実行可能であり、
前記演出実行手段により所定期間において前記可動体演出と前記擬似可動体表示演出とが実行されるときの方が、前記演出実行手段により前記所定期間において前記可動体演出が実行されずに前記擬似可動体表示演出が実行されるときよりも前記有利状態に制御される割合が高い、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、可動体演出と擬似可動体表示演出とが実行されることに遊技者を注目させることができる。

10

20

30

40

50