

【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 8 月 15 日(2022.8.15)

【公開番号】特開 2021-23600(P2021-23600A)
 【公開日】令和 3 年 2 月 22 日(2021.2.22)
 【年通号数】公開・登録公報 2021-009
 【出願番号】特願 2019-144476(P2019-144476)
 【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

10

【手続補正書】
 【提出日】令和 4 年 8 月 4 日(2022.8.4)
 【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】

20

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、
 所定条件が成立したことに基づいて、対象の可変表示が前記有利状態に制御される期待度
 を示唆する示唆演出を実行するか否かを決定する決定手段と、
 前記決定手段の決定結果に基づいて、前記対象の可変表示より前に実行される可変表示
 から該対象の可変表示に亘って所定発光手段を発光させる前記示唆演出を実行する示唆演
 出実行手段と、
前記所定発光手段の発光態様を決定する発光態様決定手段と、を備え、
複数の前記所定発光手段は、前記発光態様決定手段で決定した発光態様に応じて発光する
発光色が異なり、

30

前記示唆演出実行手段は、
 前記決定手段が前記示唆演出を実行しないと決定した対象の可変表示において、該対象
 の可変表示よりも前に実行される可変表示において前記所定発光手段が発光しているか否
 かに関わらず、前記所定発光手段を消灯させる処理を行い、
 前記決定手段が前記示唆演出を実行すると決定した対象の可変表示において、該対象の
 可変表示よりも前に実行される可変表示において前記所定発光手段が発光しているか否か
 に関わらず、前記所定発光手段を発光させる処理を行う、
 ことを特徴とする遊技機。

40

【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 7
 【補正方法】変更
 【補正の内容】
 【0 0 0 7】

(A) 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、
所定条件が成立したことに基づいて、対象の可変表示が前記有利状態に制御される期待度
を示唆する示唆演出を実行するか否かを決定する決定手段と、
前記決定手段の決定結果に基づいて、前記対象の可変表示より前に実行される可変表示か
ら該対象の可変表示に亘って所定発光手段を発光させる前記示唆演出を実行する示唆演出

50

実行手段と、

前記所定発光手段の発光態様を決定する発光態様決定手段と、を備え、

複数の前記所定発光手段は、前記発光態様決定手段で決定した発光態様に応じて発光する発光色が異なり、

前記示唆演出実行手段は、

前記決定手段が前記示唆演出を実行しないと決定した対象の可変表示において、該対象の可変表示よりも前に実行される可変表示において前記所定発光手段が発光しているか否かに関わらず、前記所定発光手段を消灯させる処理を行い、

前記決定手段が前記示唆演出を実行すると決定した対象の可変表示において、該対象の可変表示よりも前に実行される可変表示において前記所定発光手段が発光しているか否かに関わらず、前記所定発光手段を発光させる処理を行う、

10

ことを特徴とする遊技機。

(1) 上記目的を達成するため、本発明に係る遊技機は、

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(例えばパチンコ遊技機1など)であって、

所定条件が成立したに基づいて、対象の可変表示が前記有利状態に制御される期待度を示唆する示唆演出を実行するか否かを決定する決定手段(例えばステップ085AKS005の処理を実行する演出制御用CPU120など)と、

前記決定手段の決定結果に基づいて、前記対象の可変表示より前に実行される可変表示から該対象の可変表示に亘って所定発光手段を発光させる前記示唆演出を実行する示唆演出実行手段(例えばランプ演出を実行する演出制御用CPU120など)と、を備え、

20

前記示唆演出実行手段は、

前記決定手段が前記示唆演出を実行しないと決定した対象の可変表示において、該対象の可変表示よりも前に実行される可変表示において前記所定発光手段が発光しているか否かに関わらず、前記所定発光手段を消灯させる処理を行い(例えばステップ085AKS021の処理を実行するなど)、

前記決定手段が前記示唆演出を実行すると決定した対象の可変表示において、該対象の可変表示よりも前に実行される可変表示において前記所定発光手段が発光しているか否かに関わらず、前記所定発光手段を発光させる処理を行う(例えばステップ085AKS021の処理を実行するなど)、

30

さらに、

前記有利状態に制御されるか否かを示唆する特定演出(例えば、スーパーリーチA~C)を実行可能な特定演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120におけるステップ097IWS104でスーパーリーチA~Cを含むプロセステーブルを選択してステップ097IWS106, S305を実行する部分)と、

前記特定演出の実行中に特定画像(例えば、チャンスアップ画像)と該特定画像とは異なる所定画像(例えば、キャラクタ画像097IW11、キャラクタ画像097IW21)とを表示可能な画像表示手段(例えば、演出制御用CPU120におけるステップ097IWS104でスーパーリーチA~Cおよびチャンスアップ演出を含むプロセステーブルを選択してステップ097IWS106, S305を実行する部分)とを備え、

40

前記特定演出実行手段は、少なくとも第1特定演出(例えば、スーパーリーチA)および第2特定演出(例えば、スーパーリーチB)を含む複数種類の前記特定演出(例えば、スーパーリーチA~C)を実行可能であり、

前記画像表示手段は、

前記特定画像として、少なくとも、前記第1特定演出の実行中に第1特定画像(例えば、画像A1、画像A2、画像A3、画像A4)を表示可能であるとともに前記第2特定演出の実行中に第2特定画像(例えば、画像B1、画像B2、画像B3)を表示可能であり、

通常態様(例えば、白色)による前記特定画像と、該通常態様よりも前記有利状態に制御される期待度が高いことを示唆する特別態様(例えば、青色、緑色、赤色、虹色)によ

50

る前記特定画像とを表示可能であり、

前記所定画像は、前記有利状態に制御される期待度に関連しない表示態様であり（例えば、図 12 - 9 ~ 図 12 - 16 に示すように、キャラクタ画像 0 9 7 I W 1 1 およびキャラクタ画像 0 9 7 I W 2 1 の表示態様は変化しない）、

前記画像表示手段は、

前記特別態様による前記特定画像を表示する場合に第 1 特殊演出要素（例えば、青色、緑色、赤色、虹色の表示色のエフェクト画像）を付加して前記特定画像を表示可能であり

、

前記通常態様による前記特定画像を表示する場合に前記第 1 特殊演出要素とは異なる第 2 特殊演出要素（例えば、白色の表示色のエフェクト画像）を付加して前記特定画像を表示可能である（図 12 - 9 ~ 図 12 - 16 参照）

ことを特徴とする。

10

20

30

40

50