

【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18日(2022.8.18)

【公開番号】特開2020-175034(P2020-175034A)

【公開日】令和2年10月29日(2020.10.29)

【年通号数】公開・登録公報2020-044

【出願番号】特願2019-81419(P2019-81419)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

10

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 3 3 Z

A 6 3 F 7/02 3 2 0

【手続補正書】

【提出日】令和4年8月9日(2022.8.9)

【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】

開始条件が成立したことに基づいて可変表示を実行した後に有利状態に制御可能であって、可変表示に対応する特定表示を表示可能な遊技機であって、

前記開始条件が成立する前である始動条件が成立したときに決定される先読み予告演出であって、特定表示の表示態様を変化させる変化演出実行手段と、

前記先読み予告演出である特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、

前記先読み予告演出であって前記特定演出とは異なる特別演出を実行可能な特別演出実行手段と、を備え、

前記特定演出が実行されているときの方が、前記特定演出が実行されていないときよりも特定表示の表示態様が変化しやすく、

前記特定演出が実行されているときの方が、前記特別演出が実行されているときよりも特定表示の表示態様が変化しやすく、

前記特定演出が実行された場合よりも、前記特別演出が実行された場合の方が前記有利状態に制御されやすく、

前記特定演出が実行された後に前記特別演出を実行可能であり、

前記特定演出が実行されたときに表示態様が所定態様に変化した特定表示は、前記特定演出が実行されていないときに表示態様が所定態様に変化した特定表示よりも表示態様が変化しやすく、

前記特定演出が実行されているときと前記特定演出が実行されていないときとで、特定表示の表示態様が変化することを示唆する変化示唆演出の態様が異なる、

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】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、

40

50

開始条件が成立したことに基づいて可変表示を実行した後に有利状態に制御可能であって、可変表示に対応する特定表示を表示可能な遊技機であって、

前記開始条件が成立する前である始動条件が成立したときに決定される先読み予告演出であって、特定表示の表示態様を変化させる変化演出実行手段と、

前記先読み予告演出である特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、

前記先読み予告演出であって前記特定演出とは異なる特別演出を実行可能な特別演出実行手段と、を備え、

前記特定演出が実行されているときの方が、前記特定演出が実行されていないときよりも特定表示の表示態様が変化しやすく、

前記特定演出が実行されているときの方が、前記特別演出が実行されているときよりも特定表示の表示態様が変化しやすく、

前記特定演出が実行された場合よりも、前記特別演出が実行された場合の方が前記有利状態に制御されやすく、

前記特定演出が実行された後に前記特別演出を実行可能であり、

前記特定演出が実行されたときに表示態様が所定態様に変化した特定表示は、前記特定演出が実行されていないときに表示態様が所定態様に変化した特定表示よりも表示態様が変化しやすく、

前記特定演出が実行されているときと前記特定演出が実行されていないときとで、特定表示の表示態様が変化することを示唆する変化示唆演出の態様が異なる、
ことを特徴としている。

さらに、(1)上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、

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)に制御可能であるとともに、遊技者にとって有利度が異なる複数の設定値(例えば、1~6)のうちいずれかの設定値に設定可能な遊技機(たとえば、パチンコ遊技機1)であって、

特定表示の表示態様を変化させる変化演出実行手段(例えばステップ57AKS002、ステップ57AKS005、ステップ57AKS008、ステップ57AKS010の処理を実行する演出制御用CPU120)と、

特定演出(例えば表示変化高確率ゾーンのゾーン演出)を実行可能な特定演出実行手段(例えばステップ57AKS003、ステップ57AKS005、ステップ57AKS011の処理を実行する演出制御用CPU120)と、

前記特定演出とは異なる特別演出(例えばチャンスゾーンのゾーン演出)を実行可能な特別演出実行手段(例えばステップ57AKS003、ステップ57AKS005、ステップ57AKS011の処理を実行する演出制御用CPU120)と、を備え、

前記特定演出が実行されているときの方が、前記特定演出が実行されていないときよりも特定表示の表示態様が変化しやすく、

前記特定演出が実行されたときに表示態様が所定態様に変化した特定表示は、前記特定演出が実行されていないときに表示態様が所定態様に変化した特定表示よりも表示態様が変化しやすく(例えばステップ57AKS003の処理で特定表示の表示態様の変化回数に応じて表示変化高確率ゾーンに移行させるか否かを決定する)、

前記特定演出が実行されているときの方が、前記特別演出が実行されているときよりも、特定表示の表示態様が変化しやすく、

さらに、

前記有利状態に制御されることを示唆する有利状態示唆演出(例えば、前部可変表示中示唆演出)を実行可能な有利状態示唆演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120が図7に示す可変表示中演出処理を実行する部分)と、

設定値の設定に関する示唆を行う設定示唆演出(例えば、後部可変表示中示唆演出としての設定示唆演出)を実行可能な設定示唆演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120が図7に示す可変表示中演出処理を実行する部分)と、

を備え、

前記有利状態示唆演出実行手段は、前記有利状態示唆演出を第1態様(例えば、前部可

10

20

30

40

50

変表示中示唆演出としてのキャラクタ演出)と該第1態様よりも前記有利状態に制御される割合が高い第2態様(例えば、前部可変表示中示唆演出としてのタイマ演出)にて実行可能であり、

前記設定示唆演出実行手段は、前記有利状態示唆演出が前記第2態様にて実行されるときには、前記有利状態示唆演出が前記第1態様にて実行されるときよりも高い割合で前記設定示唆演出を前記有利状態示唆演出の実行後に実行可能である(例えば、図11-26に示すように、前部可変表示中示唆演出としてタイマ演出を実行する場合は、前部可変表示中示唆演出としてキャラクタ演出を実行する場合よりも高い割合で設定示唆演出を実行可能な部分)ことを特徴としている。

このような構成によれば、特定表示の表示態様がさらに変化することに期待が持てるの10で、遊技の興趣が向上する。さらに、有利状態示唆演出として比較的有利状態に制御される割合が高い第2態様が実行されたことにより、遊技者がその後の展開に注目しているときに設定示唆演出が実行されるので、遊技者による設定示唆演出の見逃しを防ぐことができる。

10

20

30

40

50