

【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6年7月16日(2024.7.16)

【公開番号】特開2022-165516(P2022-165516A)

【公開日】令和4年11月1日(2022.11.1)

【年通号数】公開公報(特許)2022-201

【出願番号】特願2021-70881(P2021-70881)

【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6年7月5日(2024.7.5)

【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実行し、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つて、

識別情報がリーチ状態となった後に、前記有利状態に制御されることを示唆するリーチ演出を実行可能なリーチ演出実行手段と、

前記リーチ演出が実行されているときに、当該リーチ演出における演出の一部の態様を変化させることによって、前記有利状態に制御されることを示唆する変化演出を実行可能な変化演出実行手段と、

前記変化演出が実行されることを、前記変化演出が実行されるよりも前に示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、を備え、

前記変化演出実行手段は、

前記示唆演出が実行されない場合であっても前記変化演出を実行可能であり、

第1変化演出と、前記第1変化演出よりも前記有利状態に制御される期待度が高くかつ実行割合が低い第2変化演出とを含む複数種類の前記変化演出を実行可能であり、

前記示唆演出および前記第2変化演出が実行される場合に、前記示唆演出によって前記第2変化演出を示唆しない割合よりも、前記第2変化演出を示唆する割合のほうが高く、

前記リーチ演出実行手段は、前記有利状態に制御される割合が異なる複数種類のリーチ演出のいずれかを実行可能であり、

前記変化演出実行手段は、第1種類のリーチ演出が実行されているときと、第2種類のリーチ演出が実行されているときと、に共通態様の前記変化演出を実行可能である、

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】0010

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0010】

本発明による遊技機は、

40

50

識別情報の可変表示を実行し、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、

識別情報がリーチ状態となった後に、前記有利状態に制御されることを示唆するリーチ演出を実行可能なリーチ演出実行手段と、

前記リーチ演出が実行されているときに、当該リーチ演出における演出の一部の態様を変化させることによって、前記有利状態に制御されることを示唆する変化演出を実行可能な変化演出実行手段と、

前記変化演出が実行されることを、前記変化演出が実行されるよりも前に示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、を備え、

前記変化演出実行手段は、

10

前記示唆演出が実行されない場合であっても前記変化演出を実行可能であり、

第1変化演出と、前記第1変化演出よりも前記有利状態に制御される期待度が高くかつ実行割合が低い第2変化演出とを含む複数種類の前記変化演出を実行可能であり、

前記示唆演出および前記第2変化演出が実行される場合に、前記示唆演出によって前記第2変化演出を示唆しない割合よりも、前記第2変化演出を示唆する割合のほうが高く、

前記リーチ演出実行手段は、前記有利状態に制御される割合が異なる複数種類のリーチ演出のいずれかを実行可能であり、

前記変化演出実行手段は、第1種類のリーチ演出が実行されているときと、第2種類のリーチ演出が実行されているときと、に共通態様の前記変化演出を実行可能である、

20

ことを特徴とする。

他の遊技機は、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）に制御可能な遊技機であって、複数種類の装飾識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を実行可能な可変表示手段と、装飾識別情報の組み合わせがリーチ状態となった後に、リーチ演出（例えば、スーパーリーチ）を実行可能なリーチ演出実行手段と、リーチ演出が実行されているときに、一の態様にて実行されている演出を該一の態様よりも有利状態に制御される期待度が高い態様に変化させる変化演出（例えば、タイトル表示や字幕表示、飾り図柄、カットイン表示の表示色を通常色（白）から青色や緑色、赤色、金色に変化させるチャンスアップ演出、バトル演出におけるバトルの状況を示すバトル状況表示を変化させる（例えば、敗北状態であることを示す態様から勝利状態であることを示す態様に変化させる）チャンスアップ演出（復活）など）を実行可能な変化演出実行手段と、を備え、可変表示手段は、リーチ演出が実行されているときに、リーチ状態となっている装飾識別情報を、該リーチ演出が実行される前よりも小さいサイズにて所定表示位置に表示することが可能であり（例えば、図8-10に示すリーチ演出が実行される前の飾り図柄よりも、図8-11～図8-14に示すリーチ演出（前段リーチ演出やストック演出、前哨演出、バトル演出など）が実行されているときの飾り図柄の方が小さいサイズにて画像表示領域の左上部および左上部に表示される）、装飾識別情報は、第1装飾識別情報（例えば、「1」～「6」および「8」～「9」の通常飾り図柄（通常色：白色））と、該第1装飾識別情報とは異なる第2装飾識別情報（例えば、「7」の特別飾り図柄（通常色：金色））と、を含み、変化演出は、リーチ状態となっている装飾識別情報の表示色を変化させる特定変化演出（例えば、飾り図柄の表示色を通常色（白）から青色や緑色、赤色、金色に変化させるチャンスアップ演出（図柄））を含み、一の装飾識別情報に対して特定変化演出が実行された場合に、該一の装飾識別情報に対して特定変化演出が実行されない場合よりも、有利状態に制御される期待度が高く（例えば、チャンスアップ演出（図柄）は、はずれ時よりも大当たり時に実行決定される割合が高く、実行される場合の方が実行されない場合よりも大当たり期待度が高い。図8-5（C）参照）、変化演出実行手段は、第1装飾識別情報がリーチ状態となっているときのリーチ演出において特定変化演出を実行し、第2装飾識別情報がリーチ状態となっているときのリーチ演出において特定変化演出を実行せず（例えば、変動パターンがスーパーリーチA、Bである場合、チャンスアップ演出（図柄）を実行すると決定可能であるが、スーパーリーチCである場合、チャンスアップ演出を実行

30

40

50

すると決定不可能である。図 8 - 4 のステップ 0 0 1 I W S 8 0 2 ~ S 8 1 3、図 8 - 2 参照)、リーチ演出実行手段は、リーチ演出として、所定リーチ演出(例えば、スーパー リーチ A、B)と、該所定リーチ演出よりも有利状態に制御される期待度が高い特別リーチ演出(例えば、スーパー リーチ C)と、を実行可能であり(図 8 - 1 (C) 参照)、第 2 装飾識別情報がリーチ状態となった後にリーチ演出を実行する場合に、第 1 装飾識別情報がリーチ状態となった後にリーチ演出を実行する場合よりも、特別リーチ演出を実行する割合が高く(例えば、スーパー リーチ A または B の変動パターンでは、通常飾り図柄でリーチ状態となった後にスーパー リーチ A または B が実行され、スーパー リーチ C の変動パターンでは、特別飾り図柄でリーチ状態となった後にスーパー リーチ C が実行される。図 8 - 4 のステップ 0 0 1 I W S 8 0 2 ~ S 8 0 4、図 8 - 2 参照)、第 1 装飾識別情報がリーチ状態となるよりも第 2 装飾識別情報がリーチ状態となる方が有利状態に制御される期待度が高いとともに、有利状態に制御される契機となる可変表示において第 2 装飾識別情報がリーチ状態となるよりも第 1 装飾識別情報がリーチ状態となる割合の方が高い(例えば、スーパー リーチ A または B よりもスーパー リーチ C の方が大当たりとなる期待度が高く、大当たりとなる場合にはスーパー リーチ C よりもスーパー リーチ A または B となる割合が高い。図 8 - 1 (C) 参照)ことを特徴とする。

そのような構成によれば、変化演出および変化演出に関連する演出の興奮を向上させることができる。具体的には、特定変化演出の対象となる第 1 装飾識別情報と、対象とならない第 2 装飾識別情報とを設けることで、いずれの装飾識別情報でリーチ状態となるかに注目させることができる。また、対象とならない第 2 装飾識別情報でリーチ状態となった際には期待度が高いリーチ演出が実行されるため遊技者を落胆させることを防止することができ、第 1 装飾識別情報でリーチ状態となった際には、第 2 装飾識別情報でリーチ状態となるときよりも期待度が高いリーチ演出は実行されないが、特定変化演出の対象となるため遊技者に期待を持たせることができる。

10

20

30

40

50