

【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4月18日(2024.4.18)

【公開番号】特開2022-146369(P2022-146369A)

【公開日】令和4年10月5日(2022.10.5)

【年通号数】公開公報(特許)2022-183

【出願番号】特願2021-47283(P2021-47283)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02(2006.01)

10

【FI】

A 6 3 F 7/02 3 2 0

【手続補正書】

【提出日】令和6年4月10日(2024.4.10)

【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】

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、非特別状態と該非特別状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とに制御可能な状態制御手段と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段と、

前記決定手段の決定結果にもとづいて、可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから1の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段と、

前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出として、第1示唆演出と、第2示唆演出と、第3示唆演出と、第4示唆演出と、を含む複数種類の示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、

30

前記第1示唆演出の演出結果が報知されるよりも前に第1発展演出を実行可能であるとともに、前記第2示唆演出の演出結果として前記有利状態に制御されないことが報知された後に前記第1発展演出とは異なる第2発展演出を実行可能な発展演出実行手段と、前記示唆演出の実行中に、実行回数に応じて前記有利状態に制御される期待度が異なるチャンスアップ演出を実行可能なチャンスアップ演出実行手段と、

を備え、

前記示唆演出実行手段は、

前記第1発展演出が実行された後において前記第3示唆演出を実行可能であり、

前記第2発展演出が実行された後において前記第4示唆演出を実行可能であり、

40

前記チャンスアップ演出実行手段は、

前記第3示唆演出が実行されているときに実行される前記チャンスアップ演出の実行回数が、前記第1示唆演出が実行されているときに実行される前記チャンスアップ演出の実行回数よりも多くなるように前記チャンスアップ演出を実行可能であり、

前記第4示唆演出が実行されているときに実行される前記チャンスアップ演出の実行回数以下となるように前記チャンスアップ演出を実行可能であり、

前記特別状態は、第1特別状態と第2特別状態とを含み、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が決定可能な可変表示パターンの可変表示期間の平均期間

50

は、前記第1特別状態と前記第2特別状態とで異なる、

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】

手段Aに記載の遊技機は、

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であって、

10

非特別状態と該非特別状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とに制御可能な状態制御手段と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段と、

前記決定手段の決定結果にもとづいて、可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから1の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段と、

前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出として、第1示唆演出と、第2示唆演出と、第3示唆演出と、第4示唆演出と、を含む複数種類の示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、

前記第1示唆演出の演出結果が報知されるよりも前に第1発展演出を実行可能であるとともに、前記第2示唆演出の演出結果として前記有利状態に制御されないことが報知された後に前記第1発展演出とは異なる第2発展演出を実行可能な発展演出実行手段と、

20

前記示唆演出の実行中に、実行回数に応じて前記有利状態に制御される期待度が異なるチャンスアップ演出を実行可能なチャンスアップ演出実行手段と、

を備え、

前記示唆演出実行手段は、

前記第1発展演出が実行された後において前記第3示唆演出を実行可能であり、

前記第2発展演出が実行された後において前記第4示唆演出を実行可能であり、

前記チャンスアップ演出実行手段は、

前記第3示唆演出が実行されているときに実行される前記チャンスアップ演出の実行回数が、前記第1示唆演出が実行されているときに実行される前記チャンスアップ演出の実行回数よりも多くなるように前記チャンスアップ演出を実行可能であり、

30

前記第4示唆演出が実行されているときに実行される前記チャンスアップ演出の実行回数が、前記第2示唆演出が実行されているときに実行される前記チャンスアップ演出の実行回数以下となるように前記チャンスアップ演出を実行可能であり、

前記特別状態は、第1特別状態と第2特別状態とを含み、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が決定可能な可変表示パターンの可変表示期間の平均期間は、前記第1特別状態と前記第2特別状態とで異なる、

ことを特徴としている。

このような構成によれば、商品性を高めることができる。

40

手段1に記載の遊技機は、

始動条件が成立したことにもとづいて可変表示を行い、可変表示の結果が特定表示結果となることにより、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、

表示手段と、

前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出として、特別示唆演出と該特別示唆演出よりも前記有利状態に制御される期待度が低い第1示唆演出、第2示唆演出、第3示唆演出、第4示唆演出とを含む複数種類の示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、

前記第1示唆演出の演出結果が報知されるよりも前に特別発展演出を第1発展パターンとして実行可能であるとともに、前記第2示唆演出の演出結果として前記有利状態に制御されないことが報知された後に前記特別発展演出とは異なる特殊発展演出を第2発展パタ

50

ーンとして実行可能な発展演出実行手段と、  
を備え、

通常状態と、該通常状態よりも前記始動条件が成立しやすい状態であり、可変表示の結果が特定表示結果とならない可変表示が特定回数実行されたことに基づき制御される特定回数到達後特別状態と、があり、

前記特定回数到達後特別状態において特定表示結果となる時の方が前記通常状態において特定表示結果となる時よりも遊技者にとって有利であり、

前記表示手段は、

前記通常状態において、前記有利状態に制御されるか否かを報知する特定演出表示を表示することが可能であり、

10

前記通常状態において、前記特定回数に関連する数字を用いた特定回数関連表示を表示することが可能であり、

前記特定回数関連表示を表示している可変表示中において、前記特定演出表示の実行に関連するタイミングで該特定回数関連表示の表示を終了し、

前記通常状態において、前記特定演出表示の結果として、前記有利状態に制御される旨が報知された場合、前記特定回数関連表示を表示することなく、前記有利状態に制御される旨を示す表示を行い、

前記通常状態において、前記特定演出表示の結果として、前記有利状態に制御されない旨が報知された場合、前記特定回数関連表示を表示可能であり、

前記示唆演出実行手段は、

20

前記発展演出実行手段によって前記第1発展パターンが実行されたときは、前記特別発展演出の実行後において前記第1示唆演出よりも前記期待度の高い前記第3示唆演出を実行可能であり、

前記発展演出実行手段によって前記第2発展パターンが実行されたときは、前記特殊発展演出の実行後において前記第4示唆演出を実行可能であり、

前記特別発展演出の演出期間は、前記特殊発展演出の演出期間よりも長く、

前記特別発展演出は、演出画像の視認性が低下する第1次演出と、該第1次演出の後に実行される演出であって前段情報が視認可能に表示される第2次演出と、該第2次演出の後に実行される演出であって前記前段情報よりも強調度合いが高い後段情報が視認可能に表示される第3次演出と、を含み、

30

前記特別発展演出が実行されてから前記有利状態に制御されることが報知されるまでの期間よりも、前記特殊発展演出が実行されてから前記有利状態に制御されることが報知されるまでの期間の方が短い、

ことを特徴としている。

このような構成によれば、有利状態に制御されない結果となった場合は、特定回数を認識させることで、特定回数到達後特別状態を意識させることができ、有利状態に制御される結果となった場合は、特定回数を認識させないことで、特定回数到達後特別状態にあと少しで制御されるときだった場合における残念感を防止することができ、結果として、好適な特定回数到達後特別状態を提供することができるとともに、特殊発展演出の実行後において第4示唆演出が実行される場合については、有利状態に制御されることが報知されるまでの期間が過度に長期化することによる遊技興趣の低下を抑制することができるとともに、特別発展演出の実行後において特別示唆演出が実行される場合については、有利状態に制御されることが報知されるまでに好適に遊技者を特別示唆演出に注目させることができ、遊技興趣を向上できるので、遊技機における商品性を高めることができる。

40