

【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9月27日(2022.9.27)

【公開番号】特開2020-185294(P2020-185294A)

【公開日】令和2年11月19日(2020.11.19)

【年通号数】公開・登録公報2020-047

【出願番号】特願2019-93302(P2019-93302)

【国際特許分類】

A 63 F 7/02 (2006.01)

10

【F I】

A 63 F 7/02 320

【手続補正書】

【提出日】令和4年9月15日(2022.9.15)

【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、

遊技媒体が始動領域を通過したに基づいて、当該通過に対応した保留表示を表示可能な保留表示手段と、

遊技媒体が始動領域を通過したに基づいて、前記保留表示とは異なる演出態様により、当該通過に対応して前記有利状態に制御される期待度を示唆する特別演出を実行可能な特別演出実行手段と、

遊技者の動作を促進するーの動作促進演出を実行可能な動作促進演出実行手段と、

前記ーの動作促進演出を実行しているときに、遊技者が動作を行ったに基づいて特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、

前記ーの動作促進演出を実行していないときに、遊技者が動作を行ったに基づいて特殊演出を実行可能な特殊演出実行手段と、を備え、

前記特殊演出として、

ー前記特別演出が実行されているときに、遊技者が動作を行ったに基づいて実行される第1特殊演出と、

ー前記特別演出が実行されていないときに、遊技者が動作を行ったに基づいて実行される第2特殊演出と、があり、

前記第1特殊演出が実行された場合と、前記第2特殊演出が実行された場合と、で前記有利状態に制御される期待度が異なり、

前記第1特殊演出の方が前記第2特殊演出よりも、認識度合いの高い態様で実行可能であり、

前記ーの動作促進演出は、動作促進画像を表示することにより遊技者の前記検出手段への動作を促進する演出である、

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】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

40

50

【 0 0 0 6 】

(A) 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に制御可能な遊技機であって、
遊技媒体が始動領域を通過したことに基づいて、当該通過に対応した保留表示を表示可能な保留表示手段と、

遊技媒体が始動領域を通過したことに基づいて、前記保留表示とは異なる演出態様により、当該通過に対応して前記有利状態に制御される期待度を示唆する特別演出を実行可能な特別演出実行手段と、

遊技者の動作を促進する一の動作促進演出を実行可能な動作促進演出手段と、 10
前記一の動作促進演出を実行しているときに、遊技者が動作を行ったことに基づいて特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、

前記一の動作促進演出を実行していないときに、遊技者が動作を行ったことに基づいて特殊演出を実行可能な特殊演出実行手段と、を備え、

前記特殊演出として、

前記特別演出が実行されているときに、遊技者が動作を行ったことに基づいて実行される第1特殊演出と、

前記特別演出が実行されていないときに、遊技者が動作を行ったことに基づいて実行される第2特殊演出と、があり、

前記第1特殊演出が実行された場合と、前記第2特殊演出が実行された場合と、で前記有利状態に制御される期待度が異なり、 20

前記第1特殊演出の方が前記第2特殊演出よりも、認識度合いの高い態様で実行可能であり、

前記一の動作促進演出は、動作促進画像を表示することにより遊技者の前記検出手段への動作を促進する演出である、

ことを特徴とする。

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）に制御可能な遊技機（特徴部018AKのパチンコ遊技機1）であって、

遊技媒体が始動領域（例えば第1始動入賞口、第2始動入賞口）を通過したことに基づいて、当該通過に対応した保留表示を表示可能な保留表示手段（ステップ017AKS002の処理を実行する演出制御用CPU120）と、 30

遊技媒体が始動領域を通過したことに基づいて、前記保留表示とは異なる演出態様により、当該通過に対応して前記有利状態に制御される期待度を示唆する特別演出を実行可能な特別演出実行手段（ステップ017AKS005、ステップ017AKS007の処理を実行する演出制御用CPU120）と、

遊技者の動作を促進する動作促進演出（例えば操作促進演出）を実行可能な動作促進演出実行手段（ステップ017AKS024の処理を実行する演出制御用CPU120）と

、前記動作促進演出を実行しているときに、遊技者が動作を行ったことに基づいて予告演出を実行可能な予告演出実行手段（ステップ017AKS044の処理を実行する演出制御用CPU120）と、 40

前記動作促進演出を実行していないときに、遊技者が動作を行ったことに基づいて特殊演出を実行可能な特殊演出実行手段（ステップ017AKS014、ステップ017AKS054の処理を実行する演出制御用CPU120）と、を備え、

前記特殊演出として、

前記特別演出が実行されているときに、遊技者が動作を行ったことに基づいて実行される第1特殊演出（例えば図10-6）と、

前記特別演出が実行されていないときに、遊技者が動作を行ったことに基づいて実行される第2特殊演出（例えば図10-8）と、があり、

前記第1特殊演出が実行された場合と、前記第2特殊演出が実行された場合と、で前記 50

有利状態に制御される期待度が異なる（例えば図10-1、図10-3（B）、図10-4（C））。

このような構成によれば、遊技者が動作を行ったことに基づいて特殊演出を実行可能であり、特別演出の実行中であるか否かによって有利状態に制御される期待度が異なるので、特別演出が実行されるか否かに注目させることができるので、興趣が向上する。

10

20

30

40

50