

【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 5 年 11 月 13 日(2023.11.13)

【公開番号】特開 2021-186538(P2021-186538A)

【公開日】令和 3 年 12 月 13 日(2021.12.13)

【年通号数】公開・登録公報 2021-060

【出願番号】特願 2020-97623(P2020-97623)

【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 5 年 11 月 2 日(2023.11.2)

【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、

識別情報の可変表示中に前記有利状態に制御されるか否かを報知する所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、

前記所定演出の演出期間における特定タイミングにおいて、前記有利状態に制御されることを示唆する特別演出を実行可能な特別演出実行手段と、

前記所定演出の演出期間のうち前記特定タイミングに至るまでの特別期間において複数の特別表示を表示可能な特別表示手段と、を備え、

30

前記特別表示手段は、複数種類の態様にて特別表示を表示可能であり、

特別表示の態様を変化させる変化演出を前記特別期間中に実行可能な変化演出実行手段をさらに備え、

前記変化演出が実行されるときの方が、実行されないときよりも前記有利状態に制御される割合が高く、

前記特別演出実行手段は、前記特別表示手段により表示された複数の特別表示のうちいずれかに関連した表示を用いた演出であって、前記所定演出における演出表示の少なくとも一部を視認困難とする特別演出を実行可能であり、

前記特別表示手段は、

特別表示の態様および表示領域の範囲の大きさを変化させることが可能であり、

40

第 1 領域と、該第 1 領域とは異なる第 2 領域とにおいて特別表示を表示可能であり、

前記第 1 領域に表示される特別表示の態様を変化させることが可能であるとともに、前記第 2 領域に表示される特別表示の態様を変化させることが可能であり、

前記第 1 領域に表示される特別表示と前記第 2 領域に表示される特別表示とを共通の態様で並行して表示することが可能であり、

特別表示の態様が特別態様である場合、該特別表示の態様を変化させず、

前記特別期間は、第 1 期間と、該第 1 期間よりも前記特定タイミングに近い第 2 期間とを含み、

前記第 1 期間において前記変化演出が実行される割合と、前記第 2 期間において前記変化演出が実行される割合と、が異なり、

50

前記特別期間のうち特別演出の開始を示唆する準備期間における前記特別表示の認識度合いと、該特別期間のうち該準備期間とは異なる期間における前記特別表示の認識度合いとが異なる、

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】００１１

【補正方法】変更

【補正の内容】

【００１１】

10

(Ａ)本発明による遊技機は、

識別情報の可変表示を行い、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、

識別情報の可変表示中に前記有利状態に制御されるか否かを報知する所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、

前記所定演出の演出期間における特定タイミングにおいて、前記有利状態に制御されることを示唆する特別演出を実行可能な特別演出実行手段と、

前記所定演出の演出期間のうち前記特定タイミングに至るまでの特別期間において複数の特別表示を表示可能な特別表示手段と、を備え、

前記特別表示手段は、複数種類の態様にて特別表示を表示可能であり、

20

特別表示の態様を変化させる変化演出を前記特別期間中に実行可能な変化演出実行手段をさらに備え、

前記変化演出が実行されるときの方が、実行されないときよりも前記有利状態に制御される割合が高く、

前記特別演出実行手段は、前記特別表示手段により表示された複数の特別表示のうちいずれかに関連した表示を用いた演出であって、前記所定演出における演出表示の少なくとも一部を視認困難とする特別演出を実行可能であり、

前記特別表示手段は、

特別表示の態様および表示領域の範囲の大きさを変化させることが可能であり、

第１領域と、該第１領域とは異なる第２領域とにおいて特別表示を表示可能であり、

30

前記第１領域に表示される特別表示の態様を変化させることが可能であるとともに、前記第２領域に表示される特別表示の態様を変化させることが可能であり、

前記第１領域に表示される特別表示と前記第２領域に表示される特別表示とを共通の態様で並行して表示することが可能であり、

特別表示の態様が特別態様である場合、該特別表示の態様を変化させず、

前記特別期間は、第１期間と、該第１期間よりも前記特定タイミングに近い第２期間とを含み、

前記第１期間において前記変化演出が実行される割合と、前記第２期間において前記変化演出が実行される割合と、が異なり、

前記特別期間のうち特別演出の開始を示唆する準備期間における前記特別表示の認識度合いと、該特別期間のうち該準備期間とは異なる期間における前記特別表示の認識度合いとが異なる、

40

ことを特徴とする。

さらに、本発明による遊技機は、

識別情報（例えば、特別図柄、飾り図柄）の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態。小当り遊技状態や、高確率状態、高ペース状態、小当り遊技状態が発生しやすい特殊状態（いわゆるＫＴ状態）であってもよい）に制御可能な遊技機であって、

識別情報の可変表示中に有利状態に制御されるか否かを報知する所定演出（例えば、スーパーリーチ演出）を実行可能な所定演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０に

50

おける、ステップ S 1 7 2 , 0 0 8 I W S 8 1 3 を実行する部分) と、

所定演出の演出期間における特定タイミングにおいて、有利状態に制御されることを示唆する特別演出 (例えば、カットイン演出) を実行可能な特別演出実行手段 (例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 における、ステップ S 1 7 2 , 0 0 8 I W S 8 0 6 を実行する部分) と、

所定演出の演出期間のうち特定タイミングに至るまでの特別期間において複数の特別表示 (例えば、左右パネル表示) を表示可能な特別表示手段 (例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 における、ステップ S 1 7 2 , 0 0 8 I W S 8 0 6 を実行する部分) と、

特別表示とは異なる演出表示を表示可能な演出表示手段 (例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 における、ステップ S 1 7 2 , 0 0 8 I W S 8 0 6 を実行する部分) と、を備え、

特別表示手段は、複数種類の態様にて特別表示を表示可能であり (例えば、青、緑、赤、金、虹色のパネル表示を表示可能であり)、

特別表示の態様を変化させる変化演出 (例えば、「昇格」または「昇格？」の文字を表示するとともに、該文字が左右パネル表示に対して作用する変化演出) を特別期間中に実行可能な変化演出実行手段 (例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 における、ステップ S 1 7 2 , 0 0 8 I W S 8 0 6 を実行する部分) をさらに備え、

変化演出が実行されるときの方が、実行されないときよりも有利状態に制御される割合が高く (例えば、大当りである場合の方がはずれである場合よりも変化演出を伴う演出パターンを選択しやすい (図 8 - 4 (C) および図 8 - 5 参照))、

特別演出実行手段は、特別表示手段により表示された複数の特別表示のうちいずれかに関連した表示を用いた特別演出を実行可能であり (例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ S 1 7 2 , 0 0 8 I W S 8 0 6 を実行することにより、パネル表示の表示内容に応じたカットイン演出を実行可能であり)、

特別表示手段は、第 1 領域 (例えば、左パネル表示領域) と、該第 1 領域とは異なる第 2 領域 (例えば、右パネル表示領域) とにおいて特別表示を表示可能であり、

演出表示手段は、第 1 領域と第 2 領域とのいずれとも異なる第 3 領域 (例えば、画像表示装置 5 における左右パネル表示領域を除く表示領域 (パネル外表示領域)) において、所定演出の進行に応じた表示である特定表示 (例えば、スーパーリーチ演出に対応するバトル表示) を表示可能であり、

特定表示は、第 1 特定表示 (例えば、防御パターンのバトル表示) と、該第 1 特定表示よりも遊技者にとって有利な第 2 特定表示 (例えば、防御パターンよりも大当りとなることに対する信頼度の高い攻撃パターンのバトル表示 (図 8 - 4 (A) 参照)) と、を含み、

第 2 特定表示が表示されるときの方が、第 1 特定表示が表示されるときよりも変化演出が実行される割合が高い (例えば、防御パターンのバトル表示よりも攻撃パターンのバトル表示の方が大当りとなることに対する信頼度の高く (図 8 - 4 (A) 参照)、且つ、大当りである場合の方がはずれである場合よりも変化演出を伴う演出パターンを選択しやすい (図 8 - 4 (C) および図 8 - 5 参照) ことから、攻撃パターンのバトル表示が行われるときの方が、防御パターンのバトル表示が行われるときよりも、変化演出を行う割合が高い。第 2 特定表示が表示されるときは変化演出が実行され得る一方で、第 1 特定表示が表示されるときは変化演出が実行され得ないことについても含む概念である。))

ことを特徴とする。

そのような構成によれば、第 2 演出表示が表示されるときに特別表示に対する変化演出が実行されることを期待および注目させることにより、特別演出を好適に実行することができる。

10

20

30

40