

【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6日(2023.11.6)

【公開番号】特開2022-28289(P2022-28289A)

【公開日】令和4年2月16日(2022.2.16)

【年通号数】公開公報(特許)2022-028

【出願番号】特願2020-131606(P2020-131606)

【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

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

【手続補正書】

【提出日】令和5年10月26日(2023.10.26)

【手続補正1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

20

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【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、

可動体と、

発光体と、

遊技者が操作可能な操作手段と、

前記有利状態に制御されることを報知可能な特定演出と、前記特定演出において前記操作手段に対する操作を促す操作演出と、前記特定演出において前記有利状態に制御されることが報知される場合に前記可動体を動作させる可動体演出と、該可動体演出後に実行される事後演出と、を実行可能な演出実行手段と、

を備え、

前記有利状態は、第1有利状態と、該第1有利状態よりも遊技者にとって有利な第2有利状態と、を含み、

前記演出実行手段は、

前記特定演出として、特定キャラクタを表示する第1特定演出と、特殊キャラクタを表示する第2特定演出と、前記特定キャラクタと前記特殊キャラクタとのいずれも表示しない第3特定演出と、を実行可能であり、

前記事後演出として、前記第1特定演出において前記可動体演出を実行した後に前記特定キャラクタを表示する第1事後演出を実行可能であり、

前記事後演出として、前記第2特定演出において前記可動体演出を実行した後に前記特殊キャラクタを表示する第2事後演出を実行可能であり、

前記事後演出として、前記第3特定演出において前記可動体演出を実行した後に該第3特定演出に関連した演出態様であって前記特定キャラクタと前記特殊キャラクタとのいずれも表示しない第3事後演出を実行可能であり、

前記操作演出として、前記第1特定演出において前記操作演出を実行する第1操作演出を実行可能であり、

前記操作演出として、前記第2特定演出において前記操作演出を実行する第2操作演

30

40

50

出を実行可能であり、

前記可動体演出として、前記第1特定演出において前記可動体演出を実行する第1可動体演出を実行可能であり、

前記可動体演出として、前記第2特定演出において前記可動体演出を実行する第2可動体演出を実行可能であり、

前記事後演出と前記操作演出と前記可動体演出において前記発光体を発光させることができあり、

前記第1事後演出において、前記第2事後演出と共に発光パターンにより前記発光体を発光させることができあり、

前記第3事後演出において、前記第1事後演出と前記第2事後演出とは異なる発光パターンにより前記発光体を発光させることができあり、 10

前記第1操作演出と前記第2操作演出とで共通の発光パターンにより前記発光体を発光させることができあり、

前記第1可動体演出と前記第2可動体演出とで共通の発光パターンにより前記発光体を発光させることができあり、

前記第2有利状態に制御される割合は、前記第1特定演出と前記第2特定演出と前記第3特定演出のいずれが実行されるかによって異なる、

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

20

【補正対象項目名】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

(A) 請求項1に記載の遊技機は、

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、

可動体と、

発光体と、

遊技者が操作可能な操作手段と、

前記有利状態に制御されることを報知可能な特定演出と、前記特定演出において前記操作手段に対する操作を促す操作演出と、前記特定演出において前記有利状態に制御されることが報知される場合に前記可動体を動作させる可動体演出と、該可動体演出後に実行される事後演出と、を実行可能な演出実行手段と、 30

を備え、

前記有利状態は、第1有利状態と、該第1有利状態よりも遊技者にとって有利な第2有利状態と、を含み、

前記演出実行手段は、

前記特定演出として、特定キャラクタを表示する第1特定演出と、特殊キャラクタを表示する第2特定演出と、前記特定キャラクタと前記特殊キャラクタとのいずれも表示しない第3特定演出と、を実行可能であり、 40

前記事後演出として、前記第1特定演出において前記可動体演出を実行した後に前記特定キャラクタを表示する第1事後演出を実行可能であり、

前記事後演出として、前記第2特定演出において前記可動体演出を実行した後に前記特殊キャラクタを表示する第2事後演出を実行可能であり、

前記事後演出として、前記第3特定演出において前記可動体演出を実行した後に該第3特定演出に関連した演出態様であって前記特定キャラクタと前記特殊キャラクタとのいずれも表示しない第3事後演出を実行可能であり、

前記操作演出として、前記第1特定演出において前記操作演出を実行する第1操作演出を実行可能であり、

前記操作演出として、前記第2特定演出において前記操作演出を実行する第2操作演 50

出を実行可能であり、

前記可動体演出として、前記第1特定演出において前記可動体演出を実行する第1可動体演出を実行可能であり、

前記可動体演出として、前記第2特定演出において前記可動体演出を実行する第2可動体演出を実行可能であり、

前記事後演出と前記操作演出と前記可動体演出において前記発光体を発光させることができあり、

前記第1事後演出において、前記第2事後演出と共に発光パターンにより前記発光体を発光させることができあり、

前記第3事後演出において、前記第1事後演出と前記第2事後演出とは異なる発光パターンにより前記発光体を発光させることができあり、 10

前記第1操作演出と前記第2操作演出とで共通の発光パターンにより前記発光体を発光させることができあり、

前記第1可動体演出と前記第2可動体演出とで共通の発光パターンにより前記発光体を発光させることができあり、

前記第2有利状態に制御される割合は、前記第1特定演出と前記第2特定演出と前記第3特定演出のいずれが実行されるかによって異なる、

ことを特徴とする。

さらに、請求項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、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、 20

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい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、

前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出を含む演出を実行可能な演出実行手段と、

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第1特別状態と、所定回数の可変表示が実行されたことを条件に制御される第2特別状態と、前記第1特別状態または前記第2特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第3特別状態と、を含み、 30

前記演出実行手段は、前記決定手段の決定結果にもとづいて、第1示唆演出と、該第1示唆演出が実行された場合よりも前記有利状態に制御される割合が高い第2示唆演出と、を含む複数種類の示唆演出を実行可能であり、

前記第2特別状態における1の可変表示あたりの前記示唆演出の実行割合は、前記第1特別状態における1の可変表示あたりの前記示唆演出の実行割合よりも低いとともに前記第3特別状態における1の可変表示あたりの前記示唆演出の実行割合よりも低い、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第2特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利状態に制御されることが示唆される回数が少なくなるため、好適な第2特別状態を提供することができる。 40