【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10月18日(2022.10.18)

【公開番号】特開2021-13461(P2021-13461A)
【公開日】令和3年2月12日(2021.2.12)
【年通号数】公開・登録公報2021-006
【出願番号】特願2019-128503(P2019-128503)
【国際特許分類】
Ａ６３Ｆ　7/02(2006.01)
【ＦＩ】
Ａ６３Ｆ　7/02　３２０

【手続補正書】
【提出日】令和4年10月7日(2022.10.7)
【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】
【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、
演出を制御する演出制御手段を備え、
前記演出制御手段は、
前記有利状態に制御されることを示唆する複数種類の予告演出を実行可能であり、
操作部を振動させる所定振動演出を含む所定種類の予告演出に対応する特定表示を表示可能であり、
前記所定種類の予告演出を実行する際に前記特定表示を特定態様に変化させる特定演出を実行可能であり、
前記特定表示が表示された後に前記所定種類の予告演出が実行される場合の方が前記特定表示が表示されることなく前記所定種類の予告演出が実行される場合よりも前記有利状態に制御される割合が高く、
前記所定振動演出が実行される場合の方が前記所定振動演出が実行されない場合よりも前記有利状態に制御される割合が高く、
前記特定演出の演出パターンとして、前記所定振動演出が実行される際に前記特定表示が前記特定態様に変化する第１演出パターンと、前記所定振動演出とは異なる予告演出が実行される際に前記特定表示が前記特定態様に変化する第２演出パターンとがあり、
前記演出制御手段は、
前記所定振動演出として、第１タイミングで第１所定振動演出を実行可能であり、該第１タイミングの後の第２タイミングで第２所定振動演出を実行可能であり、
前記第２所定振動演出に対応した前記特定表示が表示された場合、当該特定表示が前記特定態様となる前に、前記第１所定振動演出を実行可能であり、当該特定表示が前記特定態様に変化したときに前記第２所定振動演出を実行可能であり、
複数の振動態様により前記所定振動演出を実行可能であり、
前記所定振動演出の振動態様に応じて前記有利状態に制御される割合が異なる
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】０００６

【補正方法】変更
【補正の内容】
【０００６】
手段Ｄ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、
演出を制御する演出制御手段を備え、
前記演出制御手段は、
前記有利状態に制御されることを示唆する複数種類の予告演出を実行可能であり、
操作部を振動させる所定振動演出を含む所定種類の予告演出に対応する特定表示を表示可能であり、
前記所定種類の予告演出を実行する際に前記特定表示を特定態様に変化させる特定演出を実行可能であり、
前記特定表示が表示された後に前記所定種類の予告演出が実行される場合の方が前記特定表示が表示されることなく前記所定種類の予告演出が実行される場合よりも前記有利状態に制御される割合が高く、
前記所定振動演出が実行される場合の方が前記所定振動演出が実行されない場合よりも前記有利状態に制御される割合が高く、
前記特定演出の演出パターンとして、前記所定振動演出が実行される際に前記特定表示が前記特定態様に変化する第１演出パターンと、前記所定振動演出とは異なる予告演出が実行される際に前記特定表示が前記特定態様に変化する第２演出パターンとがあり、
前記演出制御手段は、
前記所定振動演出として、第１タイミングで第１所定振動演出を実行可能であり、該第１タイミングの後の第２タイミングで第２所定振動演出を実行可能であり、
前記第２所定振動演出に対応した前記特定表示が表示された場合、当該特定表示が前記特定態様となる前に、前記第１所定振動演出を実行可能であり、当該特定表示が前記特定態様に変化したときに前記第２所定振動演出を実行可能であり、
複数の振動態様により前記所定振動演出を実行可能であり、
前記所定振動演出の振動態様に応じて前記有利状態に制御される割合が異なる
ことを特徴とする遊技機。
手段Ｃ１の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
演出を制御する演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）を備え、
前記演出制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）は、
前記有利状態（大当り遊技状態）に制御されることを示唆する複数種類の予告演出（第３振動演出、強発展演出、カットイン予告演出、バトル演出）を実行可能であり、
操作部（スティックコントローラ３１Ａ）を振動させる所定振動演出（単体振動演出（第３振動演出））を含む所定種類の予告演出に対応する特定表示を表示可能であり（図１３－２０に示すように、第３振動演出、強発展演出、又はカットイン予告演出に対応するタイマー画像１０ＴＭ８００を表示可能であり）、
前記所定種類の予告演出を実行する際に前記特定表示を特定態様に変化させる特定演出を実行可能であり（図１３－２３及び図１３－２６に示すように、タイマー画像が示す残り時間（残りｎ秒～残り０秒）の減算動作（バトル演出開始までのカウントダウン動作）を行うタイマー演出を実行可能であり）、
前記特定表示が表示された後に前記所定種類の予告演出が実行される場合の方が前記特定表示が表示されることなく前記所定種類の予告演出が実行される場合よりも前記有利状態に制御される割合が高く（図１３－２０に示すように、タイマー演出が実行され、タイマー画像が表示された後に、予告演出（第３振動演出、強発展演出、カットイン予告演出）が実行されるときの方が、タイマー演出が実行されず、タイマー画像が表示されずに、予告演出が実行されるときよりも大当り期待度が高く）、

前記所定振動演出が実行される場合の方が前記所定振動演出が実行されない場合よりも前記有利状態に制御される割合が高く（図１３－１６に示すように、第３振動演出が実行される場合の方が、第３振動演出が実行されない場合よりも大当り期待度が高く）、
前記特定演出の演出パターンとして、前記所定振動演出が実行される際に前記特定表示が前記特定態様に変化する第１演出パターン（図１３－２３（７）及び（８）に示すように、タイマー画像１０ＴＭ８００が最終態様である「００：００」に更新された直後のタイミングで、第３振動演出が実行されるパターン）と、前記所定振動演出とは異なる予告演出が実行される際に前記特定表示が前記特定態様に変化する第２演出パターン（図１３－２６（８）及び図１３－２７（９）に示すように、タイマー画像１０ＴＭ８００が最終態様である「００：００」に更新された直後のタイミングで、カットイン予告演出が実行されるパターン）とがある
ことを特徴とする遊技機。
このような構成によれば、特定表示により、所定振動演出と、所定振動演出とは異なる予告演出の両方の演出効果を向上させることが可能となり、特に、特定表示が特定態様に変化したときの興趣を向上させることができる。