

【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】平成30年6月28日(2018.6.28)

【公開番号】特開2018-64860(P2018-64860A)

【公開日】平成30年4月26日(2018.4.26)

【年通号数】公開・登録公報2018-016

【出願番号】特願2016-206696(P2016-206696)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 0

【手続補正書】

【提出日】平成30年5月16日(2018.5.16)

【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】

変動表示を行ない、表示結果を導出表示させることが可能な遊技機であって、
変動表示を開始させてから表示結果を導出表示させるまでに、第 1 態様または第 2 態様
を仮停止した後に当該変動表示を再開させる特別演出を実行可能な特別演出実行手段と、
変動表示の実行中に、当該変動表示に対応する変動対応表示を行なうことが可能な変動
対応表示手段と、
変動表示の実行中に、変動対応表示の態様を変化させる態様変化手段と、
変動対応表示の態様を変化することを示唆する変化示唆演出を実行可能な示唆演出実行
手段とを備え、
前記特別演出実行は、複数種類の前記特別演出を実行可能であり、
前記特別演出が実行されるときに、前記特別演出の種類に応じて、前記変化示唆演出が
実行される割合が異なる、遊技機。

【請求項 2】

変動表示を行ない、表示結果を導出表示させることが可能な遊技機であって、
変動表示を開始させてから表示結果を導出表示させるまでに、第 1 態様または第 2 態様
を仮停止した後に当該変動表示を再開させる特別演出を実行可能な特別演出実行手段と、
変動表示の実行中に、当該変動表示に対応する変動対応表示を行なうことが可能な変動
対応表示手段と、
変動表示の実行中に、変動対応表示の態様を変化させる態様変化手段と、
変動対応表示の態様を変化することを示唆する変化示唆演出を実行可能な示唆演出実行
手段とを備え、
前記特別演出実行は、複数種類の前記特別演出を実行可能であり、
前記特別演出が実行されるときに、前記特別演出の種類に応じて、前記変化示唆演出が
実行された後に変動対応表示の態様を変化する割合が異なる、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】0 0 0 7

【補正方法】変更

【補正の内容】

【 0 0 0 7 】

(1) 変動表示 (特別図柄および演出図柄の変動表示等) を行ない、表示結果 (大当たり表示結果、はずれ表示結果) を導出表示させることが可能な遊技機 (パチンコ遊技機 1 等) であって、変動表示を開始させてから表示結果を導出表示させるまでに、第 1 態様または第 2 態様を仮停止した後に当該変動表示を再開させる特別演出 (図 1 4 (E) ~ (G) , (H) , (I) または (J) , (K) の擬似連の変動表示等) を実行可能な特別演出実行手段 (演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 、図 1 3 の S 8 0 2 等) と、変動表示の実行中に、当該変動表示に対応する変動対応表示 (図 1 4 のアクティブ表示 A H 等) を行なうことが可能な変動対応表示手段 (演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 、図 1 3 の S 8 0 2 等) と、変動表示の実行中に、変動対応表示の態様を変化 (アクティブ変化) させる態様変化手段 (演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 、図 1 3 の S 8 0 2 、図 2 8 の S 6 4 1 , S 6 4 2 , S 6 4 3 等) と、変動対応表示の態様が変化することを示唆する変化示唆演出 (図 1 4 (E) ~ (I) のスロット演出等) を実行可能な示唆演出実行手段 (演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 、図 2 8 の S 6 4 4 , S 6 4 5 等) とを備え、前記特別演出実行は、複数種類の前記特別演出を実行可能であり (図 2 2 (A) の同色図柄演出、N E X T 図柄演出等) 、前記特別演出が実行されるときに、前記特別演出の種類に応じて、前記変化示唆演出が実行される割合が異なる (図 2 2 (B) のように、擬似連における同色図柄演出と N E X T 図柄演出との演出種類に応じて、アクティブ変化示唆演出の実行割合が異なる等) 。

【 手 続 補 正 3 】

【 補 正 対 象 書 類 名 】 明 細 書

【 補 正 対 象 項 目 名 】 0 0 0 9

【 補 正 方 法 】 変 更

【 補 正 の 内 容 】

【 0 0 0 9 】

(2) 変動表示 (特別図柄および演出図柄の変動表示等) を行ない、表示結果 (大当たり表示結果、はずれ表示結果) を導出表示させることが可能な遊技機 (パチンコ遊技機 1 等) であって、変動表示を開始させてから表示結果を導出表示させるまでに、第 1 態様または第 2 態様を仮停止した後に当該変動表示を再開させる特別演出 (図 1 4 (E) ~ (G) , (H) , (I) または (J) , (K) の擬似連の変動表示等) を実行可能な特別演出実行手段 (演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 、図 1 3 の S 8 0 2 等) と、変動表示の実行中に、当該変動表示に対応する変動対応表示 (図 1 4 のアクティブ表示 A H 等) を行なうことが可能な変動対応表示手段 (演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 、図 1 3 の S 8 0 2 等) と、変動表示の実行中に、変動対応表示の態様を変化 (アクティブ変化) させる態様変化手段 (演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 、図 1 3 の S 8 0 2 、図 2 8 の S 6 4 1 , S 6 4 2 , S 6 4 3 等) と、変動対応表示の態様が変化することを示唆する変化示唆演出 (図 1 4 (E) ~ (I) のスロット演出等) を実行可能な示唆演出実行手段 (演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 、図 2 8 の S 6 4 4 , S 6 4 5 等) とを備え、前記特別演出実行は、複数種類の前記特別演出を実行可能であり (図 2 2 (A) の同色図柄演出、N E X T 図柄演出等) 、前記特別演出が実行されるときに、前記特別演出の種類に応じて、前記変化示唆演出が実行された後に変動対応表示の態様が変化する割合が異なる (図 2 2 (C) のように、擬似連における同色図柄演出と N E X T 図柄演出とのような演出種類に応じて、アクティブ変化演出の実行割合が異なる等) 。