

【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 2 年 11 月 12 日 (2020.11.12)

【公開番号】特開 2018-201958 (P2018-201958A)

【公開日】平成 30 年 12 月 27 日 (2018.12.27)

【年通号数】公開・登録公報 2018-050

【出願番号】特願 2017-112235 (P2017-112235)

【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】令和 2 年 10 月 2 日 (2020.10.2)

【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】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技を行なうことが可能な遊技機であって、

第 1 状態において、第 2 状態となることを所定の演出要素の態様を変化させることで示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、

第 2 状態において、特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、

遊技媒体が進入可能な開状態に変化可能な可変手段と、

前記有利状態中に、前記可変手段を前記開状態に変化させるラウンド遊技を所定回数行なうことが可能な可変制御手段と、

前記ラウンド遊技の実行回数を報知する特定表示を実行可能な報知手段と、を備え、

前記可変制御手段は、遊技媒体が進入可能な第 1 ラウンド遊技と、第 1 ラウンド遊技よりも不利な開状態である第 2 ラウンド遊技と、を実行可能であり、

前記報知手段は、前記第 1 ラウンド遊技が実行されているときに前記特定表示を実行し、前記第 2 ラウンド遊技が実行されているときに前記特定表示の実行を制限可能であり、

第 1 状態は、長さが異なる複数の期間があり、

第 1 状態の期間に応じて、前記所定の演出要素の態様を異ならせることが可能であり、

第 1 状態の期間において変化した前記所定の演出要素の態様に応じて、当該第 1 状態の期間が終わったあとの第 2 状態において、前記特定演出が実行される割合を異ならせることが可能である、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 6

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 6】

(A) 遊技を行なうことが可能な遊技機であって、

第 1 状態において、第 2 状態となることを所定の演出要素の態様を変化させることで示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、

第 2 状態において、特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、

遊技媒体が進入可能な開状態に変化可能な可変手段と、

前記有利状態中に、前記可変手段を前記開状態に変化させるラウンド遊技を所定回数行なうことが可能な可変制御手段と、

前記ラウンド遊技の実行回数を報知する特定表示を実行可能な報知手段と、を備え、  
前記可変制御手段は、遊技媒体が進入可能な第1ラウンド遊技と、第1ラウンド遊技よりも不利な開状態である第2ラウンド遊技と、を実行可能であり、

前記報知手段は、前記第1ラウンド遊技が実行されているときに前記特定表示を実行し、  
前記第2ラウンド遊技が実行されているときに前記特定表示の実行を制限可能であり、  
第1状態は、長さが異なる複数の期間があり、

第1状態の期間に応じて、前記所定の演出要素の態様を異ならせることが可能であり、  
第1状態の期間において変化した前記所定の演出要素の態様に応じて、当該第1状態の期間が終わったあとの第2状態において、前記特定演出が実行される割合を異ならせることが可能である、遊技機。

(1) 遊技を行なうことが可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1等)であって、  
 第1状態(例えば、図19(A)~(D)の第3遊技ラウンド等)において、第2状態(例えば、図19(A)~(D)の第4遊技ラウンド)となることを所定の演出要素(例えば、味方キャラ、敵キャラ、味方キャラの体力等)の態様(例えば、種類、数量、動作等)を変化(例えば、味方キャラと敵キャラの攻防における敵キャラの撃退、味方キャラの体力値の減少等)させることで示唆する示唆演出(例えば、図20、図21、図23(A1)~図23(C1)、図25(A2)~図26(I2)等)に示したバトル演出等)を実行可能な示唆演出実行手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100等)と、

第2状態において、特定演出(例えば、図20、図22、図23(D1)~図24(P1)、図26(J2)~図26(P2)等)に示した上乗せチャンス演出、上乗せ成功演出、上乗せガセ演出等)を実行可能な特定演出実行手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100等)と、

を備え、

第1状態は、長さが異なる複数の期間(例えば、図19(A)の第4確変大当りにおける開放3回分、図19(B)の第5確変大当りにおける開放6回分、図19(C)の第6確変大当りにおける開放9回分、図19(D)の第7確変大当りにおける開放13回分等)があり、

第1状態の期間に応じて、前記所定の演出要素(例えば、味方キャラの体力等)の態様(例えば、味方キャラの残体力等)を異ならせることが可能であり(例えば、図20に示すように、例えば、第1状態の期間が開放3回分の場合(第4確変大当りの場合)には残体力は4か3であり、開放6回分の場合(第5確変大当りの場合)には残体力は4か3か2であり、開放9回分の場合(第6確変大当りの場合)には味方キャラの残体力は3か2か1であり、開放12回分の場合(第7確変大当りの場合)には残体力は1であり)、

第1状態の期間において変化(例えば、減少等)した前記所定の演出要素(例えば、味方キャラの体力等)の態様(例えば、味方キャラの残体力等)に応じて、当該第1状態の期間が終わったあとの第2状態において、前記特定演出が実行される割合を異ならせることが可能である(例えば、図20に示すように、上乗せ成功演出が1回以上実行される割合は、残体力が2以上の場合には100%であるが、残体力の数が1の場合には100%ではない。また、上乗せチャンス演出(上乗せ成功演出+上乗せガセ演出)が4回以上実行される割合は、残体力が4の場合には100%であるが、残体力が3以下の場合には0%である。また、上乗せガセ演出が1回実行される割合も、残体力に応じて異なる)、遊技機。