

【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 6 年 2 月 26 日(2024.2.26)

【公開番号】特開 2022-80951(P2022-80951A)
【公開日】令和 4 年 5 月 31 日(2022.5.31)
【年通号数】公開公報(特許)2022-096
【出願番号】特願 2020-192183(P2020-192183)
【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 6 Z

A 6 3 F 7/02 3 2 0

【手続補正書】

【提出日】令和 6 年 2 月 15 日(2024.2.15)

【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

20

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

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、

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と、複数のキャラクタが移動する画像を表示する移動演出と、を含む演出を実行可能な演出実行手段と、

30

を備え、

前記移動演出における画像の表示期間は、第 1 表示期間と、第 2 表示期間と、を含み、

前記第 1 表示期間は、前記移動演出において最初のキャラクタの表示を開始してから、キャラクタの新たな表示がされ、いずれかのキャラクタの表示が最初に終了するまでの期間であり、

可変表示の態様がリーチ態様となった後に特定リーチ演出が実行される特定可変表示パターンを含み、

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ときに制御される第 2 特別状態と、を含み、

40

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、を含む複数種類の前記示唆演出を、可変表示の態様がリーチ態様となる前において実行可能であり、

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、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が低い、

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】0 0 0 2

50

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0002】

特許文献1に示すように、遊技機としてのパチンコ遊技機等において、例えば、通常大当たりが発生した後に、通常の遊技状態に制御され、大当たりとすることが決定される確率が1/300程度に設定され、実行された特図ゲームの回数が1000回に達しても大当たりが発生しないときには、遊技状態が天井確変状態に制御され、大当たりとすることが決定される確率が1/100程度に高められたもの等があった。また、通常の遊技状態で1000ゲーム大当たりが生じなかったときに、天井確変状態の代わりに時短状態を発生させてもよいことが開示されている。

10

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0003

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0003】

【特許文献1】特開2005-95449号公報

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0004

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0004】

特許文献1の機能や構成を有する遊技機において、商品性を高める余地があった。

20

【手続補正5】

【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】

30

(A)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、

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と、複数のキャラクタが移動する画像を表示する移動演出と、を含む演出を実行可能な演出実行手段と、

を備え、

前記移動演出における画像の表示期間は、第1表示期間と、第2表示期間と、を含み、

40

前記第1表示期間は、前記移動演出において最初のキャラクタの表示を開始してから、キャラクタの新たな表示がされ、いずれかのキャラクタの表示が最初に終了するまでの期間であり、

可変表示の態様がリーチ態様となった後に特定リーチ演出が実行される特定可変表示パターンを含み、

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ときに制御される第2特別状態と、を含み、

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、

50

を含む複数種類の前記示唆演出を、可変表示の態様がリーチ態様となる前において実行可能であり、

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、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が低い、

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とも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、

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、

前記決定手段の決定結果にもとづいて、可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから1の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段と、

演出を実行可能な演出実行手段と、

を備え、

前記演出実行手段は、前記非特別状態において、複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出を実行可能であり、

前記群演出における画像の表示期間は、第1表示期間と、第2表示期間と、第3表示期間とを含み、

前記第1表示期間は、前記群演出において最初のキャラクタの表示を開始してから、キャラクタの新たな表示がされ、いずれかのキャラクタの表示が最初に終了するまでの期間であり、

前記第2表示期間は、前記第1表示期間よりも長い期間であって、キャラクタの新たな表示がされ、かつ表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり、

前記第3表示期間は、キャラクタの新たな表示がされることなく、表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり、

前記第1表示期間において、最初に表示されたキャラクタの一部が表示されている第1状況から、当該最初に表示されたキャラクタの一部が前記第1状況よりも表示され、かつ2番目に表示されたキャラクタの一部が表示された第2状況になり、

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、を含み、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第2特別状態において決定可能な可変表示パターンの数は、前記第1特別状態において決定可能な可変表示パターンの数よりも少なく、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第2特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間は、前記第1特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間よりも短い、

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、有利状態に制御することが決定されない可変表示は、可変表示パターンの種類が少ないとともに可変表示期間の平均期間が短くなることで、他の状態よりも可変表示の消化速度が高まるため、好適な第2特別状態を提供することができるとともに、より好適に群演出を実行することができるので、商品性を高めることができる。

10

20

30

40

50