

【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11月28日(2022.11.28)

【公開番号】特開2021-45491(P2021-45491A)

【公開日】令和3年3月25日(2021.3.25)

【年通号数】公開・登録公報2021-015

【出願番号】特願2019-171721(P2019-171721)

【国際特許分類】

A 63 F 7/02 (2006.01)

10

【F I】

A 63 F 7/02 320

【手続補正書】

【提出日】令和4年11月17日(2022.11.17)

【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】

20

【特許請求の範囲】

【請求項1】

識別情報の可変表示を行い、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つて、

演出を実行可能な演出実行手段を備え、

前記演出実行手段は、

前記有利状態に制御される信頼度を予告する複数種類の予告演出を実行可能であり、

前記予告演出の実行前に、複数種類のうちいずれかの特別表示を表示する事前演出を実行可能であり、

前記特別表示が表示された後に、前記特別表示の種類に対応する種類の関連演出を実行可能であり、

30

前記有利状態に制御されることを報知する報知演出を実行可能であり、

いずれの種類の前記関連演出が実行されても共通の報知演出を実行可能であり、

前記報知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前に、前記予告演出を実行可能であり、

前記関連演出の種類によって、実行される前記予告演出の種類の選択割合が異なり、

前記事前演出は、

第1要素と前記第1要素と異なる第2要素とを含み、前記第1要素と前記第2要素との表示態様によって前記有利状態に制御される割合が異なり、

導入演出と、前記特別表示と異なる所定表示の表示態様を時間経過に応じて所定態様に変化させる所定演出と、を含み、

40

前記演出実行手段は、

前記事前演出において、前記所定演出を実行しているときに前記特別表示を表示可能であり、

前記識別情報の可変表示に対応して、装飾識別情報の可変表示を実行可能であり、

前記装飾識別情報が特定態様で表示された後に前記報知演出を実行可能であり、

前記装飾識別情報を前記特定態様とする特別演出を前記導入演出の実行中に実行せず

、  
前記関連演出の実行後に前記特別演出を実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

50

## 【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、識別情報の可変表示を行い、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つて、演出を実行可能な演出実行手段を備え、

10

前記演出実行手段は、前記有利状態に制御される信頼度を予告する複数種類の予告演出を実行可能であり、前記予告演出の実行前に、複数種類のうちいずれかの特別表示を表示する事前演出を実行可能であり、前記特別表示が表示された後に、前記特別表示の種類に対応する種類の関連演出を実行可能であり、前記有利状態に制御されることを報知する報知演出を実行可能であり、いずれの種類の前記関連演出が実行されても共通の報知演出を実行可能であり、前記報知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前に、前記予告演出を実行可能であり、

20

前記関連演出の種類によって、実行される前記予告演出の種類の選択割合が異なり、前記事前演出は、第1要素と前記第1要素と異なる第2要素とを含み、前記第1要素と前記第2要素との表示様態によって前記有利状態に制御される割合が異なり、導入演出と、前記特別表示と異なる所定表示の表示様態を時間経過に応じて所定様態に変化させる所定演出と、を含み、前記演出実行手段は、前記事前演出において、前記所定演出を実行しているときに前記特別表示を表示可能であり、前記識別情報の可変表示に対応して、装飾識別情報の可変表示を実行可能であり、

30

前記装飾識別情報が特定態様で表示された後に前記報知演出を実行可能であり、前記装飾識別情報を前記特定態様とする特別演出を前記導入演出の実行中に実行せず、前記関連演出の実行後に前記特別演出を実行可能である、ことを特徴とする。上記目的を達成するため、他の遊技機は、識別情報（例えば、特別図柄）の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機（例えば、遊技を行うことが可能なパチンコ遊技機1）であつて、演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120）を備え、前記演出実行手段は、複数種類の予告演出（例えば、図10-4～図10-7に示した、キャラ予告演出、タイトル予告演出、ボタン予告演出、役物予告演出など）を実行可能であり、

40

前記予告演出の実行前に、複数種類のうちいずれかの特別表示（例えば、リボルバー、手榴弾などの武器を獲得する表示）を表示する事前演出（例えば、タイマ演出）を実行可能であり、前記特別表示が表示された後に、前記特別表示の種類に対応する種類の関連演出（例えば、図10-4のリボルバー関連演出や、図10-5の手榴弾関連演出）を実行可能であり、前記有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御されることを報知する報知演出（例えば、スーパーリーチ大当たりの演出）を実行可能であり、いずれの種類の前記関連演出が実行されても共通の報知演出を実行可能であり、

50

前記関連演出の種類によって、実行される前記予告演出の種類の選択割合が異なり（例えば、リボルバー関連演出が行われた場合、キャラ予告演出が行われる割合が高く（例えば 100%）、キャラ予告演出以外の予告演出が行われる割合が低い（例えば 0%）。）

、  
前記事前演出は、導入演出（例えば、図 10 - 14 (B) の導入演出）を含み、  
前記演出実行手段は、

前記識別情報の可変表示に対応して、装飾識別情報（例えば、図 10 - 14 (A) の  
飾り図柄 018SH100）の可変表示を実行可能であり、

前記装飾識別情報が特定態様（例えば、図 10 - 15 (E) のリーチ態様、擬似連図柄の仮停止表示態様）で表示された後に前記報知演出を実行可能であり、

前記装飾識別情報を前記特定態様とする特別演出（リーチ態様、擬似連図柄の仮停止表示や、擬似連予告演出におけるスベリ変動）を前記導入演出の実行中に実行せず（図 10 - 14 (B) ~ 図 10 - 15 (D) に示すように、導入演出中は飾り図柄 018SH100 を表示しない）、

前記関連演出（例えば、図 10 - 17 (K)、(L) に示す戦車関連演出）の実行後に前記特別演出（例えば、図 10 - 18 (N) に示すリーチ態様）を実行可能であることを特徴とする。

10

20

30

40

50