

【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 1 年 7 月 25 日 (2019.7.25)

【公開番号】特開 2018-201959 (P2018-201959A)

【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 2017-112236 (P2017-112236)

【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 1 年 6 月 20 日 (2019.6.20)

【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】

遊技が可能な遊技機であって、
演出表示手段と、
遊技者の動作を検出可能な検出手段と、
遊技に関する演出の実行を制御する演出制御手段と
を備え、
前記演出制御手段は、

遊技者に対する動作促進表示を前記演出表示手段に表示し遊技者の動作を検出したこと
に基づいて演出表示を行う動作演出と、前記動作演出が実行されることを示唆する動作示
唆表示を前記演出表示手段に表示する動作示唆演出とを実行可能であり、

前記動作示唆演出として、演出態様が異なる複数種類の前記動作示唆演出を実行可能で
あり、

前記動作示唆演出は、前記動作示唆表示を表示した後に前記動作促進表示を行う成功パ
ターンと、前記動作示唆表示を表示した後に失敗強調表示を行う失敗パターンとを含み、

前記動作示唆演出の種類によって、前記失敗強調表示に対応する期間の長さが異なり、
第 1 態様の前記動作促進表示が表示される場合には前記第 1 態様に対応する前記動作示
唆表示を表示可能であり、

第 2 態様の前記動作促進表示が表示される場合には前記第 2 態様に対応する前記動作示
唆表示を表示可能である

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記演出制御手段は、

特定の動作示唆表示を表示した後に、該特定の動作示唆表示に対応する動作促進表示を
表示して前記動作演出を実行し、

前記特定の動作示唆表示が表示されている間に、前記特定の動作示唆表示に対応しない
前記動作演出を実行可能である

ことを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【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 】

前記課題を解決するために、本発明の手段 1 に記載の遊技機は、

遊技が可能な遊技機であって、

演出表示手段（例えば、演出表示装置 5）と、

遊技者の動作を検出可能な検出手段（例えば、プッシュボタン 3 1 B やスティックコントローラ 3 1 A）と、

遊技に関する演出の実行を制御する演出制御手段（例えば、CPU 1 0 3 が特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、

を備え、

前記演出制御手段は、

遊技者に対する動作促進表示（例えば、操作促進画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 3 0）を前記演出表示手段に表示し遊技者の動作を検出したことに基づいて演出表示を行う動作演出（例えば、第 1 操作後演出～第 3 操作後演出）と、前記動作演出が実行されることを示唆する動作示唆表示（例えば、操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0）を前記演出表示手段に表示する動作示唆演出（例えば、演出表示装置 5 の表示領域に操作示唆画像としての 2 つのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 を表示する部分）とを実行可能であり、

前記動作示唆演出として、演出態様が異なる複数種類の前記動作示唆演出（例えば、パターン 1 やパターン 4 に示すように、操作示唆画像としての 2 つのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 を演出表示装置 5 の表示領域の左右端部から該表示領域の中央に向けて移動表示する演出、パターン 2 やパターン 5 に示すように、操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 を演出表示装置 5 の表示領域の上端部から該表示領域の中央に向けて移動表示する演出、パターン 3 やパターン 6 に示すように、操作示唆画像 2 1 0 としてのプッシュボタン 3 1 B の画像を演出表示装置の表示領域の中央において出現表示する演出）を実行可能であり、

前記動作示唆演出は、前記動作示唆表示を表示した後に前記動作促進表示を行う成功パターン（例えば、第 3 リーチ演出におけるパターン 1～パターン 3）と、前記動作示唆表示を表示した後に失敗強調表示を行う失敗パターン（例えば、第 3 リーチ演出におけるパターン 4～パターン 6）とを含み、

前記動作示唆演出の種類によって、前記失敗強調表示に対応する期間の長さが異なり（例えば、図 2 7（A）～図 2 7（C）に示すように、パターン 4 での失敗強調表示の期間 L 2、パターン 5 での失敗強調表示の期間 L 3、パターン 6 での失敗強調表示の期間 L 4 の長さがそれぞれ異なる部分）、

第 1 態様の前記動作促進表示が表示される場合には前記第 1 態様に対応する前記動作示唆表示を表示可能であり（例えば、変形例 7 に示すように、操作促進画像として白色のプッシュボタン 3 1 B の画像 2 3 0 が表示される場合には、操作示唆画像としての白色のプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 を表示可能な部分）、

第 2 態様の前記動作促進表示が表示される場合には前記第 2 態様に対応する前記動作示唆表示を表示可能である（例えば、変形例 7 に示すように、操作促進画像として赤色のプッシュボタン 3 1 B の画像 2 3 0 が表示される場合には、操作示唆画像としての赤色のプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 を表示可能な部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、失敗強調表示に対応する期間の長さに多様性を持たせることができるので、遊技興趣を向上できる。