

【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 31B やスティックコン  
トローラ 31A）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 103 が特別図柄ブ  
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 31B の  
画像 230）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 31  
B の画像 210）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 31B の画像 210 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 31B  
の画像 210 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 31B の画像 210 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 210 とし  
てのプッシュボタン 31B 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 27 (A)～図 27 (C) に示すように、パターン 4 での失敗強調表示の期間  
L2、パターン 5 での失敗強調表示の期間 L3、パターン 6 での失敗強調表示の期間 L4  
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 31B の画像 230 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 31B の画像 210 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 31B の画像 230 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 31B の画像 210 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可能  
るので、遊技興味を向上できる。