

【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 5 年 4 月 28 日(2023.4.28)

【公開番号】特開 2022-14072(P2022-14072A)
 【公開日】令和 4 年 1 月 19 日(2022.1.19)
 【年通号数】公開公報(特許)2022-009
 【出願番号】特願 2020-116226(P2020-116226)
 【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 0

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

【手続補正書】

【提出日】令和 5 年 4 月 20 日(2023.4.20)

【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

20

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

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、

発光体と、

遊技者が操作可能な操作手段と、

前記有利状態に制御されることを報知可能な特定演出と、前記特定演出において前記操作手段に対する操作を促す操作演出と、前記特定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場合に実行される特別演出と、該特別演出後に実行される事後演出と、
 を実行可能な演出実行手段と、

30

を備え、

前記有利状態は、第 1 有利状態と、該第 1 有利状態よりも遊技者にとって有利な第 2 有利状態と、を含み、

前記演出実行手段は、

前記特定演出として、特定キャラクタを表示する第 1 特定演出と、特殊キャラクタを表示する第 2 特定演出と、前記特定キャラクタと前記特殊キャラクタとのいずれも表示しない第 3 特定演出と、を実行可能であり、

前記事後演出として、前記第 1 特定演出において前記特別演出を実行した後に前記特定キャラクタを表示する第 1 事後演出を実行可能であり、

前記事後演出として、前記第 2 特定演出において前記特別演出を実行した後に前記特殊キャラクタを表示する第 2 事後演出を実行可能であり、

40

前記事後演出として、前記第 3 特定演出において前記特別演出を実行した後に該第 3 特定演出に関連した演出態様であって前記特定キャラクタと前記特殊キャラクタとのいずれも表示しない第 3 事後演出を実行可能であり、

前記操作演出として、前記第 1 特定演出において前記操作演出を実行する第 1 操作演出を実行可能であり、

前記操作演出として、前記第 2 特定演出において前記操作演出を実行する第 2 操作演出を実行可能であり、

前記事後演出と前記操作演出において前記発光体を発光させることが可能であり、

前記第 1 事後演出において、前記第 2 事後演出と共通の発光パターンにより前記発光体

50

を発光させることが可能であり、

前記第3事後演出において、前記第1事後演出と前記第2事後演出とは異なる発光パターンにより前記発光体を発光させることが可能であり、

前記第1操作演出と前記第2操作演出とで共通の発光パターンにより前記発光体を発光させることが可能であり、

前記第2有利状態に制御される割合は、前記第1特定演出と前記第2特定演出と前記第3特定演出のいずれが実行されるかによって異なる、

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

10

【補正対象項目名】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

(A)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、

発光体と、

遊技者が操作可能な操作手段と、

前記有利状態に制御されることを報知可能な特定演出と、前記特定演出において前記操作手段に対する操作を促す操作演出と、前記特定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場合に実行される特別演出と、該特別演出後に実行される事後演出と、

20

を実行可能な演出実行手段と、

を備え、
前記有利状態は、第1有利状態と、該第1有利状態よりも遊技者にとって有利な第2有利状態と、を含み、

前記演出実行手段は、

前記特定演出として、特定キャラクタを表示する第1特定演出と、特殊キャラクタを表示する第2特定演出と、前記特定キャラクタと前記特殊キャラクタとのいずれも表示しない第3特定演出と、を実行可能であり、

前記事後演出として、前記第1特定演出において前記特別演出を実行した後に前記特定キャラクタを表示する第1事後演出を実行可能であり、

30

前記事後演出として、前記第2特定演出において前記特別演出を実行した後に前記特殊キャラクタを表示する第2事後演出を実行可能であり、

前記事後演出として、前記第3特定演出において前記特別演出を実行した後に該第3特定演出に関連した演出態様であって前記特定キャラクタと前記特殊キャラクタとのいずれも表示しない第3事後演出を実行可能であり、

前記操作演出として、前記第1特定演出において前記操作演出を実行する第1操作演出を実行可能であり、

前記操作演出として、前記第2特定演出において前記操作演出を実行する第2操作演出を実行可能であり、

前記事後演出と前記操作演出において前記発光体を発光させることが可能であり、

40

前記第1事後演出において、前記第2事後演出と共通の発光パターンにより前記発光体を発光させることが可能であり、

前記第3事後演出において、前記第1事後演出と前記第2事後演出とは異なる発光パターンにより前記発光体を発光させることが可能であり、

前記第1操作演出と前記第2操作演出とで共通の発光パターンにより前記発光体を発光させることが可能であり、

前記第2有利状態に制御される割合は、前記第1特定演出と前記第2特定演出と前記第3特定演出のいずれが実行されるかによって異なる、

ことを特徴とする。

さらに、請求項1に記載の遊技機は、

50

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、
可動体と、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する特定演出と、前記可動体を動作させる特別演出と、該特別演出後に実行される事後演出と、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、

前記特定演出として、特定キャラクタを表示し該特定キャラクタを用いて前記有利状態に制御されるか否かを報知する演出を、第1態様と第2態様とで実行可能であり、

前記特定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場合に、該特定演出の実行期間において前記特別演出を実行可能であり、

10

前記特別演出の実行期間において、前記第1態様と前記第2態様のいずれにおいても、前記可動体の動作に関連した共通のエフェクト画像とともに前記特定キャラクタが表示され、

前記特定演出が前記第1態様にて実行された場合に該第1態様の前記特定演出において表示されていた前記特定キャラクタを用いた前記事後演出が実行されず、前記特定演出が前記第2態様にて実行された場合に、該第2態様の前記特定演出において表示されていた前記特定キャラクタを用いた前記事後演出が実行される、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1態様と第2態様とで、特定キャラクタや特別演出における可動体の動作態様を共通化して製造コストの低減化を図りつつ、共通の特定キャラクタを異なる演出で表示することで、特定演出と特別演出及び特定演出と事後演出との関連性を高め、演出効果を向上させることができる。

20

30

40

50