

【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 1 月 6 日(2023.1.6)

【公開番号】特開 2021-65595(P2021-65595A)

【公開日】令和 3 年 4 月 30 日(2021.4.30)

【年通号数】公開・登録公報 2021-020

【出願番号】特願 2019-195314(P2019-195314)

【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

【手続補正書】

【提出日】令和 4 年 12 月 23 日(2022.12.23)

【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】

可変表示を実行し、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、
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ことを示唆する所定演出と、

前記所定演出が実行されることを示唆する所定示唆演出と、を実行可能であり、

複数の可変表示に亘って、特定表示を表示可能であり、

前記特定表示の表示態様は複数種類あり、

前記所定示唆演出は、所定条件の成立に基づいて、複数の可変表示に亘って実行され、

30

前記所定示唆演出の態様として、第 1 態様と、前記第 1 態様から変化する第 2 態様と、
前記第 1 態様から変化する態様であって前記第 2 態様よりも前記所定演出が実行される割合
が高い第 3 態様とがあり、

前記演出実行手段は、

前記所定示唆演出が実行される前に所定楽曲を出力させ、前記第 1 態様での前記所定
示唆演出の実行中に前記所定楽曲と異なる特定楽曲を出力させることが可能であり、

前記所定示唆演出が前記第 1 態様から前記第 2 態様に変化した場合に前記特定楽曲を
出力させず、前記所定示唆演出が前記第 1 態様から前記第 3 態様に変化した場合に前記特
定楽曲を出力させ、

前記特定楽曲の出力に対応して、特殊画像が表示される特殊演出モードに制御可能で
あり、

40

前記特定楽曲が出力されているときに、前記特定表示の表示態様を変化させることが
可能である、

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

【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】

50

手段 A の遊技機は、
 可変表示を実行し、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、
 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ことを示唆する所定演出と、
 前記所定演出が実行されることを示唆する所定示唆演出と、を実行可能であり、
 複数の可変表示に亘って、特定表示を表示可能であり、
 前記特定表示の表示態様は複数種類あり、
 前記所定示唆演出は、所定条件の成立に基づいて、複数の可変表示に亘って実行され、
 前記所定示唆演出の態様として、第 1 態様と、前記第 1 態様から変化する第 2 態様と、
 前記第 1 態様から変化する態様であって前記第 2 態様よりも前記所定演出が実行される割合
 が高い第 3 態様とがあり、
 前記演出実行手段は、
 前記所定示唆演出が実行される前に所定楽曲を出力させ、前記第 1 態様での前記所定
 示唆演出の実行中に前記所定楽曲と異なる特定楽曲を出力させることが可能であり、
 前記所定示唆演出が前記第 1 態様から前記第 2 態様に変化した場合に前記特定楽曲を
 出力させず、前記所定示唆演出が前記第 1 態様から前記第 3 態様に変化した場合に前記特
 定楽曲を出力させ、
 前記特定楽曲の出力に対応して、特殊画像が表示される特殊演出モードに制御可能で
 あり、
 前記特定楽曲が出力されているときに、前記特定表示の表示態様を変化させることが
 可能である、
 ことを特徴とする。
 さらに、手段 1 の遊技機は、
 可変表示（変動表示）を実行し、遊技者にとって有利な有利状態（大当たり遊技状態）に
 制御可能な遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、
 演出を実行可能な演出実行手段（演出制御用 CPU 120）を備え、
 前記演出実行手段は、
 前記有利状態に制御されることを示唆する所定演出（スーパーリーチ C（バトル C 演
 出））と、
 前記所定演出が実行されることを示唆する所定示唆演出（発展示唆演出（第 1 演出、
 第 2 演出、第 3 演出））と、を実行可能であり、
 前記所定示唆演出は、所定条件の成立（始動入賞時の判定結果）に基づいて、複数の可
 変表示に亘って実行され、
 前記所定示唆演出の態様として、第 1 態様（発展示唆演出における第 1 演出から第 3 演
 出前半部までの共通演出態様）と、前記第 1 態様から変化する第 2 態様（第 3 演出後半部
 における失敗態様）と、前記第 1 態様から変化する態様であって前記第 2 態様よりも前記
 所定演出が実行される割合が高い第 3 態様（第 3 演出後半部における成功態様）とがあり
 、
 前記第 1 態様での前記所定示唆演出の実行中に、可変表示に対応する対応表示（保留表
 示、アクティブ表示）とは異なる特定表示（リンク画像）が表示され、
 特定表示（リンク画像）の表示態様は複数種類（青リンク画像、緑リンク画像、赤リン
 ク画像）あり、
 前記所定示唆演出が前記第 1 態様から前記第 2 態様又は前記第 3 態様に変化する際に、
 変化前における特定表示の表示態様とは異なる形状の表示態様であって、変化前における
 特定表示の表示態様に関連した表示態様に特定表示を変化させることが可能である（図 8
 - 9（3 - 1）に示すように、演出制御用 CPU 120 は、第 3 演出 [前半部] を実行す
 るときに、第 1 演出で表示されていた緑色棒状のクリスタルを含む緑リンク画像 22 T M
 3 0 0 b（図 8 - 7（1 - 2）～（1 - 4）参照）を、緑リンク画像 22 T M 3 0 0 b に
 含まれていたクリスタルとは異なる形状（大粒状）であって緑リンク画像 22 T M 3 0 0

10

20

30

40

50

bに含まれていたクリスタルと同色（緑色）のクリスタルが額縁状に配列された緑第4エフェクト画像22TM340Bに変化させている）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、特定表示によって遊技者に期待感を持たせることが可能であるとともに、特定表示の表示態様によって、所定示唆演出の態様が変化する可能性があることを遊技者に認識させることができる。

10

20

30

40

50