

【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 6 年 7 月 16 日(2024.7.16)

【公開番号】特開 2022-165519(P2022-165519A)

【公開日】令和 4 年 11 月 1 日(2022.11.1)

【年通号数】公開公報(特許)2022-201

【出願番号】特願 2021-70884(P2021-70884)

【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 6 年 7 月 5 日(2024.7.5)

【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、

識別情報がリーチ状態となった後に、前記有利状態に制御されることを示唆するリーチ演出を実行可能なリーチ演出実行手段と、

前記リーチ演出が実行されているときに、当該リーチ演出における演出の一部の態様を変化させることによって、前記有利状態に制御されることを示唆する変化演出を実行可能な変化演出実行手段と、

前記変化演出が実行されることを、前記変化演出が実行されるよりも前に示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、を備え、

30

前記示唆演出実行手段は、前記変化演出の対象となる演出が特定可能な態様にて、示唆演出を実行可能であり、

前記変化演出実行手段は、

前記示唆演出が実行されない場合であっても前記変化演出を実行可能であり、

第 1 変化演出と、前記第 1 変化演出よりも前記有利状態に制御される期待度が高くかつ実行割合が低い第 2 変化演出とを含む複数種類の前記変化演出を実行可能であり、

前記示唆演出および前記第 2 変化演出が実行される場合に、前記示唆演出によって前記第 2 変化演出を示唆しない割合よりも、前記第 2 変化演出を示唆する割合のほうが高く

40

、
前記リーチ演出実行手段は、前記有利状態に制御される割合が異なる複数種類のリーチ演出のいずれかを実行可能であり、

前記変化演出実行手段は、第 1 種類のリーチ演出が実行されているときと、第 2 種類のリーチ演出が実行されているときと、に共通態様の前記変化演出を実行可能であり、

前記変化演出実行手段は、前記有利状態に制御される割合が高い特定種類のリーチ演出が実行されているときに、前記変化演出を実行しない、

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 1 0

50

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0010】

本発明による遊技機は、
識別情報の可変表示を実行し、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、
識別情報がリーチ状態となった後に、前記有利状態に制御されることを示唆するリーチ
演出を実行可能なリーチ演出実行手段と、
前記リーチ演出が実行されているときに、当該リーチ演出における演出の一部の態様を
変化させることによって、前記有利状態に制御されることを示唆する変化演出を実行可能
な変化演出実行手段と、
前記変化演出が実行されることを、前記変化演出が実行されるよりも前に示唆する示唆
演出を実行可能な示唆演出実行手段と、を備え、
前記示唆演出実行手段は、前記変化演出の対象となる演出が特定可能な態様にて、示唆
演出を実行可能であり、
前記変化演出実行手段は、
前記示唆演出が実行されない場合であっても前記変化演出を実行可能であり、
第1変化演出と、前記第1変化演出よりも前記有利状態に制御される期待度が高くかつ
実行割合が低い第2変化演出とを含む複数種類の前記変化演出を実行可能であり、
前記示唆演出および前記第2変化演出が実行される場合に、前記示唆演出によって前
記第2変化演出を示唆しない割合よりも、前記第2変化演出を示唆する割合のほうが高く
、
前記リーチ演出実行手段は、前記有利状態に制御される割合が異なる複数種類のリーチ
演出のいずれかを実行可能であり、
前記変化演出実行手段は、第1種類のリーチ演出が実行されているときと、第2種類の
リーチ演出が実行されているときと、に共通態様の前記変化演出を実行可能であり、
前記変化演出実行手段は、前記有利状態に制御される割合が高い特定種類のリーチ演出
が実行されているときに、前記変化演出を実行しない、
ことを特徴とする。
他の遊技機は、識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を実行し、遊技者にとって有
利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、識別情報がリー
チ状態となった後に、有利状態に制御されることを示唆するリーチ演出（例えば、スーパ
ーリーチ）を実行可能なリーチ演出実行手段と、リーチ演出が実行されているときに、当
該リーチ演出における演出の一部の態様を変化させることによって、有利状態に制御され
ることを示唆する変化演出（例えば、タイトル表示や字幕表示、飾り図柄、カットイン表
示の表示色を通常色（白）から青色や緑色、赤色、金色に変化させるチャンスアップ演出
、バトル演出において敗北状態から勝利状態に変化させるチャンスアップ演出（復活）な
ど）を実行可能な変化演出実行手段と、変化演出が実行されることを、変化演出が実行さ
れるよりも前に示唆する示唆演出（例えば、ストック演出）を実行可能な示唆演出実行手
段と、を備え、示唆演出実行手段は、変化演出の対象となる演出が特定可能（例えば、囲
い文字表示「二人の死闘」や「掃討作戦」が付された鍵画像や、囲い文字表示「タイトル
」や「字幕」、「図柄」、「カットイン」、「復活」が付された鍵画像）な態様にて、示
唆演出を実行可能であり、変化演出実行手段は、示唆演出が実行されない場合であっても
変化演出を実行可能であり（例えば、ストック演出を経ない非鍵チャンスアップ演出を実
行可能である）、第1変化演出（例えば、チャンスアップ演出（タイトル））と、第1変
化演出よりも有利状態に制御される期待度が高くかつ実行割合が低い第2変化演出（例
えば、チャンスアップ演出（復活））とを含む複数種類の変化演出を実行可能であり、示
唆演出および第2変化演出が実行される場合に、示唆演出によって第2変化演出を示唆し
ない割合よりも、第2変化演出を示唆する割合のほうが高い（例えば、図8-7（E）に示
すように、チャンスアップ演出（復活）を実行決定した場合には、チャンスアップ演出（

復活)に対応するストック演出が実行される割合が高い)。

このような構成によれば、いずれの演出が変化演出の対象となっているかを特定可能とした場合、対象が可視化されることによって興趣は向上するが、示唆される内容によっては期待度がさほど高くないことがわかってしまうため、示唆した変化演出以外にも変化演出が発生するように構成している。しかし示唆演出を実行する場合に、変化演出として期待度が高い変化演出に対して示唆演出を経ずに実行すると、示唆演出自体の存在意味がなくなってしまうおそれがある。そこで、期待度の高い変化演出に対しては、示唆演出の実行時には示唆する割合を高くし、示唆演出を好適に実行できるようにしている。

10

20

30

40

50