

【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7月7日(2023.7.7)

【公開番号】特開2021-126370(P2021-126370A)

【公開日】令和3年9月2日(2021.9.2)

【年通号数】公開・登録公報2021-041

【出願番号】特願2020-23134(P2020-23134)

【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5年6月29日(2023.6.29)

【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】

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、

特定期間において段階的に演出態様を更新する特定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、

前記特定期間が経過した場合に、前記特定演出の演出態様が特定態様に到達したときに、遊技者にとって有利な内容を報知可能であり、

前記特定期間が経過した場合に、前記特定演出の演出態様が前記特定態様に到達しなかったときに、遊技者にとって有利な内容を報知せず、

遊技者にとって有利な内容が報知されなかった後の所定期間において、前記特定演出の演出態様を非有利態様に更新する特殊演出を実行可能であり、

前記特定演出の演出態様が前記特定態様に到達しなかった場合の演出態様として、第1演出態様と、該第1演出態様よりも前記特定態様に近い演出態様である第2演出態様と、を含み、

前記演出実行手段は、

前記特殊演出の実行中の所定期間において、前記有利状態に制御されることを示唆する特別演出を実行可能であり、

前記特定演出の演出態様が前記第1演出態様に到達していた場合と、前記第2演出態様に到達していた場合と、で異なる割合で前記特別演出を実行可能であり、

前記特定期間は、第1特定期間と、該第1特定期間よりも長い第2特定期間と、があり、前記特定演出の演出態様が前記第2演出態様となった場合、該特定演出が前記第1特定期間に亘って実行されたときと、前記第2特定期間に亘って実行されたときと、で異なる割合で前記特殊演出を実行可能であり、

前記特定演出の演出態様が前記第1演出態様に到達した場合よりも、前記第2演出態様に到達した場合の方が高い割合で前記有利状態に制御されるように前記特定演出を実行可能である、

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

50

【補正対象項目名】 0 0 0 7

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【0 0 0 7】

(A) 上記目的を達成するため、本発明に係る遊技機は、

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、

特定期間において段階的に演出態様を更新する特定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、

前記特定期間が経過した場合に、前記特定演出の演出態様が特定態様に到達したときに、遊技者にとって有利な内容を報知可能であり、 10

前記特定期間が経過した場合に、前記特定演出の演出態様が前記特定態様に到達しなかつたときに、遊技者にとって有利な内容を報知せず、

遊技者にとって有利な内容が報知されなかった後の所定期間において、前記特定演出の演出態様を非有利態様に更新する特殊演出を実行可能であり、

前記特定演出の演出態様が前記特定態様に到達しなかつた場合の演出態様として、第1演出態様と、該第1演出態様よりも前記特定態様に近い演出態様である第2演出態様と、を含み、

前記演出実行手段は、

前記特殊演出の実行中の所定タイミングにおいて、前記有利状態に制御されることを示唆する特別演出を実行可能であり、 20

前記特定演出の演出態様が前記第1演出態様に到達していた場合と、前記第2演出態様に到達していた場合と、で異なる割合で前記特別演出を実行可能であり、

前記特定期間は、第1特定期間と、該第1特定期間よりも長い第2特定期間と、があり、前記特定演出の演出態様が前記第2演出態様となった場合、該特定演出が前記第1特定期間に亘って実行されたときと、前記第2特定期間に亘って実行されたときと、で異なる割合で前記特殊演出を実行可能であり、

前記特定演出の演出態様が前記第1演出態様に到達した場合よりも、前記第2演出態様に到達した場合の方が高い割合で前記有利状態に制御されるように前記特定演出を実行可能である、 30

ことを特徴とする。

さらに、上記目的を達成するため、本発明に係る遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1など）であって、

特定期間における特定条件の成立に対応して段階的に演出態様を更新する特定演出を実行可能な演出実行手段（例えば、特定演出およびキャラ獲得演出を実行可能な演出制御用CPU120など）を備え、

前記演出実行手段は、

前記特定期間が経過した場合に、前記特定演出の演出態様が特定態様に到達したときに、遊技者にとって有利な内容を報知可能であり（例えば、獲得したキャラクタの数が最大である「10」に到達する（特定態様となる）と可変表示結果が大当たりとなることを確定的に報知するなど）、 40

前記特定期間が経過した場合に、前記特定演出の演出態様が前記特定態様に到達しなかつたときに、遊技者にとって不利な内容を報知可能であり（例えば、獲得したキャラクタ数が10未満である場合、味方キャラクタが敗北して、ハズレを構成する飾り図柄の組合せを仮停止表示されるなど）、

遊技者にとって不利な内容が報知された後の所定期間において、前記特定演出の演出態様を不利態様に更新する特殊演出を実行可能であり（例えば、獲得したキャラクタ（当該獲得したキャラクタの総数の表示も含む）を消去することで獲得済みのキャラクタ表示を遊技者にとって不利な態様へと更新する特殊演出を実行する演出制御用CPU120な

50

ど)、

前記特定演出の演出態様が前記特定態様に到達しなかった場合の演出態様として、第1演出態様と、該第1演出態様よりも前記特定態様に近い演出態様である第2演出態様と、を含み(例えば、図10-8に示すように、最大キャラ数の10以外に1~9まで決定され得るなど)、

前記演出実行手段は、

前記特殊演出の実行中の所定タイミングにおいて、前記有利状態に制御されることを示唆する特別演出を実行可能であり(例えば、可変表示結果が大当たりとなるか否かを示唆する特別演出を実行する演出制御用CPU120など)、

前記特定演出の演出態様が前記第1演出態様に到達していた場合と、前記第2演出態様に到達していた場合と、で異なる割合で前記特別演出を実行可能である(例えば、図10-20に示すように、最大キャラ数が多いほど特別演出を実行する「実行有り」となる割合が高いなど)、

ことを特徴とする。

10

20

30

40

50