

【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4年8月18日(2022.8.18)

【公開番号】特開2020-178807(P2020-178807A)

【公開日】令和2年11月5日(2020.11.5)

【年通号数】公開・登録公報2020-045

【出願番号】特願2019-82620(P2019-82620)

【国際特許分類】

A 63 F 7/02 (2006.01)

10

【F I】

A 63 F 7/02 320

A 63 F 7/02 333 Z

【手続補正書】

【提出日】令和4年8月9日(2022.8.9)

【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】

開始条件が成立したことに基づいて可変表示を実行した後に有利状態に制御可能であって、可変表示に対応する特定表示を表示可能な遊技機であって、

前記開始条件が成立する前である始動条件が成立したときに決定される先読み予告演出であって、特定表示の表示態様を変化させる変化演出実行手段と、

前記先読み予告演出である特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、

前記先読み予告演出であって前記特定演出とは異なる特別演出を実行可能な特別演出実行手段と、を備え、

前記特定演出が実行されているときの方が、前記特定演出が実行されていないときよりも特定表示の表示態様が変化しやすく、

前記特定演出が実行されているときの方が、前記特別演出が実行されているときよりも特定表示の表示態様が変化しやすく、

前記特定演出が実行された場合よりも、前記特別演出が実行された場合の方が前記有利状態に制御されやすく、

前記特定演出が実行された後に前記特別演出を実行可能であり、

前記特定演出が実行されたときに表示態様が所定態様に変化した特定表示は、前記特定演出が実行されていないときに表示態様が所定態様に変化した特定表示よりも表示態様が変化しやすく、

前記特定演出が実行されているときと前記特定演出が実行されていないときとで、特定表示の表示態様が変化することを示唆する変化示唆演出の態様と実行割合が異なる、

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

【補正対象項目名】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

(A) 上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、

40

50

開始条件が成立したことに基づいて可変表示を実行した後に有利状態に制御可能であって、可変表示に対応する特定表示を表示可能な遊技機であって、

前記開始条件が成立する前である始動条件が成立したときに決定される先読み予告演出であって、特定表示の表示態様を変化させる変化演出実行手段と、

前記先読み予告演出である特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、

前記先読み予告演出であって前記特定演出とは異なる特別演出を実行可能な特別演出実行手段と、を備え、

前記特定演出が実行されているときの方が、前記特定演出が実行されていないときよりも特定表示の表示態様が変化しやすく、

前記特定演出が実行されているときの方が、前記特別演出が実行されているときよりも特定表示の表示態様が変化しやすく、

前記特定演出が実行された場合よりも、前記特別演出が実行された場合の方が前記有利状態に制御されやすく、

前記特定演出が実行された後に前記特別演出を実行可能であり、

前記特定演出が実行されたときに表示態様が所定態様に変化した特定表示は、前記特定演出が実行されていないときに表示態様が所定態様に変化した特定表示よりも表示態様が変化しやすく、

前記特定演出が実行されているときと前記特定演出が実行されていないときとで、特定表示の表示態様が変化することを示唆する変化示唆演出の態様と実行割合が異なる、ことを特徴としている。

さらに、(1)上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、

(1)上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、

可変表示に対応する特定表示(例えば保留表示、アクティブ表示)を表示可能であり、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)であって、

特定表示の表示態様を変化させる変化演出実行手段(例えばステップ57AKS002、ステップ57AKS005、ステップ57AKS008、ステップ57AKS010の処理を実行する演出制御用CPU120)と、

特定演出(例えば表示変化高確率ゾーンのゾーン演出)を実行可能な特定演出実行手段(例えばステップ57AKS003、ステップ57AKS005、ステップ57AKS011の処理を実行する演出制御用CPU120)と、を備え、

前記特定演出が実行されているときの方が、前記特定演出が実行されていないときよりも特定表示の表示態様が変化しやすく、

前記特定演出が実行されたときに表示態様が所定態様に変化した特定表示は、前記特定演出が実行されていないときに表示態様が所定態様に変化した特定表示よりも表示態様が変化しやすく(例えばステップ57AKS003の処理で特定表示の表示態様の変化回数に応じて表示変化高確率ゾーンに移行させるか否かを決定する)、

前記特定演出が実行されているときと前記特定演出が実行されていないときとで、特定表示の表示態様が変化することを示唆する変化示唆演出(例えば図10-1(C)等に示す星の画像57AK004が特定表示に作用する演出)の実行割合が異なり(例えば表示変化高確率ゾーンのみで変化示唆演出を実行する)、

さらに、

遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値(例えば1~6など)のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段(例えばステップS6Aにて設定値変更処理を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ100のCPU103など)と、

特定期間にわたり示唆演出を実行可能な演出実行手段(例えば画像表示装置5、演出制御用CPU120など)と、を備え、

前記演出実行手段は、前記特定期間における特定タイミングまで、前記有利状態の制御に関する示唆を行った後、該特定タイミング以降にて実行可能な演出として、前記有利状態の制御に関する示唆を継続して行う第1示唆演出と、前記有利状態の制御に関する示唆

10

20

30

40

50

を継続して行うとともに前記設定手段の設定に関する示唆を行う第2示唆演出とのうち、いずれかの示唆演出を実行可能である（例えば図12-12を参照）。

このような構成によれば、特定表示の表示態様がさらに変化することに期待が持てるので、遊技の興趣が向上する。また、特定タイミング以降にて第1示唆演出と第2示唆演出のいずれかを実行可能にすることで、遊技興趣を向上させることができる。

10

20

30

40

50