

【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2年10月15日(2020.10.15)

【公開番号】特開2019-54908(P2019-54908A)

【公開日】平成31年4月11日(2019.4.11)

【年通号数】公開・登録公報2019-014

【出願番号】特願2017-179802(P2017-179802)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 0

【手続補正書】

【提出日】令和2年8月28日(2020.8.28)

【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】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

可変表示を実行可能な遊技機であって、

遊技者の動作を検出可能な検出手段と、

演出状態が特定状態に変化したときに第1特定演出と、該第1特定演出よりも有利な第2特定演出とのいずれかの特定演出を実行する特定演出実行手段と、を備え、

前記演出状態は、1回の可変表示の実行期間内の所定期間における複数のタイミングで前記特定状態に向けて変化可能であるとともに、前記検出手段により遊技者の動作が検出されたことに基づいて変化する第1変化パターンと、前記検出手段による遊技者の動作の検出によらずに変化する第2変化パターンと、で変化可能であり、

前記第1変化パターンと前記第2変化パターンとで、前記演出状態の変化度合いが異なり、

前記演出状態が前記第1変化パターンで変化する場合に、遊技者の動作を促進する促進演出を実行する促進演出実行手段をさらに備え、

前記促進演出実行手段は、前記複数のタイミングのうちの少なくとも2つのタイミングで異なる促進演出を実行可能であり、

前記第1特定演出と前記第2特定演出とのいずれが実行されるかによって異なる割合で、前記演出状態の変化回数を複数種類の変化回数のうちのいずれかとする、

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】

(A) 上記目的を達成するため、本発明に係る遊技機は、

可変表示を実行可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1など)であって、

遊技者の動作を検出可能な検出手段(例えば、プッシュボタン31Bなど)と、

演出状態(例えば、メタ画像60AK002など)が特定状態(例えば、メタが満タンになった状態(図8-10(E))など)に変化したときに第1特定演出(例えば、

スーパーリーチAなど)と、該第1特定演出よりも有利な第2特定演出(例えば、スーパーリーチBなど)とのいずれかの特定演出を実行する特定演出実行手段(例えば、演出制御基板12など)と、を備え、

前記演出状態は、1回の可変表示の実行期間内の所定期間における複数のタイミング(例えば、第1タイミング～第4タイミングなど)で前記特定状態に向けて変化可能であるとともに、前記検出手段により遊技者の動作が検出されたことに基づいて変化する第1変化パターン(例えば、操作系演出など)と、前記検出手段による遊技者の動作の検出によらずに変化する第2変化パターン(例えば、非操作系演出など)と、で変化可能であり(図8-6、図8-9、図8-10など)、

前記第1変化パターンと前記第2変化パターンとで、前記演出状態の変化度合いが異なり(例えば、操作系演出では、10ポイント以上のポイント加算があり、非操作系演出では、5ポイントのポイント加算など)、

前記演出状態が前記第1変化パターンで変化する場合に、遊技者の動作を促進する促進演出(例えば、「連打しろ!」の画像、「押せ!」の画像、ボタン画像60AK005の表示(図8-9、図8-10)など)を実行する促進演出実行手段(例えば、演出制御基板12など)をさらに備え、

前記促進演出実行手段は、前記複数のタイミングのうちの少なくとも2つのタイミングで異なる促進演出(例えば、異なるタイミングで実行される「小ボタン連打」、「中ボタン」、「大ボタン」についてボタン画像60AK005の態様を異ならせるなど)を実行可能であり、

前記第1特定演出と前記第2特定演出とのいずれが実行されるかによって異なる割合で、前記演出状態の変化回数を複数種類の変化回数のうちのいずれかとする(図8-12)など)。

(1) 上記目的を達成するため、他の遊技機は、

遊技を行うことが可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1など)であって、

遊技者の動作を検出可能な検出手段(例えば、プッシュボタン31Bなど)と、

演出状態(例えば、メータ画像60AK002など)が特定状態(例えば、メータが満タンになった状態(図8-10(E))など)に変化したときに特定演出(例えば、スーパーリーチBなど)を実行する特定演出実行手段(例えば、演出制御基板12など)と、を備え、

前記演出状態は、所定期間における複数のタイミング(例えば、第1タイミング～第4タイミングなど)で前記特定状態に向けて変化可能であるとともに、前記検出手段により遊技者の動作が検出されたことに基づいて変化する第1変化パターン(例えば、操作系演出など)と、前記検出手段による遊技者の動作の検出によらずに変化する第2変化パターン(例えば、非操作系演出など)と、で変化可能であり(図8-6、図8-9、図8-10など)、

前記第1変化パターンと前記第2変化パターンとで、前記演出状態の変化量が異なる(例えば、操作系演出では、10ポイント以上のポイント加算があり、非操作系演出では、5ポイントのポイント加算など)。