

【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 3 1 B など）と、

演出状態（例えば、メータ画像 6 0 A K 0 0 2 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 - 1 0 (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)。