

【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 5 月 25 日(2023.5.25)

【公開番号】特開 2022-94822(P2022-94822A)  
【公開日】令和 4 年 6 月 27 日(2022.6.27)  
【年通号数】公開公報(特許)2022-115  
【出願番号】特願 2020-207915(P2020-207915)  
【国際特許分類】  
A 6 3 F 7/02(2006.01)  
【F I】  
A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

10

【手続補正書】  
【提出日】令和 5 年 5 月 17 日(2023.5.17)  
【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】

20

所定の始動条件が成立すると識別図柄の変動表示を行うことが可能であり、遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行可能な遊技機であって、  
前記識別図柄の変動表示が行われているときに所定の演出を行うことが可能な演出実行手段と、を備え、  
前記演出実行手段は、  
第 1 の演出を行うことにより第 1 の演出実行条件が成立すると、第 2 の演出を実行可能であり、  
前記第 1 の演出とは異なる第 3 の演出を行うことにより第 2 の演出実行条件が成立すると、第 4 の演出を実行可能であり、  
前記第 2 の演出と前記第 4 の演出とは、前記特別遊技状態の移行に関する期待度が異なるとともに、  
前記第 2 の演出と前記第 4 の演出とは、同種の特定の演出を実行可能であり、  
前記第 2 の演出または前記第 4 の演出を行うことにより、前記第 2 の演出または前記第 4 の演出が行われている際の遊技者の遊技による遊技球の入賞口への入賞とは異なり、表示シナリオとしての第 3 の演出実行条件が成立すると、第 5 の演出を実行可能であるとともに、前記第 3 の演出実行条件が成立していないときには、前記第 5 の演出とは異なる第 6 の演出を実行可能であり、  
前記特定の演出として、所定の発展情報を表示し、表示した発展情報に応じて進行していく発展進行演出を行うことが可能であり、  
前記第 5 の演出として、前記発展情報と関連した発展演出を行うことが可能であり、  
前記発展演出は表示シナリオに応じて表示される  
ことを特徴とする遊技機。

30

40

【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 5  
【補正方法】変更  
【補正の内容】

50

## 【 0 0 0 5 】

しかしながら、リーチ演出等の遊技の演出をさらに向上させることにより、より遊技の興趣の向上を図ることが望まれていた。

## 【 手 続 補 正 3 】

【 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 】

本発明の目的は、より遊技の興趣の向上を図ることが可能な遊技機を提供することにある。

## 【 手 続 補 正 4 】

【 補 正 対 象 書 類 名 】 明 細 書

【 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 】

上記目的を達成するために、本発明に係る遊技機（例えば、第6のパチンコ遊技機）は、所定の始動条件が成立すると識別図柄の変動表示を行うことが可能であり、遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行可能な遊技機であって、

前記識別図柄の変動表示が行われているときに所定の演出を行う演出実行手段（例えば、表示装置7、スピーカー32、LED群46、演出用役物群58及び演出ボタン装置6310を制御するサブ制御回路300、サブCPU301）と、を備え、

前記演出実行手段は、

第1の演出（例えば、桜蓄積予告）を行うことにより第1の演出実行条件（例えば、極決戦への道アイコンの獲得）が成立すると、第2の演出（例えば、極決戦への道）を実行可能であり、

前記第1の演出とは異なる第3の演出（例えば、擬似連演出）を行うことにより第2の演出実行条件（例えば、5個のキャラアイコンの表示）が成立すると、第4の演出（例えば、決戦への道）を実行可能であり、

前記第2の演出と前記第4の演出とは、前記特別遊技状態の移行に関する期待度が異なるとともに、前記第2の演出と前記第4の演出とは、同種の特定の演出（例えば、10個のキャラアイコンを集めることを目指す演出）を実行可能であり、

前記第2の演出または前記第4の演出を行うことにより、前記第2の演出または前記第4の演出が行われている際の遊技者の遊技による遊技球の入賞口への入賞とは異なり、表示シナリオとしての第3の演出実行条件（例えば、キャラアイコンの10個未満）が成立すると、第5の演出（例えば、対決リーチ）を実行可能であるとともに、前記第3の演出実行条件が成立していないとき（キャラアイコンの10個）には、前記第5の演出とは異なる第6の演出（大決戦リーチ）を実行可能であり、

前記特定の演出として、所定の発展情報を表示し、表示した発展情報に応じて進行していく発展進行演出（例えば、10個のキャラアイコンを集めることを目指す演出）を行うことが可能であり、

前記第5の演出として、前記発展情報と関連した発展演出（例えば、援護アイコンによる演出）を行うことが可能であり、

前記発展演出は表示シナリオに応じて表示されることを特徴とする。

## 【 手 続 補 正 5 】

【 補 正 対 象 書 類 名 】 明 細 書

【 補 正 対 象 項 目 名 】 0 0 0 8

【 補 正 方 法 】 変 更

【 補 正 の 内 容 】

【 0 0 0 8 】

本発明によれば、より遊技の興趣の向上を図ることができる。

10

20

30

40

50