

【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 7 月 4 日(2022.7.4)

【公開番号】特開 2020-178950(P2020-178950A)

【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 2019-84836(P2019-84836)

【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

10

【手続補正書】

【提出日】令和 4 年 6 月 24 日(2022.6.24)

【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】

識別情報の可変表示を実行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であって、

所定表示の数値が更新表示されることによって、当該所定表示の数値を特定の数値とする表示が可能な表示手段と、

前記所定表示の数値が前記特定の数値となったときに特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、を備え、

前記表示手段は、前記所定表示の表示期間において、前記所定表示の数値の更新表示における動作態様が各々異なる第 1 動作状態、第 2 動作状態、および第 3 動作状態のいずれかを組合せて、前記所定表示を表示可能であり、

30

前記第 1 動作状態は、前記所定表示の数値を第 1 数値から第 2 数値となるまで順番に加算する更新表示を行う状態であり、

前記第 2 動作状態は、前記所定表示の数値の更新表示を停止表示する状態であり、

前記第 3 動作状態は、前記所定表示の数値を減算する更新表示を行う状態であり、

前記第 3 動作状態の期間の長さが同じ場合でも、前記所定表示の表示期間に含まれる前記第 1 動作状態の期間の長さとの組合せに応じて前記有利状態に制御される期待度が異なり、

前記所定表示の数値の更新表示が開始されてから前記動作態様が前記第 2 動作状態となった後に前記第 1 動作状態となったときの方が、前記所定表示の数値の更新表示が開始されてから前記動作態様が前記第 2 動作状態となった後に前記第 3 動作状態となったときよりも、前記有利状態に制御される期待度が高く、

40

識別情報の可変表示中において、前記有利状態に制御されることを示唆する示唆図柄を表示可能である、

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

【補正対象項目名】0 0 0 6

【補正方法】変更

【補正の内容】

50

## 【 0 0 0 6 】

( A ) 識別情報の可変表示を実行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であって、

所定表示の数値が更新表示されることによって、当該所定表示の数値を特定の数値とする表示が可能な表示手段と、

前記所定表示の数値が前記特定の数値となったときに特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、を備え、

前記表示手段は、前記所定表示の表示期間において、前記所定表示の数値の更新表示における動作態様が各々異なる第 1 動作状態、第 2 動作状態、および第 3 動作状態のいずれかを組合せて、前記所定表示を表示可能であり、

10

前記第 1 動作状態は、前記所定表示の数値を第 1 数値から第 2 数値となるまで順番に加算する更新表示を行う状態であり、

前記第 2 動作状態は、前記所定表示の数値の更新表示を停止表示する状態であり、

前記第 3 動作状態は、前記所定表示の数値を減算する更新表示を行う状態であり、

前記第 3 動作状態の期間の長さが同じ場合でも、前記所定表示の表示期間に含まれる前記第 1 動作状態の期間の長さとの組合せに応じて前記有利状態に制御される期待度が異なり、

前記所定表示の数値の更新表示が開始されてから前記動作態様が前記第 2 動作状態となった後に前記第 1 動作状態となったときの方が、前記所定表示の数値の更新表示が開始されてから前記動作態様が前記第 2 動作状態となった後に前記第 3 動作状態となったときよりも、前記有利状態に制御される期待度が高く、

20

識別情報の可変表示中において、前記有利状態に制御されることを示唆する示唆図柄を表示可能である、

ことを特徴とする遊技機。

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

所定表示 (例えば、タイマ画像) の所定動作 (例えば、タイマ値の変化) に伴い、当該所定表示の表示態様を特定態様 (例えば、タイマ画像の表示態様が 0 秒となる) とする表示が可能な表示手段 (例えば、演出制御用 CPU 120 ) と、

前記所定表示が前記特定態様となったときに特定演出 (例えば、カットイン演出) を実行可能な特定演出実行手段 (例えば、演出制御用 CPU 120 ) とを備え、

30

前記表示手段は、前記所定表示の表示期間 (例えば、タイマ画像が表示されている期間) において、前記所定動作 (例えば、タイマ値の変化) の動作態様が各々異なる第 1 動作状態 (例えば、加算状態)、第 2 動作状態 (例えば、停止状態)、および第 3 動作状態 (例えば、減算状態) のいずれかを組合せて、前記所定表示を表示可能であり、

前記第 3 動作状態の期間の長さが同じ場合でも、前記所定表示の表示期間に含まれる前記第 1 動作状態の期間の長さとの組合せに応じて前記有利状態に制御される期待度が異なる (例えば、図 8 - 2 に示すように、120 秒タイマパターン A と、120 秒タイマパターン C とを比較すると、減算状態の期間の長さが同じであっても、加算状態の期間の長さとの組合せに応じて大当り遊技状態に制御される期待度が異なる。また、図 8 - 8 に示すように、タイマパターン R とタイマパターン S とを比較すると、減算状態の期間の長さが同じであっても、加算状態の期間の長さとの組合せに応じて大当り遊技状態に制御される期待度が異なる)。

40