

【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 11 月 18 日(2022.11.18)

【公開番号】特開 2021-19779(P2021-19779A)  
【公開日】令和 3 年 2 月 18 日(2021.2.18)  
【年通号数】公開・登録公報 2021-008  
【出願番号】特願 2019-137525(P2019-137525)  
【国際特許分類】  
A 63 F 7/02(2006.01)  
【F I】  
A 63 F 7/02 320

10

【手続補正書】  
【提出日】令和 4 年 11 月 10 日(2022.11.10)  
【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

有利状態に制御可能な遊技機であって、  
前記有利状態に制御されることを示唆する複数種類の特定演出を実行可能であり、  
前記特定演出が実行されるよりも前に、前記特定演出が実行されることに関連した複数種類の示唆演出を実行可能であり、  
前記特定演出が実行されることに基づいて、該特定演出の実行に関連した前記示唆演出を終了し、

30

複数種類の前記特定演出は、  
所定タイミングで実行可能な第 1 特定演出と、  
前記所定タイミングよりも後のタイミングで実行可能な第 2 特定演出と、  
前記所定タイミングよりも後のタイミングで実行可能な第 3 特定演出と、を含み、  
複数種類の前記示唆演出は、  
第 1 示唆演出と、  
前記第 1 示唆演出よりも前記有利状態に制御される期待度が高い第 2 示唆演出と、を含み、

40

前記第 1 示唆演出が前記所定タイミングまで継続して実行されたときに、前記第 1 示唆演出に関連して前記第 1 特定演出を実行可能であると共に、前記第 1 示唆演出が前記所定タイミングよりも後のタイミングまで継続して実行されたときに、前記第 1 示唆演出に関連して前記第 2 特定演出を実行可能であり、  
前記第 2 示唆演出が前記所定タイミングまで継続して実行されたときに、前記第 2 示唆演出に関連して前記第 1 特定演出を実行可能であると共に、前記第 2 示唆演出が前記所定タイミングよりも後のタイミングまで継続して実行されたときに、前記第 2 示唆演出に関連して前記第 3 特定演出を実行可能であり、  
前記所定タイミングにおいて前記第 1 示唆演出と前記第 2 示唆演出とが実行されている場合に、少なくとも、  
前記第 1 示唆演出に関連して前記第 1 特定演出を実行し、該第 1 示唆演出を終了して前記第 2 示唆演出を継続する第 2 示唆継続パターンと、  
前記第 2 示唆演出に関連して前記第 1 特定演出を実行し、該第 2 示唆演出を終了して前記第 1 示唆演出を継続する第 1 示唆継続パターンと、で前記特定演出を実行可能であり、

50

前記第 2 示唆継続パターンは、

前記所定タイミングで前記第 1 示唆演出に関連して前記第 1 特定演出を実行すると共に、  
前記所定タイミングよりも後のタイミングで前記第 2 示唆演出に関連して前記第 2 特定演出を実行する第 1 パターンと、

前記所定タイミングで前記第 1 示唆演出に関連して前記第 1 特定演出を実行すると共に、  
前記所定タイミングよりも後のタイミングで前記第 2 示唆演出に関連して前記第 3 特定演出を実行する第 2 パターンと、を含み、

前記第 1 示唆演出に関連して前記第 1 特定演出を実行する場合において、前記第 1 特定演出を実行するまでの前記第 1 示唆演出の実行期間に関わらず前記有利状態に制御可能であり、

10

前記第 1 示唆演出の実行中に該第 1 示唆演出を前記第 2 示唆演出に変化可能であり、

前記第 1 示唆演出は通常態様と特別態様とを含み、

前記特別態様の前記第 1 示唆演出は、前記通常態様の前記第 1 示唆演出よりも、前記第 2 示唆演出に変化する割合が高く、

前記所定タイミングにおいて前記第 1 示唆演出と前記第 2 示唆演出とが実行されている場合と前記所定タイミングにおいて前記第 2 示唆演出のみが実行されている場合とで、前記第 2 示唆演出が前記所定タイミングよりも後のタイミングまで継続して実行される割合が異なり、

前記示唆演出は、複数のタイミングのいずれかにおいて開始することが可能であり、前記示唆演出の種類に応じて、いずれのタイミングにおいて開始するかの割合が異なる、

20

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、

有利状態に制御可能な遊技機であって、

前記有利状態に制御されることを示唆する複数種類の特定演出を実行可能であり、

30

前記特定演出が実行されるよりも前に、前記特定演出が実行されることに関連した複数種類の示唆演出を実行可能であり、

前記特定演出が実行されることに基づいて、該特定演出の実行に関連した前記示唆演出を終了し、

複数種類の前記特定演出は、

所定タイミングで実行可能な第 1 特定演出と、

前記所定タイミングよりも後のタイミングで実行可能な第 2 特定演出と、

前記所定タイミングよりも後のタイミングで実行可能な第 3 特定演出と、を含み、

複数種類の前記示唆演出は、

第 1 示唆演出と、

40

前記第 1 示唆演出よりも前記有利状態に制御される期待度が高い第 2 示唆演出と、を含み

前記第 1 示唆演出が前記所定タイミングまで継続して実行されたときに、前記第 1 示唆演出に関連して前記第 1 特定演出を実行可能であると共に、前記第 1 示唆演出が前記所定タイミングよりも後のタイミングまで継続して実行されたときに、前記第 1 示唆演出に関連して前記第 2 特定演出を実行可能であり、

前記第 2 示唆演出が前記所定タイミングまで継続して実行されたときに、前記第 2 示唆演出に関連して前記第 1 特定演出を実行可能であると共に、前記第 2 示唆演出が前記所定タイミングよりも後のタイミングまで継続して実行されたときに、前記第 2 示唆演出に関連して前記第 3 特定演出を実行可能であり、

50

前記所定タイミングにおいて前記第 1 示唆演出と前記第 2 示唆演出とが実行されている場合に、少なくとも、

前記第 1 示唆演出に関連して前記第 1 特定演出を実行し、該第 1 示唆演出を終了して前記第 2 示唆演出を継続する第 2 示唆継続パターンと、

前記第 2 示唆演出に関連して前記第 1 特定演出を実行し、該第 2 示唆演出を終了して前記第 1 示唆演出を継続する第 1 示唆継続パターンと、で前記特定演出を実行可能であり、

前記第 2 示唆継続パターンは、

前記所定タイミングで前記第 1 示唆演出に関連して前記第 1 特定演出を実行すると共に、前記所定タイミングよりも後のタイミングで前記第 2 示唆演出に関連して前記第 2 特定演出を実行する第 1 パターンと、

10

前記所定タイミングで前記第 1 示唆演出に関連して前記第 1 特定演出を実行すると共に、前記所定タイミングよりも後のタイミングで前記第 2 示唆演出に関連して前記第 3 特定演出を実行する第 2 パターンと、を含み、

前記第 1 示唆演出に関連して前記第 1 特定演出を実行する場合において、前記第 1 特定演出を実行するまでの前記第 1 示唆演出の実行期間に関わらず前記有利状態に制御可能であり、

前記第 1 示唆演出の実行中に該第 1 示唆演出を前記第 2 示唆演出に変化可能であり、

前記第 1 示唆演出は通常態様と特別態様とを含み、

前記特別態様の前記第 1 示唆演出は、前記通常態様の前記第 1 示唆演出よりも、前記第 2 示唆演出に変化する割合が高く、

20

前記所定タイミングにおいて前記第 1 示唆演出と前記第 2 示唆演出とが実行されている場合と前記所定タイミングにおいて前記第 2 示唆演出のみが実行されている場合とで、前記第 2 示唆演出が前記所定タイミングよりも後のタイミングまで継続して実行される割合が異なり、

前記示唆演出は、複数のタイミングのいずれかにおいて開始することが可能であり、前記示唆演出の種類に応じて、いずれのタイミングにおいて開始するかの割合が異なる。

( 1 ) 上記目的を達成するため、他の遊技機は、有利状態(大当り遊技状態、ボーナスゲーム等)に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機 1、スロット機等)であって、前記有利状態に制御されることを示唆する複数種類の特定演出を実行可能であり、前記特定演出が実行されるよりも前に、前記特定演出が実行されることに関連した複数種類の示唆演出を実行可能であり、複数種類の前記特定演出は、所定タイミングで実行可能な第 1 特定演出(例えば、図 13 - 8、図 13 - 9 等に示した擬似連予告演出等)と、所定タイミングよりも後のタイミングで実行可能な第 2 特定演出(例えば、図 13 - 10、図 13 - 11 等に示したバトル成り上がりの演出等)と、所定タイミングよりも後のタイミングで実行可能な第 3 特定演出(例えば、図 13 - 12 等に示した救済演出等)と、を含み、複数種類の前記示唆演出は、第 1 示唆演出(例えば、図 13 - 7 (A) に示したアップカードによる演出等)と、前記第 1 示唆演出よりも前記有利状態に制御される期待度が高い第 2 示唆演出(例えば、図 13 - 7 (B) に示したキャンセルカードによる演出等)と、を含み、前記第 1 示唆演出(例えば、アップカードによる演出等)が所定タイミングまで継続して実行されたときに、前記第 1 示唆演出(例えば、アップカードによる演出等)に関連して前記第 1 特定演出(例えば、擬似連予告演出等)を実行可能であると共に、前記第 1 示唆演出が所定タイミングよりも後のタイミングまで継続して実行されたときに、前記第 1 示唆演出(例えば、アップカードによる演出等)に関連して前記第 2 特定演出(例えば、バトル成り上がりの演出等)を実行可能であり(例えば、図 13 - 7 (C)、図 13 - 9 (G4) ~ 図 13 - 9 (L4)、図 13 - 11 (B3) ~ 図 13 - 11 (G3)、図 13 - 14、図 13 - 15、図 13 - 16、図 13 - 17、図 13 - 22 等)、前記第 2 示唆演出(例えば、キャンセルカードによる演出等)が所定タイミングまで継続して実行されたときに、前記第 2 示唆演出(例えば、キャンセルカードによる演出等)に関連して前記第 1 特定演出(例えば、擬似連予告演出等)を実行可能であると共に、前記第 2 示唆演出が所定タイミングよりも後のタイミングまで継続して実行されたときに、前記第 2 示

30

40

50

唆演出（例えば、キャンセルカードによる演出等）に関連して前記第3特定演出（例えば、救済演出等）を実行可能であり（例えば、図13-7（C）、図13-9（G5）～図13-9（L5）、図13-12（B2）～図13-12（G2）、図13-13、図13-15、図13-16、図13-17、図13-22等）、所定タイミングにおいて前記第1示唆演出（例えば、アップカードによる演出等）と前記第2示唆演出（例えば、キャンセルカードによる演出等）とが実行されている場合に、少なくとも、所定タイミングで前記第1示唆演出（例えば、アップカードによる演出等）に関連して前記第1特定演出（例えば、擬似連予告演出等）を実行すると共に、所定タイミングよりも後のタイミングで前記第2示唆演出（例えば、キャンセルカードによる演出等）に関連して前記第2特定演出（例えば、バトル成り上がりの演出等）を実行する第1パターン（例えば、擬似連演出、バトル成り上がりを含むバトル演出パターンにおいて、擬似連演出をターゲットとしてアップカードを決定し、バトル成り上がりターゲットとしてキャンセルカードを決定した場合（図13-14、図13-16参照）のパターン等）と、所定タイミングで前記第1示唆演出（例えば、アップカードによる演出等）に関連して前記第1特定演出（例えば、擬似連予告演出等）を実行すると共に、所定タイミングよりも後のタイミングで前記第2示唆演出（例えば、キャンセルカードによる演出等）に関連して前記第3特定演出（例えば、救済演出等）を実行する第2パターン（例えば、擬似連演出、救済演出を含むバトル演出パターンにおいて、擬似連演出をターゲットとしてアップカードを決定し、救済演出をターゲットとしてキャンセルカードを決定した場合（図13-13、図13-16）のパターン等）と、で前記特定演出を実行可能であり、所定タイミングにおいて前記第1示唆演出（例えば、アップカードによる演出等）と前記第2示唆演出（例えば、キャンセルカードによる演出等）とが実行されている場合と所定タイミングにおいて前記第2示唆演出（例えば、キャンセルカードによる演出等）のみが実行されている場合とで、前記第2示唆演出（例えば、キャンセルカードによる演出等）が所定タイミングよりも後のタイミングまで継続して実行される割合が異なる（図13-13～図13-16）。例えば、擬似連演出の開始前の時点で、アップカードとキャンセルカードとがストックされている場合と、キャンセルカードのみがストックされている場合とで、擬似連演出の終了後において、キャンセルカードがストックされている割合は同一にならない（図13-13～図13-16の決定割合は、意図的に同一になるようにしていない）。あるいは、アップカードはバトル成り上がりターゲットとして決定されにくく、キャンセルカードは擬似連演出をターゲットとして決定されにくくため、擬似連演出の開始前の時点でアップカードとキャンセルカードとがストックされている場合には、アップカードが擬似連演出のターゲットとなっている可能性が高く、擬似連演出の終了時点ではキャンセルカードがストックされている可能性が高い。一方、擬似連演出の開始前の時点でキャンセルカードしかストックされていない場合には、擬似連演出の方がバトル成り上がりより発生頻度が高いため（擬似連演出はノーマルリーチでも実行されるため）、キャンセルカードが擬似連演出のターゲットとなっている可能性は比較的高く、擬似連演出の終了時点においてキャンセルカードがストックされている可能性が高くない。

10

20

30

40

50