

【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 5 月 10 日(2022.5.10)

【公開番号】特開 2020-124415(P2020-124415A)

【公開日】令和 2 年 8 月 20 日(2020.8.20)

【年通号数】公開・登録公報 2020-033

【出願番号】特願 2019-19601(P2019-19601)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02(2006.01)

10

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 0

【手続補正書】

【提出日】令和 4 年 4 月 26 日(2022.4.26)

【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】

可変表示を行い、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、
特定表示を表示し、当該特定表示を、段階が高いほど前記有利状態に制御される期待度が
高い複数段階に変化させることが可能な特定表示制御手段と、
前記特定表示の段階が変化しやすいことを示唆する第 1 演出を実行する第 1 演出実行手段
と、

前記特定表示の段階が変化しやすいことを示唆する、前記第 1 演出とは異なる開始タイミ
ングで実行可能な第 2 演出を実行する第 2 演出実行手段と、

前記特定表示の段階を高段階に変化させることが可能な第 3 演出を実行する第 3 演出実行
手段と、を備え、

30

前記特定表示制御手段は、

前記第 1 演出及び前記第 2 演出の終了タイミング以降でも前記特定表示の段階を変化可能
であり、

前記第 1 演出が実行されて前記第 2 演出が実行されない場合は、前記第 1 演出が実行され
ずに前記第 2 演出が実行される場合よりも、前記特定表示の段階を変化させやすく、

前記第 3 演出は、演出後に前記特定表示の段階を変化させる成功演出と、演出後に前記特
定表示の段階を変化させない失敗演出と、を含み、

前記特定表示の段階が特定段階未満のときよりも当該特定段階以上のときの方が、前記第
3 演出として前記失敗演出が実行されやすく、

40

前記第 1 演出が実行されているときに前記第 3 演出を実行可能であり、

一の可変表示において、前記第 2 演出の開始前に前記第 1 演出が実行されているときと、
前記第 2 演出の終了後に前記第 1 演出が実行されているときとで、前記第 3 演出として前
記成功演出が実行される割合が異なり、

前記第 2 演出は、前記第 1 演出が実行されるときの方が、前記第 1 演出が実行されないと
きよりも実行されやすい、

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

50

【補正方法】変更

【補正の内容】

【 0 0 0 6 】

(A) 本発明に係る遊技機は、
可変表示を行い、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、
特定表示を表示し、当該特定表示を、段階が高いほど前記有利状態に制御される期待度が高い複数段階に変化させることが可能な特定表示制御手段と、
前記特定表示の段階が変化しやすいことを示唆する第 1 演出を実行する第 1 演出実行手段と、

前記特定表示の段階が変化しやすいことを示唆する、前記第 1 演出とは異なる開始タイミングで実行可能な第 2 演出を実行する第 2 演出実行手段と、

前記特定表示の段階を高段階に変化させることが可能な第 3 演出を実行する第 3 演出実行手段と、を備え、

前記特定表示制御手段は、

前記第 1 演出及び前記第 2 演出の終了タイミング以降でも前記特定表示の段階を変化可能であり、

前記第 1 演出が実行されて前記第 2 演出が実行されない場合は、前記第 1 演出が実行されずに前記第 2 演出が実行される場合よりも、前記特定表示の段階を変化させやすく、

前記第 3 演出は、演出後に前記特定表示の段階を変化させる成功演出と、演出後に前記特定表示の段階を変化させない失敗演出と、を含み、

前記特定表示の段階が特定段階未満のときよりも当該特定段階以上のときの方が、前記第 3 演出として前記失敗演出が実行されやすく、

前記第 1 演出が実行されているときに前記第 3 演出を実行可能であり、

一の可変表示において、前記第 2 演出の開始前に前記第 1 演出が実行されているときと、

前記第 2 演出の終了後に前記第 1 演出が実行されているときとで、前記第 3 演出として前記成功演出が実行される割合が異なり、

前記第 2 演出は、前記第 1 演出が実行されるときの方が、前記第 1 演出が実行されないときよりも実行されやすい。

(1) 他の態様に係る遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、特徴部 7 9 A K を有するパチンコ遊技機 1 ）であって、

特定表示（例えば、メータ画像 7 9 A K 0 0 1 ）を表示し、当該特定表示を、前記有利状態に制御される期待度が異なる複数段階（例えば、複数レベルのうちのいずれか）に変化させることが可能な特定表示制御手段（例えば、演出制御基板 1 2 ）と、

前記特定表示の段階が変化しやすいことを示唆する第 1 演出（例えば、テロップ演出）を実行する第 1 演出実行手段（例えば、演出制御基板 1 2 ）と、

前記特定表示の段階が変化しやすいことを示唆する、前記第 1 演出とは異なる開始タイミング（例えば、第 1 演出よりも後の開始タイミング）で実行可能な第 2 演出（例えば、レベル変化ゾーン演出）を実行する第 2 演出実行手段（例えば、演出制御基板 1 2 ）と、を備え、

前記特定表示制御手段は、

前記第 1 演出及び前記第 2 演出の終了タイミング以降でも前記特定表示の段階を変化可能であり（例えば、図 1 1 - 4 のアイコン画像の消化タイミング参照）、

前記第 1 演出が実行されて前記第 2 演出が実行されない場合は、前記第 1 演出が実行されずに前記第 2 演出が実行される場合よりも、前記特定表示の段階を変化させやすい（例えば、テロップ演出終了後のタイミング T 1 0、T 1 1 でメータ画像 7 9 A K 0 0 1 のレベルをアップさせる第 1 アイコン演出は、テロップ演出（テロップ演出のみ、又は、テロップ演出及びレベル変化ゾーン演出）が実行されるときには実行され、レベル変化ゾーン演出のみが実行されるときには実行されない）。

10

20

30

40

50