

【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 1 月 6 日(2023.1.6)

【公開番号】特開 2021-69474(P2021-69474A)
【公開日】令和 3 年 5 月 6 日(2021.5.6)
【年通号数】公開・登録公報 2021-021
【出願番号】特願 2019-196237(P2019-196237)
【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 12 月 23 日(2022.12.23)
【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

始動領域に遊技媒体が進入した後に開始条件が成立したことにもとづいて可変表示を行うことが可能であり、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、
前記始動領域は、所定経路を通過する遊技媒体が進入可能に設けられ、
前記始動領域に遊技媒体が進入したにも関わらず前記開始条件が成立していない可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段と、

30

前記始動領域に遊技媒体が進入しやすい特定状態に制御可能な特定状態制御手段と、
前記特定状態および前記有利状態において、前記所定経路への遊技媒体の発射促進に関する第 1 発射促進表示の表示および非表示を制御する第 1 発射促進表示制御手段と、
前記所定経路への遊技媒体の発射促進に関する表示であって前記第 1 発射促進表示よりも視認性が低い第 2 発射促進表示の表示および非表示を、前記有利状態および前記特定状態を含む遊技状態に応じて制御する第 2 発射促進表示制御手段と、
前記特定状態において、前記所定経路への遊技媒体の発射促進に関する発光体を発光制御する発光体制御手段と、を備え、

40

前記第 1 発射促進表示制御手段は、
前記保留記憶手段に保留記憶が記憶されている場合と記憶されていない場合とで共通の表示態様にて前記第 1 発射促進表示の表示を開始し、
前記始動領域への遊技媒体の進入ごとに前記第 1 発射促進表示の表示態様を進入回数に応じた表示態様に变化させ、
前記有利状態に制御されている場合と前記特定状態に制御されている場合とで異なる演出態様により前記第 1 発射促進表示を表示し、
前記発光体制御手段は、前記特定状態が終了すると、前記発光体を消灯させる消灯制御を実行可能である、

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】0010
【補正方法】変更
【補正の内容】

50

【 0 0 1 0 】

（手段 A）本発明による遊技機は、

始動領域に遊技媒体が進入した後に開始条件が成立したことにともづいて可変表示を行うことが可能であり、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、

前記始動領域は、所定経路を通過する遊技媒体が進入可能に設けられ、

前記始動領域に遊技媒体が進入したにも関わらず前記開始条件が成立していない可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段と、

前記始動領域に遊技媒体が進入しやすい特定状態に制御可能な特定状態制御手段と、

前記特定状態および前記有利状態において、前記所定経路への遊技媒体の発射促進に関する第 1 発射促進表示の表示および非表示を制御する第 1 発射促進表示制御手段と、

前記所定経路への遊技媒体の発射促進に関する表示であって前記第 1 発射促進表示よりも視認性が低い第 2 発射促進表示の表示および非表示を、前記有利状態および前記特定状態を含む遊技状態に応じて制御する第 2 発射促進表示制御手段と、

前記特定状態において、前記所定経路への遊技媒体の発射促進に関する発光体を発光制御する発光体制御手段をと、備え、

前記第 1 発射促進表示制御手段は、

前記保留記憶手段に保留記憶が記憶されている場合と記憶されていない場合とで共通の表示態様にて前記第 1 発射促進表示の表示を開始し、

前記始動領域への遊技媒体の進入ごとに前記第 1 発射促進表示の表示態様を進入回数に応じた表示態様に变化させ、

前記有利状態に制御されている場合と前記特定状態に制御されている場合とで異なる演出態様により前記第 1 発射促進表示を表示し、

前記発光体制御手段は、前記特定状態が終了すると、前記発光体を消灯させる消灯制御を実行可能である、

ことを特徴とする。

さらに、（手段 1）本発明による遊技機は、始動領域（例えば、第 2 始動入賞口）に遊技媒体（例えば、遊技球）が進入したことにともづいて可変表示を行うことが可能であり、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であって、始動領域は、所定経路（例えば、遊技領域の右方領域）を通過する遊技媒体が進入可能に設けられ、始動領域に遊技媒体が進入しやすい特定状態（例えば、時短状態）に制御可能な特定状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 におけるステップ 087 IWS 161，S537 を実行する部分）と、特定状態において、所定経路への遊技媒体の発射促進に関する第 1 発射促進表示（例えば、中右打ちアイコン 087 IW31）の表示および非表示を制御する第 1 発射促進表示制御手段（例えば、演出制御用 CPU 120 におけるステップ 087 IWS 809 を実行する部分）と、所定経路への遊技媒体の発射促進に関する表示であって第 1 発射促進表示よりも視認性が低い第 2 発射促進表示（例えば、小右打ちアイコン 087 IW30）の表示および非表示を、有利状態および特定状態を含む遊技状態に応じて制御する第 2 発射促進表示制御手段（例えば、演出制御用 CPU 120 におけるステップ 087 IWS 660 を実行する部分）と、始動領域への遊技媒体の進入可能期間を示唆する示唆表示（例えば、ゲージ表示 087 IW35）の表示および非表示を制御する示唆表示制御手段（例えば、演出制御用 CPU 120 におけるステップ 087 IWS 846 を実行する部分）と、を備え、示唆表示制御手段は、進入可能期間の残り期間を示唆するように示唆表示の表示態様を变化させ（例えば、演出制御用 CPU 120 は、ステップ 087 IWS 847 を実行する）、始動領域への遊技媒体の進入に関する所定条件が成立したこと（例えば、第 2 保留記憶数が上限値（例えば、4 個）に達したこと）にともづいて、示唆表示の表示態様を所定態様から特殊態様（例えば、図 8 - 47（F）に示す MAX 表示）に変化させる（例えば、演出制御用 CPU 120 は、ステップ 087 IWS 853 を実行する）ことを特徴とする。そのような構成によれば、示唆表示の表示態様を变化させることにより、所定経路に向けて遊技媒体を発射することが遊技者にとって有利度合いが低い状況に変化したことを示唆することができ、発射促

10

20

30

40

50

進表示の表示制御を改善することができる。

10

20

30

40

50