

【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 6 年 1 月 11 日(2024.1.11)

【公開番号】特開 2022-47587(P2022-47587A)  
【公開日】令和 4 年 3 月 25 日(2022.3.25)  
【年通号数】公開公報(特許)2022-053  
【出願番号】特願 2020-153447(P2020-153447)  
【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

A 6 3 F 7/02 3 2 4 A

【手続補正書】

【提出日】令和 5 年 12 月 27 日(2023.12.27)

【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

20

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

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、

前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出として、第 1 示唆演出と、第 2 示唆演出と、第 3 示唆演出と、第 4 示唆演出と、を含む複数種類の示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、

前記第 1 示唆演出の演出結果が報知されるよりも前に第 1 発展演出を実行可能であるとともに、前記第 2 示唆演出の演出結果として前記有利状態に制御されないことが報知された後に前記第 1 発展演出とは異なる第 2 発展演出を実行可能な発展演出実行手段と、  
前記示唆演出の実行中に、実行回数に応じて前記有利状態に制御される期待度が異なるチャンスアップ演出を実行可能なチャンスアップ演出実行手段と、  
前記示唆演出が実行され、演出結果として前記有利状態に制御されないことが報知された後に、前記有利状態に制御されることを報知する復活特殊演出を実行可能な復活特殊演出実行手段と、

30

を備え、

前記示唆演出実行手段は、

前記第 1 発展演出が実行された後において前記第 3 示唆演出を実行可能であり、  
前記第 2 発展演出が実行された後において前記第 4 示唆演出を実行可能であり、  
前記発展演出実行手段は、前記第 1 発展演出の実行後において前記第 3 示唆演出が実行されるときに、該第 3 示唆演出の実行後に前記第 2 発展演出を実行せず、  
前記チャンスアップ演出実行手段は、

40

前記第 3 示唆演出が実行されているときに実行される前記チャンスアップ演出の実行回数が、前記第 1 示唆演出が実行されているときに実行される前記チャンスアップ演出の実行回数よりも多くなるように前記チャンスアップ演出を実行可能であり、  
前記第 4 示唆演出が実行されているときに実行される前記チャンスアップ演出の実行回数が、前記第 2 示唆演出が実行されているときに実行される前記チャンスアップ演出の実行回数以下となるように前記チャンスアップ演出を実行可能であり、

前記復活特殊演出が実行される期間である第 1 期間は、前記第 2 示唆演出の演出結果として前記有利状態に制御されないことが報知されてから前記第 4 示唆演出が終了するまでの

50

期間である第 2 期間よりも短く、  
 前記復活特殊演出実行手段は、前記第 2 発展演出が実行された後に前記第 4 示唆演出が実行されるときに、前記復活特殊演出を実行せず、  
 前記第 1 発展演出が実行されてから前記有利状態に制御されることが報知されるまでの期間よりも、前記第 2 発展演出が実行されてから前記有利状態に制御されることが報知されるまでの期間の方が短い、

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】

手段の遊技機は、

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、

前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出として、第 1 示唆演出と、第 2 示唆演出と、第 3 示唆演出と、第 4 示唆演出と、を含む複数種類の示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、

前記第 1 示唆演出の演出結果が報知されるよりも前に第 1 発展演出を実行可能であるとともに、前記第 2 示唆演出の演出結果として前記有利状態に制御されないことが報知された後に前記第 1 発展演出とは異なる第 2 発展演出を実行可能な発展演出実行手段と、

前記示唆演出の実行中に、実行回数に応じて前記有利状態に制御される期待度が異なるチャンスアップ演出を実行可能なチャンスアップ演出実行手段と、

前記示唆演出が実行され、演出結果として前記有利状態に制御されないことが報知された後に、前記有利状態に制御されることを報知する復活特殊演出を実行可能な復活特殊演出実行手段と、

を備え、

前記示唆演出実行手段は、

前記第 1 発展演出が実行された後において前記第 3 示唆演出を実行可能であり、

前記第 2 発展演出が実行された後において前記第 4 示唆演出を実行可能であり、

前記発展演出実行手段は、前記第 1 発展演出の実行後において前記第 3 示唆演出が実行されるときに、該第 3 示唆演出の実行後に前記第 2 発展演出を実行せず、

前記チャンスアップ演出実行手段は、

前記第 3 示唆演出が実行されているときに実行される前記チャンスアップ演出の実行回数が、前記第 1 示唆演出が実行されているときに実行される前記チャンスアップ演出の実行回数よりも多くなるように前記チャンスアップ演出を実行可能であり、

前記第 4 示唆演出が実行されているときに実行される前記チャンスアップ演出の実行回数が、前記第 2 示唆演出が実行されているときに実行される前記チャンスアップ演出の実行回数以下となるように前記チャンスアップ演出を実行可能であり、

前記復活特殊演出が実行される期間である第 1 期間は、前記第 2 示唆演出の演出結果として前記有利状態に制御されないことが報知されてから前記第 4 示唆演出が終了するまでの期間である第 2 期間よりも短く、

前記復活特殊演出実行手段は、前記第 2 発展演出が実行された後に前記第 4 示唆演出が実行されるときに、前記復活特殊演出を実行せず、

前記第 1 発展演出が実行されてから前記有利状態に制御されることが報知されるまでの期間よりも、前記第 2 発展演出が実行されてから前記有利状態に制御されることが報知されるまでの期間の方が短い、

ことを特徴としている。

手段 1 の遊技機は、

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

10

20

30

40

50

ば、パチンコ遊技機 1 ) であって、

前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出として、特別示唆演出（例えば、リーチ演出 I ）と該特別示唆演出よりも前記有利状態に制御される期待度が低い第 1 示唆演出（例えば、リーチ演出 A ）、第 2 示唆演出（例えば、リーチ演出 B ）、第 3 示唆演出（例えば、リーチ演出 F ）、第 4 示唆演出（例えば、リーチ演出 E ）とを含む複数種類の示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が図 10 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

前記第 1 示唆演出の演出結果が報知されるよりも前に特別発展演出を第 1 発展パターンとして実行可能であるとともに（例えば、図 11 - 8 に示すように、スーパーリーチの変動パターンでの可変表示において、リーチ演出 A の実行中から高期待度リーチ演出発展報知演出が実行される部分）、前記第 2 示唆演出の演出結果として前記有利状態に制御されないことが報知された後に前記特別発展演出とは異なる特殊発展演出を第 2 発展パターンとして実行可能（例えば、図 11 - 8 に示すように、スーパーリーチの変動パターンでの可変表示において、リーチ演出 B の演出結果として可変表示結果（はずれ）が一旦報知された後にリーチ演出 E 発展報知演出が実行される部分）な発展演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が図 10 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

前記特別発展演出の実行を示唆する発展示唆演出（例えば、メータ演出、リーチ演出 E 発展示唆演出、リーチ演出 G 発展示唆演出）を実行可能な発展示唆演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が図 11 - 23 に示すメータ演出決定処理においてメータ演出の実行を決定したり、図 11 - 26 に示すリーチ演出 E 発展示唆演出決定処理においてリーチ演出 E 発展示唆演出の実行を決定したり、図 11 - 29 に示すリーチ演出 G 発展示唆演出決定処理においてリーチ演出 G 発展示唆演出の実行を決定した後に、図 10 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

を備え、

前記示唆演出実行手段は、

前記発展演出実行手段によって前記第 1 発展パターンが実行されたときは、前記特別発展演出の実行後において前記第 1 示唆演出よりも前記期待度の高い前記第 3 示唆演出を実行可能であり（例えば、図 11 - 8 に示すように、スーパーリーチの変動パターンでの可変表示において、リーチ演出 A の実行中から高期待度リーチ演出発展報知演出が実行され、更にリーチ演出 F が実行される部分）、

前記発展演出実行手段によって前記第 2 発展パターンが実行されたときは、前記特殊発展演出の実行後において前記第 4 示唆演出を実行可能であり（例えば、図 11 - 8 に示すように、スーパーリーチの変動パターンでの可変表示において、リーチ演出 B の演出結果として可変表示結果（はずれ）が一旦報知された後にリーチ演出 E 発展報知演出が実行され、更にリーチ演出 E が実行される部分）、

前記特別発展演出の演出期間は、前記特殊発展演出の演出期間よりも長く（例えば、図 11 - 8 及び図 11 - 9 に示すように、高期待度リーチ演出発展報知演出の実行期間の長さ L 7 はリーチ演出 E 発展報知演出の実行期間の長さ L 6 b よりも長い部分）、

前記特別発展演出は、演出画像の視認性が低下する第 1 次演出（例えば、図 11 - 10 及び図 11 - 55 に示すブラックアウト演出）と、該第 1 次演出の後に実行される演出であって前段情報が視認可能に表示される第 2 次演出（例えば、図 11 - 10 及び図 11 - 55 に示す前段演出）と、該第 2 次演出の後に実行される演出であって前記前段情報よりも強調度合いが高い後段情報が視認可能に表示される第 3 次演出（例えば、図 11 - 10 及び図 11 - 55 に示す後段演出）と、を含み、

前記特別発展演出が実行されてから前記有利状態に制御されることが報知されるまでの期間よりも、前記特殊発展演出が実行されてから前記有利状態に制御されることが報知されるまでの期間の方が短く（例えば、図 11 - 8 及び図 11 - 9 に示すように、高期待度リーチ演出発展報知演出開始タイミングからリーチ演出 I の終了タイミング（可変表示結果の報知タイミング）までの期間の長さ L 13 と、高期待度リーチ演出発展報知演出の開始タイミングからリーチ演出 F の終了タイミングまでの期間の長さ L 12 とは、リーチ演

10

20

30

40

50

出 E 発展報知演出開始タイミングからリーチ演出 E の終了タイミング（可変表示結果の報知タイミング）までの期間の長さ L 1 1 よりも長く設定されている部分）、

さらに、

遊技媒体（例えば、遊技球 P）を貯留可能な貯留部（例えば、球タンク形成部 2 0 1）と、

遊技媒体を払出すことが可能な払出部（例えば、払出装置 2 0 0）と、

上面が開口し、前記貯留部の遊技媒体を前記払出部に誘導する誘導通路（例えば、第 1 誘導通路や第 2 誘導通路）を形成する誘導通路形成部（例えば、第 1 誘導通路形成部 2 0 2 や第 2 誘導通路形成部 2 0 4）と、

前記誘導通路形成部の上面の一部を覆うように設けられたカバー部（例えば、第 1 カバ  
ー体 3 1 0、第 2 カバ－体 3 2 0、第 3 カバ－体 3 3 0）と、 10

を備え、

前記カバー部に、該カバー部上に落下したねじ部材（例えば、ねじ部材 N 1 ~ N 6、N 1 1 ~ N 1 6）の前記誘導通路形成部への落下を制限するための所定制限部（例えば、長孔 3 1 6 A ~ 3 1 6 C、凹溝 3 2 6 A ~ 3 2 6 C、凹部 3 3 6）が設けられ（図 3 1、図 3 3 参照）、

前記誘導通路形成部に、該誘導通路形成部に落下したねじ部材の前記払出部への移動を制限するための特定制限部（例えば、孔部 2 7 1 A ~ 2 7 1 H）が複数設けられている（図 2 0、図 2 1、図 3 6 参照）

ことを特徴としている。

20

この特徴によれば、特殊発展演出の実行後において第 4 示唆演出が実行される場合については、有利状態に制御されることが報知されるまでの期間が過度に長期化することによる遊技興趣の低下を抑制することができるとともに、特別発展演出の実行後において特別示唆演出が実行される場合については、有利状態に制御されることが報知されるまでに好適に遊技者を特別示唆演出に注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。さらに、カバー部上に落下したねじ部材が誘導通路形成部内に落下することを防止することができる。また、誘導通路形成部内に混入したねじ部材が払出部に混入することを防止することができる。

30

40

50