

【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14日(2022.11.14)

【公開番号】特開2021-112317(P2021-112317A)
 【公開日】令和3年8月5日(2021.8.5)
 【年通号数】公開・登録公報2021-035
 【出願番号】特願2020-5618(P2020-5618)
 【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11月4日(2022.11.4)
 【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

演出識別情報の可変表示を行い、該演出識別情報が特定表示態様となったときに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、
退避位置である第1位置と、示唆位置である第2位置と、演出位置である第3位置と、を移動可能な可動体と、
演出を実行可能な演出実行手段と、
状態制御手段と、を備え、
前記演出実行手段は、

30

前記可動体を移動させることにより演出結果と前記特定表示態様となって前記有利状態に制御されることを報知する特定演出と、前記特定演出が実行されるよりも前に前記可動体を移動させることにより前記特定演出が実行されることを示唆する示唆演出と、を実行可能であり、

前記特定演出で前記有利状態に制御されることを報知した後に制御された前記有利状態において、

前記有利状態に対応する背景表示を表示可能であり、
前記背景表示の前面側に、遊技用価値の付与量に関する付与量表示を表示可能であり、
前記背景表示の前面側に遊技用価値の付与量が第1所定量に到達した場合に表示される第1報知表示と、遊技用価値の付与量が第2所定量に到達した場合に表示される第2報知表示と、のうちの何れかの報知表示を表示可能であり、

40

前記報知表示は、表示が開始されてから特定期間経過後に表示が終了する表示であり、
前記報知表示に含まれる文字表示は、前記付与量表示に用いられる文字表示よりも表示サイズが大きく、

前記付与量表示と、前記報知表示と、に含まれる文字表示は、文字表示を形成する線によって囲われた特定領域が形成される特定文字表示を含み、

前記付与量表示に含まれる特定文字表示は、前記特定領域から前記背景表示が視認不可能であり、

前記報知表示に含まれる特定文字表示は、前記付与量表示に含まれる特定文字表示よりも、文字表示を形成する領域に対する特定領域の割合が小さく、

前記可動体は、

50

前記示唆演出において、前記第1位置と前記第2位置とを移動可能であり、

前記特定演出において、前記第1位置と前記第3位置とを移動可能である、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Aの遊技機は、

演出識別情報の可変表示を行い、該演出識別情報が特定表示態様となったときに遊技者
にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

退避位置である第1位置と、示唆位置である第2位置と、演出位置である第3位置と、
を移動可能な可動体と、

演出を実行可能な演出実行手段と、

状態制御手段と、を備え、

前記演出実行手段は、

前記可動体を移動させることにより演出結果と前記特定表示態様となって前記有利状
態に制御されることを報知する特定演出と、前記特定演出が実行されるよりも前に前記可
動体を移動させることにより前記特定演出が実行されることを示唆する示唆演出と、を実
行可能であり、

前記特定演出で前記有利状態に制御されることを報知した後に制御された前記有利状
態において、

前記有利状態に対応する背景表示を表示可能であり、

前記背景表示の前面側に、遊技用価値の付与量に関する付与量表示を表示可能であり、

前記背景表示の前面側に遊技用価値の付与量が第1所定量に到達した場合に表示さ
れる第1報知表示と、遊技用価値の付与量が第2所定量に到達した場合に表示される第2
報知表示と、のうちの何れかの報知表示を表示可能であり、

前記報知表示は、表示が開始されてから特定期間経過後に表示が終了する表示であり、

前記報知表示に含まれる文字表示は、前記付与量表示に用いられる文字表示よりも表示
サイズが大きく、

前記付与量表示と、前記報知表示と、に含まれる文字表示は、文字表示を形成する線に
よって囲われた特定領域が形成される特定文字表示を含み、

前記付与量表示に含まれる特定文字表示は、前記特定領域から前記背景表示が視認不可
能であり、

前記報知表示に含まれる特定文字表示は、前記付与量表示に含まれる特定文字表示より
も、文字表示を形成する領域に対する特定領域の割合が小さく、

前記可動体は、

前記示唆演出において、前記第1位置と前記第2位置とを移動可能であり、

前記特定演出において、前記第1位置と前記第3位置とを移動可能である、

ことを特徴とする。

また、上記目的を達成するため、本発明に係る遊技機は、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（例えば、パチンコ遊技機1は、大当り遊技状態に制御可能
であること等）、表示手段（例えば、パチンコ遊技機1は、画像表示装置5を備えること
等）、を備え、前記表示手段の表示領域は、第1表示領域と、該第1表示領域の周りの領
域であって該第1表示領域よりも狭い第2表示領域と、を含み（例えば、画像表示装置5
の表示領域は、第1表示領域20SH51と、第1表示領域20SH51の周りの領域で
あって第1表示領域20SH51よりも狭い第2表示領域20SH52と、を含むこと等
）、前記表示手段は、前記第1表示領域と前記第2表示領域とにおいて、前記有利状態に
対応する背景映像を表示可能であり（例えば、画像表示装置5は、第1表示領域20SH
51と第2表示領域20SH52とにおいて、大当り遊技状態に対応する背景映像を表示

10

20

30

40

50

可能であること等)、前記第2表示領域において、前記背景映像の前面側に、付与された遊技用価値の付与量に関する付与量表示を表示可能であり(例えば、画像表示装置5は、第2表示領域20SH52において、背景映像の前面側に、付与された賞球数に関する獲得数表示20SHKを表示可能であること等)、少なくとも前記第1表示領域において、前記背景映像の前面側に、遊技用価値の付与量が所定量に到達したことを報知する報知表示として、遊技用価値の付与量が第1所定量に到達したことを報知する第1報知表示と、遊技用価値の付与量が第2所定量に到達したことを報知する第2報知表示と、を表示可能であり(例えば、画像表示装置5は、少なくとも第1表示領域20SH51において、背景映像の前面側に、大当り遊技状態において付与された賞球数が「キリバン」の数に到達したことを報知する獲得数報知表示20SHKHとして、大当り遊技状態において付与された賞球数が「1000個」に到達したときに「1000オーバー」との獲得数報知表示を表示可能であり、大当り遊技状態において付与された賞球数が「2000個」に到達したときに「2000オーバー」との獲得数報知表示を表示可能であること等)、前記付与量表示は、前記有利状態において遊技用価値が付与される度に更新され(例えば、獲得数表示20SHKは、大当り遊技状態において遊技球が賞球として払い出される度に更新されること等)、前記報知表示は、表示を開始してから特定期間が経過したときに表示を終了し(例えば、獲得数報知表示20SHKHは、表示を開始してから所定期間が経過したときに表示を終了すること等)、前記報知表示に用いられる文字は、前記付与量表示に用いられる文字よりも大きいサイズの文字であり(例えば、獲得数報知表示20SHKHに用いられる文字は、獲得数表示20SHKに用いられる文字よりも大きいサイズの文字であること等)、前記付与量表示及び前記報知表示に用いられる文字は、文字を形成する線によって囲われた特定領域が形成される特定文字を含み(例えば、獲得数表示20SHK及び獲得数報知表示20SHKHに用いられる文字は、文字を形成する線によって囲われた特定領域が形成される特定文字を含むこと等)、前記付与量表示に用いられる特定文字は、前記特定領域から前記背景映像が視認不可能であり(例えば、獲得数表示20SHKに用いられる特定文字は、特定領域から背景映像が視認不可能であること等)、前記報知表示に用いられる特定文字は、前記特定領域から前記背景映像が視認可能である(例えば、獲得数報知表示20SHKHに用いられる特定文字は、特定領域から背景映像が視認可能であること等)、

前記表示手段は、前記付与量表示を表示しているときに、前記報知表示を表示可能であり(例えば、画像表示装置5は、獲得数表示20SHKを表示しているときに、獲得数報知表示20SHKHを表示すること等)、

さらに、

遊技の進行を制御可能な遊技制御手段(例えば、CPU103)と、

前記遊技制御手段から送信される制御情報(例えば、図14-2に示す演出制御コマンド)にもとづいて演出を制御可能な演出制御手段(例えば、演出制御用CPU120)と、

前記通常状態から前記有利状態または前記特別状態のいずれかに制御されたときから前記通常状態に一度も制御されていない有利期間(例えば、連荘状態の期間)において発生した前記有利状態の回数が特定回数に達しているとき(例えば、連荘回数が第1判定回数である「5」以上であるとき)に所定数値データを第1の値(例えば、「0」)から第2の値(例えば、「1」や「2」)へ更新可能な更新手段(例えば、CPU103が図14-13に示す出玉状態判定処理を実行する部分)と、

前記所定数値データが前記第2の値であるときに、単位期間において付与される遊技価値の付与速度が低下するように調整する調整手段(例えば、図14-13及び図14-21に示すように、CPU103が出玉状態判定処理において出玉状態フラグ値を「1」や「2」にセットすることによって大当り遊技中のファンファーレ演出期間、インターバル期間、エンディング演出期間を長期化する部分)と、

を備え、

前記遊技制御手段は、前記所定数値データが前記第2の値であることを特定可能な制御

情報を前記演出制御手段に送信可能であって（例えば、図 14 - 13 に示すように、CPU 103 がステップ 162 S G S 17 の処理で出玉状態指定コマンドの送信設定を実行した後、図 5 に示すコマンド制御処理を実行する部分）、

前記演出制御手段は、前記所定数値データが前記第 2 の値であることを特定可能な制御情報にもとづいた演出制御を実行可能である（例えば、図 14 - 27 及び図 14 - 28 に示すように、演出制御用 CPU 120 は、予告演出決定処理において、受信した出玉状態指定コマンドから出玉状態を特定し、該特定した出玉状態に応じた予告演出種別決定用テーブルを用いて可変表示中に予告演出を実行するか否か及び実行する予告演出の演出種別を決定可能な部分）、
ことを特徴とする。

10

20

30

40

50