

【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5月25日(2023.5.25)

【公開番号】特開2021-194397(P2021-194397A)

【公開日】令和3年12月27日(2021.12.27)

【年通号数】公開・登録公報2021-063

【出願番号】特願2020-105015(P2020-105015)

【国際特許分類】

A 63 F 7/02 (2006.01)

10

【F I】

A 63 F 7/02 326Z

【手続補正書】

【提出日】令和5年5月17日(2023.5.17)

【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】

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、

40

50

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しない、

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、

10

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、

20

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しない、

ことを特徴としている。

30

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、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、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CPU120が図10に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

40

50

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CPU120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CPU120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L7はリーチ演出E発展報知演出の実行期間の長さL6b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L13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L12とは、リーチ演出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L11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201）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200）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

10

20

30

40

50

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202や第2誘導通路形成部204)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310、第2カバー体320、第3カバー体330)と、

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N1～N6、N11～N16)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316A～316C、凹溝326A～326C、凹部336)が設けられ(図31、図33参照)、

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271A～271H)が複数設けられている(図20、図21、図36参照)

ことを特徴としている。

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。

10

20

30

40

50