

【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 6 月 1 日(2022.6.1)

【公開番号】特開 2021-112323(P2021-112323A)  
【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 2020-5624(P2020-5624)  
【国際特許分類】  
A 63 F 7/02(2006.01)  
【FI】  
A 63 F 7/02 320

10

【手続補正書】  
【提出日】令和 4 年 5 月 24 日(2022.5.24)  
【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

可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態に制御可能であるとともに、通常状態と該通常状態よりも前記有利状態に制御されやすい特別状態に制御可能な遊技機であって、  
遊技の進行を制御可能な遊技制御手段と、  
前記遊技制御手段から送信される制御情報にもとづいて演出を制御可能な演出制御手段と

遊技者の操作に応じて遊技領域に遊技媒体を発射可能な発射手段と、  
前記遊技領域において遊技媒体が流下可能な第 1 流下経路と第 2 流下経路とのうち、当該第 2 流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを画像表示を用いて遊技者に促す案内表示を行う案内表示手段と、  
前記第 2 流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを発光手段の発光箇所を移動させることで遊技者に促す案内発光を行う案内手段と、  
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に所定数値データを第 1 の値から第 2 の値へ更新可能な更新手段と、

30

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り、

40

前記案内表示は、第 1 案内表示と第 2 案内表示とを含み、  
前記案内表示手段は、  
前記可変表示の表示結果が前記特定表示結果となった後、前記有利状態の制御の開始を報知する開始演出が実行されている所定期間中において、前記第 1 案内表示および前記第 2 案内表示を行い、

前記所定期間の後の期間において、前記第 1 案内表示を終了する一方で前記第 2 案内表示を継続し、  
前記有利状態の制御が終了した後の特別状態において、前記第 2 案内表示を継続し、  
前記案内手段は、前記発光手段を消灯させた後に前記第 1 案内表示に連動して前記案内発光を行う、

50

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】

(A) 可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能であるとともに、通常状態と該通常状態よりも前記有利状態に制御されやすい特別状態（例えば、時短状態（高確高ベース状態や低確高ベース状態））に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、遊技の進行を制御可能な遊技制御手段（例えば、CPU 103）と、前記遊技制御手段から送信される制御情報（例えば、図 12 - 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 CPU 120）と、遊技者の操作に応じて遊技領域に遊技媒体を発射可能な発射手段（例えば、打球操作ハンドル（操作ノブ）30）と、

前記遊技領域において遊技媒体が流下可能な第 1 流下経路（例えば、遊技領域のうちの左側の領域を通る経路）と第 2 流下経路（例えば、遊技領域のうちの右側の領域を通る経路）とのうち、当該第 2 流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを画像表示を用いて遊技者に促す案内表示（例えば、右打ちを促す画像表示）を行う案内表示手段（例えば、演出制御用 CPU 120 によって右打ち示唆演出や V を狙え演出を実行する処理）と、前記第 2 流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを発光手段（例えば、枠右ランプ 075F009R および枠左ランプ 075F009L）の発光箇所を移動させることで遊技者に促す案内発光を行う案内手段（例えば、演出制御用 CPU 120 によって枠ランプによる右打ち示唆演出を実行する処理）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、CPU 103 が図 12 - 13 に示す出玉状態判定処理を実行する部分）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り（例えば、図 12 - 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）、

前記案内表示は、第 1 案内表示（例えば、図 10 - 32（c 25）に示す画面中央に位置する大右打ち促進演出に対応する画像表示）と第 2 案内表示（例えば、図 10 - 24（c 1）に示す画面右上に位置する小右打ち促進演出に対応する画像表示）とを含み、

前記案内表示手段は、

前記可変表示の表示結果が前記特定表示結果となった後、前記有利状態の制御の開始を報知する開始演出（例えば、ファンファーレ演出）が実行されている所定期間中において、前記第 1 案内表示および前記第 2 案内表示（例えば、図 10 - 25（c 4）～図 10 - 38（c 26）に示す大右打ち示唆演出に対応する画像表示および小右打ち示唆演出に対応する画像表示）を行い、

前記所定期間の後の期間において、前記第 1 案内表示を終了する一方で前記第 2 案内表示を継続し（例えば、図 10 - 38（d 1）、（d 2）に示すように大右打ち示唆演出に対応する画像表示を終了する一方で小右打ち示唆演出に対応する画像表示を継続する部分）と、

前記有利状態の制御が終了した後の特別状態（例えば、確変状態、時短状態）において、前記第 2 案内表示を継続し（例えば、図 10 - 48 および図 10 - 49 に示すように大当

10

20

30

40

50

り後の確変状態において小右打ち促進演出に対応する画像表示を継続する部分）、  
前記案内手段は、前記発光手段を消灯させた後に前記第 1 案内表示に連動して前記案内発  
光を行う（例えば、図 10 - 25 ~ 図 10 - 33 に示すように一旦消灯した後に大右打ち  
促進演出に対応する画像表示に連動して枠ランプを左側から右側に向かってアーチを描く  
ように点灯させることを行う部分）、  
ことを特徴としている。

（ 1 ）可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な有利状態に制御可能であるとともに、通常状態と該通常状態よりも前記有利状態に制御されやすい特別状態（例えば、時短状態（高確高ベース状態や低確高ベース状態））に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1 ）であって、

10

遊技者の操作に応じて遊技領域に遊技媒体を発射可能な発射手段と、  
前記遊技領域において遊技媒体が流下可能な第 1 流下経路と第 2 流下経路とのうち、当該第 2 流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを画像表示を用いて遊技者に促す案内表示を行う案内表示手段と、を備え、

前記案内表示は、第 1 案内表示と第 2 案内表示とを含み、

前記案内表示手段は、

前記可変表示の表示結果が前記特定表示結果となった後の所定期間において、前記有利状態の制御の開始を報知する開始演出の一部である当該有利状態の名称表示が完了する前から、前記第 2 案内表示を行い、当該有利状態の名称表示の完了以降に前記第 1 案内表示を行うとともに前記第 2 案内表示を継続し、

20

前記所定期間の後の期間において、前記第 1 案内表示を終了する一方で前記第 2 案内表示を継続し、

前記有利状態の制御が終了した後の特別状態において、前記第 2 案内表示を継続し、

前記第 2 案内表示は、前記特別状態における演出画像の表示（たとえば、群予告演出による画像表示）による影響を受けず（たとえば、図 10 - 49（g 5）に示すように群予告演出による画像表示に影響されことなく小右打ち促進演出に対応する画像表示を継続する部分）、

さらに、

前記遊技制御手段から送信される制御情報（例えば、図 12 - 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 CPU 120）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、CPU 103 が図 12 - 13 に示す出玉状態判定処理を実行する部分）と、

30

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 12 - 13 及び図 12 - 21 に示すように、CPU 103 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、

40

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 12 - 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 12 - 27 及び図 12 - 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

50

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)、  
ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定方向に遊技球を発射させるように遊技者を促す指示を好適に実行することができる。さらに、所定数値データが第2の値であるときにおいて遊技価値の付与速度を低下させる調整が実行されるため、所定数値データが第2の値であるときにおいて短期間に過度の遊技価値が付与されて射幸性が過度に高まってしまうことを防ぐことができるとともに、所定数値データが第2の値であるか否かに対応した演出制御を実行できるので、遊技興趣を向上できる。

10

20

30

40

50