

【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 8 月 29 日(2022.8.29)

【公開番号】特開 2021-112445(P2021-112445A)
【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 2020-7322(P2020-7322)
【国際特許分類】

A 63 F 7/02(2006.01)

10

【F I】

A 63 F 7/02 320

A 63 F 7/02 326 Z

【手続補正書】

【提出日】令和 4 年 8 月 19 日(2022.8.19)

【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】

可変表示を行い、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、
遊技者が操作可能な操作手段と、
演出を実行可能な演出制御手段と、
可変表示が開始されてから所定演出を実行した後、再可変表示を行う所定演出実行手段と

、
前記所定演出が実行されることを示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、を
備え、

30

前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出を視認性を第 1 低視認状態または該第 1 低視認状態よりも更に視認性が低い第 2 低視認状態で実行可能であり、

前記演出制御手段は、

前記有利状態に制御されることを示唆するリーチ演出を実行可能であり、

前記リーチ演出を開始した後に特定演出を実行可能であり、

前記リーチ演出が実行される可変表示の開始に対応する第 1 タイミングと、前記リーチ演出が実行される可変表示の開始よりも前の第 2 タイミングと、を含む複数のタイミングにて前記操作手段を振動させる所定振動演出を実行可能であり、

前記特定演出の実行期間である特定演出期間にて前記操作手段を振動させる特殊振動演出を実行可能であり、

40

前記特殊振動演出として、

前記特定演出期間にて前記操作手段と異なる演出用可動体の動作に対応させた第 1 特殊振動演出を実行可能であり、

前記特定演出期間にて画像表示に対応させた第 2 特殊振動演出を実行可能であり、

前記所定振動演出が実行されないときよりも、前記所定振動演出が実行されるときの方が、
前記有利状態に制御される割合が高く、

前記所定振動演出と前記第 1 特殊振動演出とで、振動態様が異なり、

前記所定振動演出と前記第 2 特殊振動演出とで、振動態様が異なり、

前記第 1 特殊振動演出と前記第 2 特殊振動演出とで、振動態様が異なる、

ことを特徴とする遊技機。

50

【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、

可変表示を行い、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、

遊技者が操作可能な操作手段と、

演出を実行可能な演出制御手段と、

可変表示が開始されてから所定演出を実行した後、再可変表示を行う所定演出実行手段と

を、
前記所定演出が実行されることを示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、を
備え、

前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出を視認性を第 1 低視認状態または該第 1 低視認状態よりも更に視認性が低い第 2 低視認状態で実行可能であり、

前記演出制御手段は、

前記有利状態に制御されることを示唆するリーチ演出を実行可能であり、

前記リーチ演出を開始した後に特定演出を実行可能であり、

前記リーチ演出が実行される可変表示の開始に対応する第 1 タイミングと、前記リーチ演出が実行される可変表示の開始よりも前の第 2 タイミングと、を含む複数のタイミングにて前記操作手段を振動させる所定振動演出を実行可能であり、

前記特定演出の実行期間である特定演出期間にて前記操作手段を振動させる特殊振動演出を実行可能であり、

前記特殊振動演出として、

前記特定演出期間にて前記操作手段と異なる演出用可動体の動作に対応させた第 1 特殊振動演出を実行可能であり、

前記特定演出期間にて画像表示に対応させた第 2 特殊振動演出を実行可能であり、

前記所定振動演出が実行されないときよりも、前記所定振動演出が実行される時の方が、前記有利状態に制御される割合が高く、

前記所定振動演出と前記第 1 特殊振動演出とで、振動態様が異なり、

前記所定振動演出と前記第 2 特殊振動演出とで、振動態様が異なり、

前記第 1 特殊振動演出と前記第 2 特殊振動演出とで、振動態様が異なる、

ことを特徴としている。

手段 1 の遊技機は、

特定演出識別情報（例えば、擬似連図柄）を含む複数種類の演出識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行って表示結果を導出表示し、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（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、遊技者が操作可能な操作手段（例えばスティックコントローラ 31A、プッシュボタン 31B など）と、前記操作手段が振動する振動演出として、所定振動演出（例えば操作部演出パターンに含まれる振動パターンによる振動モータ 131 の駆動など）と特殊振動演出（例えば可変表示演出制御パターンに含まれる振動制御データによる振動モータ 131 の駆動など）とを実行可能な振動演出実行手段（例えばステップ A K S 203 にて決定された操作部演出制御パターンや可変表示演出制御パターンの振動制御データを用いてステップ S 172 の可変表示中演出処理を実行する演出制御用 CPU 120 など）と、前記所定振動演出に伴い前記操作手段を発光させる発光演出（例えば操作部演出パターンに含まれる発光色によるレバーランプ 9B1 およびボタンランプ 9B2 の発光など）を実行可能な発光演出実行手段（例えばステップ A K S 203 にて決定された操作部演出制御パターンのランプ制御データを用いてステップ S 172 の可変表示中演出処理を実行する演出制御用 CPU 120 など）と、遊技の進行に応じて特定演出（例えば S P リーチ A のリーチ演出

10

20

30

40

50

、大当たり確定報知、大当たり種別抽選など)を実行可能な特定演出実行手段(例えばステップA K S 2 0 3にて決定された可変表示演出制御パターンに基づいてステップS 1 7 2の可変表示中演出処理を実行する演出制御用C P U 1 2 0など)と、を備え、前記所定振動演出が実行されないときよりも、前記所定振動演出が実行されるときの方が、前記有利状態に制御される割合が高く(例えば操作部演出パターンなどに応じた大当たり信頼度など)、前記所定振動演出に伴う前記発光演出の発光態様と、該所定振動演出が実行されたタイミングとに応じて、前記有利状態に制御される割合が異なり(例えば操作部演出パターンに含まれる発光色と操作部演出パターンの用途に応じた大当たり信頼度など)、前記振動演出実行手段は、前記特定演出の実行に伴い前記特殊振動演出を実行可能であり(例えば期間A K Z 0 1 ~ A K Z 0 5における振動演出の実行など)、前記所定振動演出と、前記特殊振動演出とで振動態様が異なり(例えば振動パターンA K V 4 1 ~ A K V 4 4とは異なる振動パターンA K V 0 1 ~ A K V 0 3など)、

10

可変表示が開始されるタイミングにおいて所定振動演出を実行可能であり、(ここで、可変表示が開始されるタイミングは、例えばタイミングA K T 0 1 ~ A K T 0 3、A K T 1 1などであればよい。)、

さらに、

可変表示として、演出識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの所定タイミングにおいて前記特定演出識別情報を一旦仮停止させた後に可変表示を再開する特定演出(例えば、擬似連演出)を実行可能な特定演出実行手段(例えば、演出制御用C P U 1 2 0が図15に示す可変表示中演出処理を実行する部分)と、

20

前記特定演出識別情報が仮停止することを示唆する示唆演出(例えば、仮停止示唆演出)を実行可能な示唆演出実行手段(例えば、演出制御用C P U 1 2 0が図15に示す可変表示中演出処理を実行する部分)と、

前記特定演出識別情報が仮停止したことを報知する報知演出(例えば、仮停止報知演出)を実行可能な報知演出実行手段(例えば、演出制御用C P U 1 2 0が図15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、前記示唆演出として、効果表示の表示によって、前記特定演出識別情報とは異なる演出識別情報の視認性を第1低視認状態に一旦低下させた後に、該第1低視認状態よりも更に視認性が低い第2低視認状態に低下させる演出を実行可能であり(例えば、図16-33及び図16-34に示すように、画像表示装置5において集中線を密度D1にて表示することによって左右の飾り図柄の視認性を低下させた後、集中線を密度D2にて表示することによって左右の飾り図柄の視認性を更に低下させる部分)、

30

前記報知演出実行手段は、前記報知演出として、前記特定演出識別情報とは異なる演出識別情報を視認不能とする演出を実行可能であり(例えば、図16-34及び図16-35に示すように、仮停止報知用のエフェクト画像を画像表示装置5の表示領域全体で表示することにより左右の飾り図柄を視認不能とする部分)、

前記示唆演出実行手段は、前記特定演出識別情報が仮停止しない場合においても前記示唆演出を実行可能であって、該仮停止しない場合は前記所定タイミングを過ぎた後の所定期間は前記効果表示を継続表示可能である(例えば、図16-44に示すように、仮停止示唆演出を実行して擬似連図柄が仮停止しない場合は、擬似連図柄が画像表示装置5において非表示となった後も集中線が継続して表示されている部分)、

40

ことを特徴としている。

このような構成によれば、振動演出の振動態様や発光演出の発光態様、振動演出の実行タイミングに注目させて、遊技興趣を向上させることができる。さらに、示唆演出によって仮停止することに対する遊技者の期待感を高めることができるとともに、報知演出が実行されることにより仮停止したことに対する高揚感を高めることができるとともに、仮停止しない場合に、仮停止の所定タイミング後においても効果表示が継続表示されていることで、仮停止しなかったことを遊技者が認識し易くなるとともに、仮停止しなかったことに対する遊技者の落胆感を和らげることができるようになるので、遊技興趣を向上させる

50

ことができる。

手段 2 の遊技機は、

複数種類の演出識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行って表示結果を導出表示し、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（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、遊技者が操作可能な操作手段（例えばスティックコントローラ 3 1 A、プッシュボタン 3 1 B など）と、前記操作手段が振動する振動演出として、所定振動演出（例えば操作部演出パターンに含まれる振動パターンによる振動モータ 1 3 1 の駆動など）と特殊振動演出（例えば可変表示演出制御パターンに含まれる振動制御データによる振動モータ 1 3 1 の駆動など）とを実行可能な振動演出実行手段（例えばステップ A K S 2 0 3 にて決定された操作部演出制御パターンや可変表示演出制御パターンの振動制御データを用いてステップ S 1 7 2 の可変表示中演出処理を実行する演出制御用 C P U 1 2 0 など）と、前記所定振動演出に伴い前記操作手段を発光させる発光演出（例えば操作部演出パターンに含まれる発光色によるレバーランプ 9 B 1 およびボタンランプ 9 B 2 の発光など）を実行可能な発光演出実行手段（例えばステップ A K S 2 0 3 にて決定された操作部演出制御パターンのランプ制御データを用いてステップ S 1 7 2 の可変表示中演出処理を実行する演出制御用 C P U 1 2 0 など）と、遊技の進行に応じて特定演出（例えば S P リーチ A のリーチ演出、大当り確定報知、大当り種別抽選など）を実行可能な特定演出実行手段（例えばステップ A K S 2 0 3 にて決定された可変表示演出制御パターンに基づいてステップ S 1 7 2 の可変表示中演出処理を実行する演出制御用 C P U 1 2 0 など）と、を備え、前記所定振動演出が実行されないときよりも、前記所定振動演出が実行されるときの方が、前記有利状態に制御される割合が高く（例えば操作部演出パターンなどに応じた大当り信頼度など）、前記所定振動演出に伴う前記発光演出の発光態様と、該所定振動演出が実行されたタイミングとに応じて、前記有利状態に制御される割合が異なり（例えば操作部演出パターンに含まれる発光色と操作部演出パターンの用途に応じた大当り信頼度など）、前記振動演出実行手段は、前記特定演出の実行に伴い前記特殊振動演出を実行可能であり（例えば期間 A K Z 0 1 ~ A K Z 0 5 における振動演出の実行など）、前記所定振動演出と、前記特殊振動演出とで振動態様が異なり（例えば振動パターン A K V 4 1 ~ A K V 4 4 とは異なる振動パターン A K V 0 1 ~ A K V 0 3 など）、さらに、

可変表示として、演出識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの所定タイミングにおいて、前記演出識別情報とは異なる特殊識別情報（例えば、擬似連図柄）を一旦仮停止させた後に可変表示を再開する特定演出（例えば、擬似連演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が図 1 5 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

前記特殊識別情報が仮停止することを示唆する示唆演出（例えば、仮停止示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が図 1 5 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

前記特殊識別情報が仮停止したことを報知する報知演出（例えば、仮停止報知演出）を実行可能な報知演出実行手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が図 1 5 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、前記示唆演出として、効果表示の表示によって、前記演出識別情報の視認性を第 1 低視認状態に一旦低下させた後に、該第 1 低視認状態よりも更に視認性が低い第 2 低視認状態に低下させる演出を実行可能であり（例えば、図 1 6 - 3 3 及び図 1 6 - 3 4 に示すように、画像表示装置 5 において集中線を密度 D 1 にて表示することによって左右の飾り図柄の視認性を低下させた後、集中線を密度 D 2 にて表示することによって左右の飾り図柄の視認性を更に低下させる部分）、

前記報知演出実行手段は、前記報知演出として前記演出識別情報を視認不能とする演出を実行可能であり（例えば、図 1 6 - 3 4 及び図 1 6 - 3 5 に示すように、仮停止報知用のエフェクト画像を画像表示装置 5 の表示領域全体で表示することにより左右の飾り図柄

10

20

30

40

50

を視認不能とする部分)、

前記示唆演出実行手段は、前記特殊識別情報が仮停止しない場合においても前記示唆演出を実行可能であって、該仮停止しない場合は前記所定タイミングを過ぎた後の所定期間は前記効果表示を継続表示可能である(例えば、図16-44に示すように、仮停止示唆演出を実行して擬似連図柄が仮停止しない場合は、擬似連図柄が画像表示装置5において非表示となった後も集中線が継続して表示されている部分)、

ことを特徴としている。

このような構成によれば、遊技興趣を向上させることができる。

10

20

30

40

50