

【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 1 月 17 日(2023.1.17)

【公開番号】特開 2021-118759(P2021-118759A)

【公開日】令和 3 年 8 月 12 日(2021.8.12)

【年通号数】公開・登録公報 2021-037

【出願番号】特願 2020-13100(P2020-13100)

【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 0 4 D

【手続補正書】

【提出日】令和 5 年 1 月 5 日(2023.1.5)

【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、

可変表示に対応する情報を記憶可能な保留記憶手段と、

前記保留記憶手段に記憶されている情報に対応する保留表示を表示可能な保留表示手段と、

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、を備え、

前記演出制御手段は、

30

視認性を低下させる特別演出を実行可能であり、

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、

40

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、振動態様が異なり、

前記保留表示手段は、前記特別演出が実行されている場合でも前記保留表示の視認性を低下させることなく表示可能である、

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】０００７

【補正方法】変更

【補正の内容】

【０００７】

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、
 可変表示に対応する情報を記憶可能な保留記憶手段と、
 前記保留記憶手段に記憶されている情報に対応する保留表示を表示可能な保留表示手段と、
 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、を備え、
 前記演出制御手段は、
 視認性を低下させる特別演出を実行可能であり、
 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、振動態様が異なり、
 前記保留表示手段は、前記特別演出が実行されている場合でも前記保留表示の視認性を低下させることなく表示可能である、
 ことを特徴とする。

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など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１、７５ＳＧ００１など）であって、
 遊技者から視認可能に設けられた電子部品（例えば、ＬＥＤ基板３０３，４０３，６０３，８０３）と、
 前記電子部品の周辺に設けられ、該電子部品と同系色に形成された特定部材（例えば、ベース部材３０１，４０１，６０１，８０１）と、
 透光性を有する部材であって遊技者が該部材を透して前記電子部品及び前記特定部材を視認可能に設けられた透光部材（例えば、カバー部材３０２，４０２，６０２，８０２）と、
 遊技者から視認困難または視認不能に設けられた所定電子部品（例えば、第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、ソレノイド８１，８２など）と、
 前記所定電子部品の周辺に設けられた所定部材（例えば、第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、ソレノイド８１，８２などを固定する部材など）と、
 を備え、
 前記透光部材（例えば、カバー部材３０２）は、前記電子部品（例えば、ＬＥＤ基板３

03)と前記特定部材(例えば、ベース部材301)とに跨るように形成された装飾パターン(例えば、装飾パターン331)を有し(図10-12参照)、

前記所定部材は、前記所定電子部品と非同系色であり、
さらに、

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AKS203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S172の
可変表示中演出処理を実行する演出制御用CPU120など)と、

10

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AKS203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S172の可変表示中演出処理を実行す
る演出制御用CPU120など)と、

遊技の進行に応じて特定演出(例えばSPリーチAのリーチ演出、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AKS203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S172の可変表示中演出処理を
実行する演出制御用CPU120など)と、を備え、

20

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AKZ01~AKZ05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る(例えば振動パターンAKV41~AKV
44とは異なる振動パターンAKV01~AKV03など)、

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者から視認可能に電子部品を配置しても、装飾パターンによっ
て電子部品が目立ちにくくなるため、設計の自由度を高めることができる。また、遊技者
から視認困難または視認不能な所定電子部品については、所定部材との兼ね合いを考慮せ
ずに汎用品を使用できるため、製造コストを削減することができる。また、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。

40