

【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 6 月 6 日(2023.6.6)

【公開番号】特開 2021-112330(P2021-112330A)
 【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 2020-5631(P2020-5631)
 【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 1 5 A

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

【手続補正書】

【提出日】令和 5 年 5 月 29 日(2023.5.29)

【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

20

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

特定識別情報の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果が導出されることで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

、
遊技制御手段と、

演出制御手段と、

表示手段と、

発光手段と、

を備え、

前記遊技制御手段は、

始動領域に遊技媒体が進入したときに前記有利状態に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第 1 変動パターンと、前記有利状態に制御されない変動パターンである第 2 変動パターンと、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

前記第 1 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 1 コマンドを送信し、

前記第 2 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 2 コマンドを送信し、

前記演出制御手段は、

前記特定識別情報の可変表示に対応する装飾識別情報の可変表示を前記表示手段を用いて実行可能であり、

所定リーチを前記表示手段を用いて実行可能であり、

前記第 1 コマンドを受信した場合に、前記所定リーチで前記有利状態に制御されることを報知することが可能であり、

前記第 2 コマンドを受信した場合に、前記所定リーチで前記有利状態に制御されないことを報知することが可能であり、

前記所定リーチは、

50

所定演出動画が前記表示手段に表示されるリーチであり、
 第 1 期間と、該第 1 期間後の第 2 期間と、該第 2 期間後の期間であって、演出結果として
 有利態様または不利態様のいずれか一方の態様を報知する第 3 期間と、を含み、
 前記演出制御手段は、
 前記第 1 コマンドを受信した場合に、
 前記第 1 期間において、第 1 速度で進行する演出態様の前記所定演出動画を表示可能であ
 り、
 前記第 2 期間において、第 1 速度よりも遅い第 2 速度で進行する演出態様の前記所定演出
 動画を表示可能であり、
 前記第 3 期間に前記有利状態に制御される旨の第 1 所定シーンの前記所定演出動画を第 1 10
 速度よりも遅い第 2 速度で表示可能であり、
 前記第 2 コマンドを受信した場合に、
 前記第 1 期間において、第 1 速度で進行する演出態様の前記所定演出動画を表示可能であ
 り、
 前記第 2 期間において、第 1 速度よりも遅い第 2 速度で進行する演出態様の前記所定演出
 動画を表示可能であり、
 前記第 3 期間に前記有利状態に制御されない旨の第 2 所定シーンの前記所定演出動画を第
 1 速度で表示可能であり、
 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に応 20
 じて所定数値データを更新可能な更新手段をさらに備える、
 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】0002
 【補正方法】変更
 【補正の内容】
 【0002】
 従来の遊技機は、リーチ演出としてバトル演出とタイマー演出とを同時期に実行可能で
あり、バトル演出中は、該バトル演出の再生速度を低速にするスローモーション演出を更 30
に実行可能となっているものがある（例えば、特許文献 1 参照）。
 【手続補正 3】
 【補正対象書類名】明細書
 【補正対象項目名】0003
 【補正方法】変更
 【補正の内容】
 【0003】
 【特許文献 1】特開 2017 - 99801 号公報
 【手続補正 4】
 【補正対象書類名】明細書 40
 【補正対象項目名】0004
 【補正方法】変更
 【補正の内容】
 【0004】
 しかしながら、特許文献 1 にあっては、演出において改善の余地があった。
 【手続補正 5】
 【補正対象書類名】明細書
 【補正対象項目名】0005
 【補正方法】変更
 【補正の内容】 50

【 0 0 0 5 】

本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、有利状態に制御されることを遊技者に印象付けることができる遊技機を提供することを目的とする。

【 手 続 補 正 6 】

【 補 正 対 象 書 類 名 】 明 細 書

【 補 正 対 象 項 目 名 】 0 0 0 6

【 補 正 方 法 】 変 更

【 補 正 の 内 容 】

【 0 0 0 6 】

手段 A の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果が導出されることで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

10

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

表示手段と、

発光手段と、

を備え、

前記遊技制御手段は、

始動領域に遊技媒体が進入したときに前記有利状態に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第 1 変動パターンと、前記有利状態に制御されない変動パターンである第 2 変動パターンと、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

20

前記第 1 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 1 コマンドを送信し、

前記第 2 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 2 コマンドを送信し、

前記演出制御手段は、

前記特定識別情報の可変表示に対応する装飾識別情報の可変表示を前記表示手段を用いて実行可能であり、

30

所定リーチを前記表示手段を用いて実行可能であり、

前記第 1 コマンドを受信した場合に、前記所定リーチで前記有利状態に制御されることを報知することが可能であり、

前記第 2 コマンドを受信した場合に、前記所定リーチで前記有利状態に制御されないことを報知することが可能であり、

前記所定リーチは、

所定演出動画が前記表示手段に表示されるリーチであり、

第 1 期間と、該第 1 期間後の第 2 期間と、該第 2 期間後の期間であって、演出結果として有利態様または不利態様のいずれか一方の態様を報知する第 3 期間と、を含み、

前記演出制御手段は、

40

前記第 1 コマンドを受信した場合に、

前記第 1 期間において、第 1 速度で進行する演出態様の前記所定演出動画を表示可能であり、

前記第 2 期間において、第 1 速度よりも遅い第 2 速度で進行する演出態様の前記所定演出動画を表示可能であり、

前記第 3 期間に前記有利状態に制御される旨の第 1 所定シーンの前記所定演出動画を第 1 速度よりも遅い第 2 速度で表示可能であり、

前記第 2 コマンドを受信した場合に、

前記第 1 期間において、第 1 速度で進行する演出態様の前記所定演出動画を表示可能であり、

50

前記第 2 期間において、第 1 速度よりも遅い第 2 速度で進行する演出態様の前記所定演出動画を表示可能であり、

前記第 3 期間に前記有利状態に制御されない旨の第 2 所定シーンの前記所定演出動画を第 1 速度で表示可能であり、

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に応じて所定数値データを更新可能な更新手段をさらに備える、

ことを特徴とする。

この特徴によれば、有利状態に制御されることを遊技者に印象付けることができる。

手段 1 の遊技機は、

可変表示を行い、可変表示結果として特定表示結果が表示されたときに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 11 - 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 11 - 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 11 - 13 及び図 11 - 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、

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 11 - 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 11 - 27 及び図 11 - 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）、

前記調整手段は、前記所定数値データが前記第 2 の値であるときにおいて実行される可変表示の可変表示期間が、前記所定数値データが前記第 1 の値であるときにおいて実行される可変表示の可変表示期間よりも長くなるように調整可能であり（例えば、図 11 - 8 に示すように、出玉状態フラグの値が「1」や「2」であるとき（第 1 高出玉状態や第 2 高出玉状態であるとき）は、出玉状態フラグの値が「0」であるとき（低出玉状態であるとき）よりも各変動パターンにおける特図可変表示時間が長く設定されている部分）、

さらに、

前記遊技制御手段は、

前記有利状態とすることを決定する決定手段（例えばステップ S 110 の処理を実行

10

20

30

40

50

するCPU103など)と、

前記決定手段の決定より前に前記有利状態となることを判定する判定手段(例えばステップS213の処理を実行するCPU103など)と、

通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態へ制御可能な状態制御手段(例えばステップ059AKS025の処理を実行するCPU103など)と、

前記判定手段が前記有利状態となると判定したときに前記有利状態に制御されることを特定可能な判定結果情報を含む複数種類の情報を前記演出実行手段へ送信可能な情報送信手段(例えば演出制御コマンドを送信するCPU103など)と、を含み、

前記状態制御手段は、前記通常状態において前記可変表示結果として前記特定表示結果とは異なる特別表示結果が表示された場合、該特別表示結果にもとづいて、前記通常状態から前記特別状態へ制御し(例えばステップ059AKS025の処理を実行するなど)

10

、
前記判定手段は、前記状態制御手段が前記特別状態へ制御するよりも前に前記特別状態となることを判定可能であり(例えばステップ059AKS001の処理を実行するなど)、

前記情報送信手段は、前記判定手段が前記特別状態となると判定したときに前記特別状態に制御されることを特定可能な特別情報を送信可能であり(例えば「ハズレ(時短)」の表示結果指定コマンドを送信可能であるなど)、

前記演出実行手段は、

前記判定結果情報を受信したときに、前記判定結果情報にもとづいて先読み演出を実行可能であり(例えばステップS161の処理を実行可能であるなど)、

20

前記特別情報を受信した後に前記判定結果情報を受信した場合に、前記判定結果情報にもとづく前記先読み演出の実行を制限する(例えばステップ059AKS082にてYesと判定した場合、ステップ059AKS084およびステップS1304の処理を実行するなど)、

ことを特徴とする。

この特徴によれば、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。さらに、特別表示結果が表示されるときに遊技状態に応じた制御を行うことができ、遊技興趣を向上させることができる。

30

40

50