

【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 2021-129782(P2021-129782A)

【公開日】令和 3 年 9 月 9 日(2021.9.9)

【年通号数】公開・登録公報 2021-042

【出願番号】特願 2020-26778(P2020-26778)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02(2006.01)

10

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

A 6 3 F 7/02 3 2 0

【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】

特定識別情報の可変表示を行い、該特定識別情報の可変表示の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へ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、

30

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る変動パターンである第 2 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 3 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 4 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、

40

前記第 3 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 3 コマンドを送信し、

前記第 4 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 4 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、

特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、前記特定リーチで前記有利状態に制御されることを

50

報知することが可能であり、

前記第 3 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、

前記第 4 コマンドを受信した場合に、前記特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、

前記特定リーチは、

特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 4 期間と、該第 4 期間後の第 5 期間と、該第 5 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 6 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 特殊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 4 期間において、第 1 速度で進行する演出態様の前記特定演出動画を表示可能であり、

前記第 5 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特定演出動画を表示可能であり、

前記第 6 期間に前記有利状態に制御される旨の第 2 特殊シーンの前記特定演出動画を第 1 速度よりも遅い第 2 速度で表示可能であり、

前記第 3 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 3 特殊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、

前記第 4 コマンドを受信した場合に、

前記第 4 期間において、第 1 速度で進行する演出態様の前記特定演出動画を表示可能であり、

前記第 5 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特定演出動画を表示可能であり、

前記第 6 期間に前記有利状態に制御されない旨の第 4 特殊シーンの前記特定演出動画を第 1 速度で表示可能であり、

前記遊技制御手段は、

有利度の異なる第 1 状態と第 2 状態とに制御可能であり、

前記特定識別情報の可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新し、数値情報が特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに前記第 1 状態から前記第 2 状態に制御可能であり、

前記特定識別情報の可変表示は、第 1 特定識別情報の可変表示と、第 2 特定識別情報の可変表示と、を含み、

前記遊技制御手段は、前記第 1 特定識別情報の可変表示が実行される場合と前記第 2 特定

10

20

30

40

50

識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新する

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】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、スローモーション演出において改善の余地があった。

10

【手続補正 3】

【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】

【0005】

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 4】

【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、

特定識別情報の可変表示を行い、該特定識別情報の可変表示の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へ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る変動パターンである第 2 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 3 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 4 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、

30

40

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、

前記第 3 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 3 コマンドを送信し、

前記第 4 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 4 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、

特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

50

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、前記特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 3 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、

前記第 4 コマンドを受信した場合に、前記特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、

前記特定リーチは、

特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 4 期間と、該第 4 期間後の第 5 期間と、該第 5 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 6 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 特殊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 4 期間において、第 1 速度で進行する演出態様の前記特定演出動画を表示可能であり、

前記第 5 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特定演出動画を表示可能であり、

前記第 6 期間に前記有利状態に制御される旨の第 2 特殊シーンの前記特定演出動画を第 1 速度よりも遅い第 2 速度で表示可能であり、

前記第 3 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 3 特殊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、

前記第 4 コマンドを受信した場合に、

前記第 4 期間において、第 1 速度で進行する演出態様の前記特定演出動画を表示可能であり、

前記第 5 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特定演出動画を表示可能であり、

前記第 6 期間に前記有利状態に制御されない旨の第 4 特殊シーンの前記特定演出動画を第 1 速度で表示可能であり、

前記遊技制御手段は、

有利度の異なる第 1 状態と第 2 状態とに制御可能であり、

前記特定識別情報の可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新し、数値情報が特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに前記第 1 状態から前記第 2 状態に制御可能であり、

前記特定識別情報の可変表示は、第 1 特定識別情報の可変表示と、第 2 特定識別情報の可

変表示と、を含み、

前記遊技制御手段は、前記第 1 特定識別情報の可変表示が実行される場合と前記第 2 特定識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新することを特徴としている。

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、

第 1 識別情報の可変表示および第 2 識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当たり図柄）が導出表示されたときに有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御遊技が可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

演出音を出力可能な音出力手段（例えば、スピーカ 8 L、8 R 及び音声制御基板 13 に搭載されている音声合成用 IC 079SG132、音声データ ROM 079SG133、増幅回路 079SG134）と、

演出動画を表示可能な表示手段（例えば、画像表示装置 5）と、

前記表示手段にキャラクタの演出動画を表示するとともに該キャラクタの演出動画の表示に伴って前記音出力手段により演出音を出力する所定演出（例えば、リーチ演出）を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120）と、

通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段（例えば、図 12 - 17 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 におけるステップ 100 IWS 166、ステップ 100 IWS 173 を実行する部分、図 12 - 19 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 におけるステップ 100 IWS 537 を実行する部分）と、

可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段（例えば、図 12 - 13 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 におけるステップ 100 IWS 71 を実行する部分）と、

を備え、

前記演出実行手段は、

前記所定演出の第 1 期間において、演出の進行速度が第 1 速度である演出動画を前記表示手段に表示可能であり（例えば、図 10 - 19 ~ 図 10 - 25 に示すように、第 1 リーチ演出、第 2 リーチ演出、第 3 リーチ演出、第 4 リーチ演出のそれぞれの前半部分実行期間中に各リーチ演出の動画が進行速度 V1 にて画像表示装置 5 に表示されている部分）

前記第 1 期間よりも後の前記所定演出の第 2 期間において、演出の進行速度が前記第 1 速度よりも遅い第 2 速度である演出動画を前記表示手段に表示可能であり（例えば、図 10 - 19 ~ 図 10 - 25 に示すように、第 1 リーチ演出、第 2 リーチ演出、第 3 リーチ演出、第 4 リーチ演出のそれぞれの後半部分実行期間中に各リーチ演出の動画が進行速度 V2 にて画像表示装置 5 に表示されている部分）、

前記所定演出に対応する演出音については、前記第 1 期間と前記第 2 期間とのいずれにおいても、演出音に関する速度を同一速度にて前記音出力手段により出力可能であり（例えば、図 10 - 19 ~ 図 10 - 25 に示すように、第 1 リーチ演出、第 2 リーチ演出、第 3 リーチ演出、第 4 リーチ演出のそれぞれの前半部分実行期間中と後半部分実行期間中において、スピーカ 8 L、8 R から BGM や演出音等が通常の再生速度である V4 にて出力されている部分）、

前記状態制御手段は、前記更新手段が更新した数値情報が特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに前記特別状態に制御可能であり（例えば、図 12 - 13 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 におけるステップ 100 IWS 74、ステップ 100 IWS 75 を実行する部分、図 12 - 17 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 におけるステップ 100 IWS 170、ステップ 100 IWS 173 を実行する部分）、

前記更新手段は、前記第 1 識別情報の可変表示が実行される場合と前記第 2 識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新する（例えば、図 12 - 13 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 におけるステップ 100 IWS 71 を実行する

部分 )

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定演出の演出動画の進行速度は第 1 期間と第 2 期間とで変化するが、所定演出に対応する演出音に関する速度は第 1 期間と第 2 期間とで変化しないので、遊技者に対して違和感を与えてしまうことを防止できる。また、遊技者の救済を好適に実現できる。具体的には、遊技状態が変化して、いずれの識別情報の可変表示が実行される状況であっても数値情報の更新が継続するので遊技者が救済されやすくなり、遊技の意欲を高めることができる。

10

20

30

40

50