

【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 6 年 6 月 18 日(2024.6.18)

【公開番号】特開 2022-146015(P2022-146015A)
【公開日】令和 4 年 10 月 5 日(2022.10.5)
【年通号数】公開公報(特許)2022-183
【出願番号】特願 2021-46783(P2021-46783)
【国際特許分類】
A 6 3 F 7/02(2006.01)
【F I】
A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

10

【手続補正書】
【提出日】令和 6 年 6 月 10 日(2024.6.10)
【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】

20

【特許請求の範囲】
【請求項 1】

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、
可動体と、
発光体と、
遊技者が操作可能な操作手段と、
音出力手段と、

前記有利状態に制御されることを報知可能な特定演出と、前記特定演出において前記操作手段に対する操作を促す操作演出と、前記可動体を動作させる可動体演出と、該可動体演出後に実行される結果報知演出と事後演出と、を実行可能な演出実行手段と、

30

を備え、
前記有利状態は、第 1 有利状態と、該第 1 有利状態よりも遊技者にとって有利な第 2 有利状態と、を含み、
前記演出実行手段は、

前記特定演出として、特定キャラクタを表示する第 1 特定演出と、特殊キャラクタを表示する第 2 特定演出と、前記特定キャラクタと前記特殊キャラクタとのいずれも表示しない第 3 特定演出と、を実行可能であり、

前記事後演出として、前記第 1 特定演出において前記結果報知演出を実行した後に前記特定キャラクタを表示する第 1 事後演出を実行可能であり、

前記事後演出として、前記第 2 特定演出において前記結果報知演出を実行した後に前記特殊キャラクタを表示する第 2 事後演出を実行可能であり、

40

前記事後演出として、前記第 3 特定演出において前記結果報知演出を実行した後に該第 3 特定演出に関連した演出態様であって前記特定キャラクタと前記特殊キャラクタとのいずれも表示しない第 3 事後演出を実行可能であり、

前記操作演出として、前記第 1 特定演出において前記操作演出を実行する第 1 操作演出を実行可能であり、

前記操作演出として、前記第 2 特定演出において前記操作演出を実行する第 2 操作演出を実行可能であり、

前記可動体演出として、前記第 1 特定演出において前記可動体演出を実行する第 1 可動体演出を実行可能であり、

50

前記可動体演出として、前記第 2 特定演出において前記可動体演出を実行する第 2 可動体演出を実行可能であり、

前記結果報知演出として、前記第 1 特定演出において前記結果報知演出を実行する第 1 結果報知演出を実行可能であり、

前記結果報知演出として、前記第 2 特定演出において前記結果報知演出を実行する第 2 結果報知演出を実行可能であり、

前記事後演出と前記操作演出と前記可動体演出と前記結果報知演出において前記発光体を発光させることが可能であり、

前記事後演出と前記操作演出と前記可動体演出と前記結果報知演出において前記音出力手段から演出音を出力可能であり、

前記第 1 事後演出において、前記第 2 事後演出と共通の発光パターンにより前記発光体を発光させることが可能であり、

前記第 3 事後演出において、前記第 1 事後演出と前記第 2 事後演出とは異なる発光パターンにより前記発光体を発光させることが可能であり、

前記第 1 結果報知演出において、

前記第 2 結果報知演出と共通の発光パターンにより前記発光体を発光させることが可能であり、

前記第 2 結果報知演出と共通の音出力パターンにより前記音出力手段から前記演出音を出力させることが可能であり、

前記第 1 事後演出において、前記第 2 事後演出と共通の演出期間により演出を実行可能であり、

前記第 3 事後演出において、前記第 1 事後演出と前記第 2 事後演出とは異なる演出期間により演出を実行可能であり、

前記第 2 有利状態に制御される割合は、前記第 1 特定演出と前記第 2 特定演出と前記第 3 特定演出のいずれが実行されるかによって異なる、

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】

パチンコ遊技機やスロットマシンなどの遊技機において、キャラクタを用いて大当り遊技状態に制御されるか否かを報知するスーパーリーチ演出（特定演出）と、大当りが報知された後に行われる図柄の再抽選演出（事後演出）と、を実行可能なもの等があった（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 2019 - 34239 号公報

【手続補正 4】

【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】

上記特許文献 1 に記載の遊技機においては、スーパーリーチ演出と図柄の再抽選演出と

10

20

30

40

50

の関連性が不十分であり、演出効果を高めることができないという問題があった。

【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】

【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、特定演出と事後演出との関連性を高めて演出効果を向上させ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】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

手段 A に記載の遊技機は、

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、

可動体と、

発光体と、

遊技者が操作可能な操作手段と、

音出力手段と、

前記有利状態に制御されることを報知可能な特定演出と、前記特定演出において前記操作手段に対する操作を促す操作演出と、前記可動体を動作させる可動体演出と、該可動体演出後に実行される結果報知演出と事後演出と、を実行可能な演出実行手段と、

を備え、

前記有利状態は、第 1 有利状態と、該第 1 有利状態よりも遊技者にとって有利な第 2 有利状態と、を含み、

前記演出実行手段は、

前記特定演出として、特定キャラクタを表示する第 1 特定演出と、特殊キャラクタを表示する第 2 特定演出と、前記特定キャラクタと前記特殊キャラクタとのいずれも表示しない第 3 特定演出と、を実行可能であり、

前記事後演出として、前記第 1 特定演出において前記結果報知演出を実行した後に前記特定キャラクタを表示する第 1 事後演出を実行可能であり、

前記事後演出として、前記第 2 特定演出において前記結果報知演出を実行した後に前記特殊キャラクタを表示する第 2 事後演出を実行可能であり、

前記事後演出として、前記第 3 特定演出において前記結果報知演出を実行した後に該第 3 特定演出に関連した演出態様であって前記特定キャラクタと前記特殊キャラクタとのいずれも表示しない第 3 事後演出を実行可能であり、

前記操作演出として、前記第 1 特定演出において前記操作演出を実行する第 1 操作演出を実行可能であり、

前記操作演出として、前記第 2 特定演出において前記操作演出を実行する第 2 操作演出を実行可能であり、

前記可動体演出として、前記第 1 特定演出において前記可動体演出を実行する第 1 可動体演出を実行可能であり、

前記可動体演出として、前記第 2 特定演出において前記可動体演出を実行する第 2 可動体演出を実行可能であり、

前記結果報知演出として、前記第 1 特定演出において前記結果報知演出を実行する第 1 結果報知演出を実行可能であり、

前記結果報知演出として、前記第 2 特定演出において前記結果報知演出を実行する第 2 結果報知演出を実行可能であり、

10

20

30

40

50

前記事後演出と前記操作演出と前記可動体演出と前記結果報知演出において前記発光体を発光させることが可能であり、

前記事後演出と前記操作演出と前記可動体演出と前記結果報知演出において前記音出力手段から演出音を出力可能であり、

前記第 1 事後演出において、前記第 2 事後演出と共通の発光パターンにより前記発光体を発光させることが可能であり、

前記第 3 事後演出において、前記第 1 事後演出と前記第 2 事後演出とは異なる発光パターンにより前記発光体を発光させることが可能であり、

前記第 1 結果報知演出において、

前記第 2 結果報知演出と共通の発光パターンにより前記発光体を発光させることが可能であり、

前記第 2 結果報知演出と共通の音出力パターンにより前記音出力手段から前記演出音を出力させることが可能であり、

前記第 1 事後演出において、前記第 2 事後演出と共通の演出期間により演出を実行可能であり、

前記第 3 事後演出において、前記第 1 事後演出と前記第 2 事後演出とは異なる演出期間により演出を実行可能であり、

前記第 2 有利状態に制御される割合は、前記第 1 特定演出と前記第 2 特定演出と前記第 3 特定演出のいずれが実行されるかによって異なる、

ことを特徴とする。

さらに、手段 1 に記載の遊技機は、

始動条件が成立したことにもとづいて、第 1 識別情報または第 2 識別情報の可変表示を行い、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、

前記第 2 識別情報よりも前記第 1 識別情報の前記始動条件が成立しやすい非特別状態と、前記第 1 識別情報よりも前記第 2 識別情報の前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段と、

前記決定手段の決定結果にもとづいて、可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから 1 の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段と、

演出を実行可能な演出実行手段と、

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される有利状態後特別状態である第 1 特別状態と、特定回数の可変表示が実行されたことを条件に制御される特定回数到達後特別状態である第 2 特別状態と、を含み、

前記第 1 識別情報の可変表示にもとづいて前記有利状態に制御される場合よりも前記第 2 識別情報の可変表示にもとづいて前記有利状態に制御される場合のほうが有利度が高く、

前記演出実行手段は、

前記第 2 特別状態中に前記始動条件が成立した前記第 1 識別情報の可変表示において、注意喚起報知を実行し、

前記非特別状態中に前記始動条件が成立した前記第 2 特別状態中に前記第 1 識別情報の可変表示において、前記注意喚起報知を実行せず、

前記可変表示パターン決定手段は、前記第 2 特別状態中の前記第 1 識別情報の可変表示における前記可変表示パターンとして、複数種類の前記可変表示パターンを決定可能であり、

前記注意喚起報知は、前記第 2 特別状態中の前記第 1 識別情報の可変表示における前記可変表示パターンとして、異なる種類の前記可変表示パターンが決定された場合であっても、共通の実行時間にて実行可能であり、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第 2 特別状態において決定可能な可変表示パター

10

20

30

40

50

ンの数は、前記第 1 特別状態において決定可能な可変表示パターンの数よりも少なく、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第 2 特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間は、前記第 1 特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間よりも短い、

ことを特徴とする。

このような構成によれば、第 2 識別情報の始動条件が成立しやすい第 2 特別状態において、第 2 識別情報よりも有利度の低い第 1 識別情報が可変表示されることについて注意喚起報知を行い、遊技者が不利益を被ることを防止できる。さらに第 2 特別状態に制御されるよりも前の非特別状態において致し方なく始動条件が成立している第 1 識別情報の可変表示については、注意喚起報知を行わないことによって遊技者の気分を害さないようにすることができるとともに、所定回数の可変表示を経て制御された第 2 特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利状態に制御することが決定されない可変表示は、可変表示パターンの種類が少ないとともに可変表示期間の平均期間が短くなることで、他の状態よりも可変表示の消化速度が高まるため、好適な第 2 特別状態を提供することができるので、遊技機における商品性を高めることができる。

10

20

30

40

50