

【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 2 月 7 日(2023.2.7)

【公開番号】特開 2021-78911(P2021-78911A)  
【公開日】令和 3 年 5 月 27 日(2021.5.27)  
【年通号数】公開・登録公報 2021-024  
【出願番号】特願 2019-210224(P2019-210224)  
【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 6 A

【手続補正書】

【提出日】令和 5 年 1 月 30 日(2023.1.30)

【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】

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、

特定表示結果は、第 1 特定表示結果と、第 1 特定表示結果と異なる第 2 特定表示結果と  
を含み、

音出力手段と、

表示手段と、

発光手段と、

演出を実行可能な演出実行手段と、

30

遊技媒体が進入容易な第 1 状態と、遊技媒体が進入不能または進入困難な第 2 状態に制  
御可能な可変手段と、

を備え、

前記可変手段は、前記第 1 特定表示結果が導出表示されるときと、前記第 2 特定表示結  
果が導出表示されるときと、で異なる制御パターンにより前記第 1 状態に制御可能であり  
、

前記演出実行手段は、前記有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能で  
あり、

前記表示手段は、第 1 表示領域と、該第 1 表示領域よりも周縁寄りの第 2 表示領域と、  
を含み、

40

前記特定演出は、

前記表示手段が演出動画を表示し、前記音出力手段が演出音を出力し、前記発光手段  
が発光する演出であり、

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、

前記演出実行手段は、

前記第 1 表示領域において、前記演出動画を表示可能であり、

前記第 2 表示領域において、遊技に関する情報表示を表示可能であり、

前記第 1 期間において、前記第 1 表示領域に第 1 速度で進行する演出態様の前記演出  
動画を表示しつつ、前記情報表示を前記第 2 表示領域に表示可能であり、

50

前記第 2 期間において、前記第 1 表示領域に第 1 速度よりも遅い第 2 速度で進行する演出態様の前記演出動画を表示しつつ、前記情報表示を前記第 2 表示領域に表示可能であり、

前記第 3 期間において、

演出結果として有利態様を報知する場合、前記第 2 期間において前記第 2 表示領域に表示していた前記情報表示を表示せずに、前記第 1 表示領域と前記第 2 表示領域とを用いて該有利態様の演出結果を報知可能であり、

演出結果として不利態様を報知する場合、前記第 2 期間において前記第 2 表示領域に表示していた前記情報表示を表示した状態で、前記第 1 表示領域を用いて該不利態様の演出結果を報知可能であり、

10

前記第 1 期間と前記第 2 期間とのいずれにおいても、前記発光手段の発光態様を変化させることが可能であるとともに、前記第 2 期間において、前記第 1 期間よりも短い間隔で前記発光手段の発光態様を変化させることが可能である、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】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

しかし、従来の遊技機では、さらなる改善の余地があった。

20

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0010

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0010】

本発明による遊技機は、

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、

特定表示結果は、第 1 特定表示結果と、第 1 特定表示結果と異なる第 2 特定表示結果とを含み、

30

音出力手段と、

表示手段と、

発光手段と、

演出を実行可能な演出実行手段と、

遊技媒体が進入容易な第 1 状態と、遊技媒体が進入不能または進入困難な第 2 状態に制御可能な可変手段と、

を備え、

前記可変手段は、前記第 1 特定表示結果が導出表示されるときと、前記第 2 特定表示結果が導出表示されるときと、で異なる制御パターンにより前記第 1 状態に制御可能であり、

40

前記演出実行手段は、前記有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能であり、

前記表示手段は、第 1 表示領域と、該第 1 表示領域よりも周縁寄りの第 2 表示領域とを含み、

前記特定演出は、

前記表示手段が演出動画を表示し、前記音出力手段が演出音を出力し、前記発光手段が発光する演出であり、

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、

前記演出実行手段は、

50

前記第 1 表示領域において、前記演出動画を表示可能であり、

前記第 2 表示領域において、遊技に関する情報表示を表示可能であり、

前記第 1 期間において、前記第 1 表示領域に第 1 速度で進行する演出態様の前記演出動画を表示しつつ、前記情報表示を前記第 2 表示領域に表示可能であり、

前記第 2 期間において、前記第 1 表示領域に第 1 速度よりも遅い第 2 速度で進行する演出態様の前記演出動画を表示しつつ、前記情報表示を前記第 2 表示領域に表示可能であり、

前記第 3 期間において、

演出結果として有利態様を報知する場合、前記第 2 期間において前記第 2 表示領域に表示していた前記情報表示を表示せずに、前記第 1 表示領域と前記第 2 表示領域とを用いて該有利態様の演出結果を報知可能であり、

10

演出結果として不利態様を報知する場合、前記第 2 期間において前記第 2 表示領域に表示していた前記情報表示を表示した状態で、前記第 1 表示領域を用いて該不利態様の演出結果を報知可能であり、

前記第 1 期間と前記第 2 期間とのいずれにおいても、前記発光手段の発光態様を変化させることが可能であるとともに、前記第 2 期間において、前記第 1 期間よりも短い間隔で前記発光手段の発光態様を変化させることが可能である。

他の態様による遊技機は、

特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、

20

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 8 - 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 090 IWS 462、ステップ 090 IWS 468 を実行する部分）と、

特別領域（例えば、V 入賞口）を有し、遊技媒体が進入容易な第 1 状態（例えば、開状態）と、遊技媒体が進入不能または進入困難な第 2 状態（例えば、閉状態）に制御可能な可変手段（例えば、特殊可変入賞球装置 090 IW 17）と、

前記可変手段を制御する可変制御手段（例えば、図 8 - 6 に示す部分）と、

演出を実行可能な演出実行手段（例えば、図 7 に示すように、演出制御用 CPU 120 におけるステップ S76 を実行する部分）と、を備え、

30

前記特定表示結果と異なる特殊表示結果（例えば、小当り図柄）が表示されたときに前記可変手段を前記第 1 状態に制御可能であり（例えば、図 8 - 5 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 S118 を実行する部分）、

前記特殊表示結果は、第 1 特殊表示結果（例えば、小当り A または小当り B となる表示結果）と、前記第 1 特殊表示結果とは異なる第 2 特殊表示結果（例えば、小当り C となる表示結果）と、を含み、

前記状態制御手段は、

前記通常状態において、前記第 1 特殊表示結果（例えば、小当り A または小当り B となる表示結果）が導出表示されたときに遊技媒体が前記特別領域を通過しなかった場合に前記特別状態に制御し（例えば、図 8 - 18 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 090 IWS 461 a で Y のときにステップ 090 IWS 462、ステップ 090 IWS 467 a で Y のときにステップ 090 IWS 468 の処理を実行する部分）、

40

前記通常状態において、前記第 2 特殊表示結果（例えば、小当り C となる表示結果）が導出表示されたときに遊技媒体が前記特別領域を通過しなかった場合に前記特別状態に制御せず（例えば、図 8 - 18 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 090 IWS 467 で N のときに、ステップ 090 IWS 461 a およびステップ 090 IWS 462 やステップ 090 IWS 467 a およびステップ 090 IWS 468 の処理を実行しない部分）、

前記第 1 特殊表示結果が導出表示されたときと、前記第 2 特殊表示結果が導出表示され

50

たときと、で遊技媒体の前記特別領域の通過しやすさが異なり（例えば、図 8 - 6 に示す部分）、

前記可変制御手段は、前記第 1 特殊表示結果が導出表示されるときと、前記第 2 特殊表示結果が導出表示されるときと、で異なる制御パターンにより前記可変手段を前記第 1 状態に制御可能である（例えば、図 8 - 6 に示す部分）。

そのような構成によれば、特殊表示結果が導出表示されるときに特別状態に制御させるか否か好適に演出を実行できる。

10

20

30

40

50