

【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7月12日(2023.7.12)

【公開番号】特開2021-126190(P2021-126190A)  
 【公開日】令和3年9月2日(2021.9.2)  
 【年通号数】公開・登録公報2021-041  
 【出願番号】特願2020-21136(P2020-21136)  
 【国際特許分類】  
 A 6 3 F 7/02(2006.01)  
 【F I】  
 A 6 3 F 7/02 3 2 0

10

【手続補正書】  
 【提出日】令和5年7月4日(2023.7.4)

【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、  
 遊技に関する制御を実行可能な遊技制御手段と、  
 前記遊技制御手段から送信される制御情報にもとづいて演出に関する制御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、特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、共通演出を実行可能な共通演出実行手段と、を含み、

前記特定演出実行手段は、

前記遊技制御手段から送信される共通の特定制御情報にもとづいて、共通の演出期間  
で構成される演出として、第1特定演出と、該第1特定演出よりも前記有利状態に制御さ  
れる割合が高い第2特定演出と、該第2特定演出よりも前記有利状態に制御される割合が  
高い第3特定演出と、を少なくとも含む複数種類の前記特定演出を実行可能であり、

30

前記特定演出の実行中に該特定演出の種類に対応した特別表示を表示可能であり、

前記第1特定演出及び前記第2特定演出を実行する場合に、前記共通の演出期間にお  
 ける第1タイミングにおいて、前記特別表示を表示可能であり、

前記第3特定演出を実行する場合に、前記共通の演出期間における前記第1タイミン  
 グよりも後の第2タイミングにおいて、前記特別表示を表示可能であり、

前記第3特定演出を実行する場合に、前記第2タイミングよりも前の特定期間におい  
 て、前記特別表示が終了した後の演出内容に関連した特殊演出を実行可能であり、

40

前記特定演出の実行中において該特定演出に関する関連表示を表示可能であり、

前記共通演出実行手段は、前記第1特定演出と前記第2特定演出において、前記共通の演  
出期間における異なるタイミングで前記共通演出を実行可能である、

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】0006  
 【補正方法】変更  
 【補正の内容】  
 【0006】

50

手段 A 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、  
 遊技に関する制御を実行可能な遊技制御手段と、  
 前記遊技制御手段から送信される制御情報にもとづいて演出に関する制御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、特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、共通演出を実行可能な共通演出実行手段と、を含み、  
 前記特定演出実行手段は、  
 前記遊技制御手段から送信される共通の特定制御情報にもとづいて、共通の演出期間で構成される演出として、第 1 特定演出と、該第 1 特定演出よりも前記有利状態に制御される割合が高い第 2 特定演出と、該第 2 特定演出よりも前記有利状態に制御される割合が高い第 3 特定演出と、を少なくとも含む複数種類の前記特定演出を実行可能であり、  
 前記特定演出の実行中に該特定演出の種類に対応した特別表示を表示可能であり、  
 前記第 1 特定演出及び前記第 2 特定演出を実行する場合に、前記共通の演出期間における第 1 タイミングにおいて、前記特別表示を表示可能であり、  
 前記第 3 特定演出を実行する場合に、前記共通の演出期間における前記第 1 タイミングよりも後の第 2 タイミングにおいて、前記特別表示を表示可能であり、  
 前記第 3 特定演出を実行する場合に、前記第 2 タイミングよりも前の特定期間において、前記特別表示が終了した後の演出内容に関連した特殊演出を実行可能であり、  
 前記特定演出の実行中において該特定演出に関する関連表示を表示可能であり、  
 前記共通演出実行手段は、前記第 1 特定演出と前記第 2 特定演出において、前記共通の演出期間における異なるタイミングで前記共通演出を実行可能である、  
 ことを特徴としている。

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）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

遊技に関する制御を実行可能な遊技制御手段（例えば、CPU 103 が図 6 に示す特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、

前記遊技制御手段から送信される制御情報（例えば、変動パターン指定コマンド）にもとづいて演出に関する制御を実行可能な演出制御手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が図 10 に示す演出制御プロセス処理を実行する部分）と、を備え、

前記演出制御手段は、特定演出（例えば、スーパーリーチのリーチ演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が図 10 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）を含み、

前記特定演出実行手段は、

前記遊技制御手段から送信される共通の特定制御情報（例えば、スーパーリーチの変動パターンを示す変動パターン指定コマンド）にもとづいて、第 1 特定演出（例えば、リーチ演出 A）と、該第 1 特定演出と共通の演出期間で構成される第 2 特定演出（例えば、リーチ演出 B）と、該第 1 特定演出及び該第 2 特定演出と共通の演出期間で構成される演出であって、該第 1 特定演出及び該第 2 特定演出よりも前記有利状態に制御される割合が高い第 3 特定演出（例えば、図 11 - 17（A）に示すように、リーチ演出 A やリーチ演出 B よりもはずれ時の実行割合が低いリーチ演出 C）と、を少なくとも含む複数種類の前記特定演出を実行可能であり（例えば、図 11 - 6 に示すように、演出制御用 CPU 120 は、図 11 - 6 に示すように、スーパーリーチの変動パターンを示す変動パターン指定コマンドを受信したことにともづいて、可変表示中にリーチ演出 A、リーチ演出 B、リーチ演出 C のいずれかを実行可能な部分）、

前記特定演出の実行中に該特定演出の種類に対応した特別表示（例えば、リーチ演出のタイトル名を含むタイトル画像）を表示可能であり、

前記第 1 特定演出及び前記第 2 特定演出を実行する場合に、前記共通の演出期間における第 1 タイミングにおいて、前記特別表示を表示可能であり（例えば、図 11 - 19 に

示すように、リーチ演出 A とリーチ演出 B とでは、共通のタイミングからリーチ演出のタイトル名を含むタイトル画像の表示を開始する部分)、

前記第 3 特定演出を実行する場合に、前記共通の演出期間における前記第 1 タイミングよりも後の第 2 タイミングにおいて、前記特別表示を表示可能であり(例えば、図 1 1 - 1 9 に示すように、リーチ演出 C では、リーチ演出 A やリーチ演出 B よりも後のタイミングからリーチ演出のタイトル名を含むタイトル画像の表示を開始する部分)、

前記第 3 特定演出を実行する場合に、前記第 2 タイミングよりも前の特定期間において、前記特別表示が終了した後の演出内容に関連した特殊演出を実行可能である(例えば、図 1 1 - 2 9 に示すように、リーチ演出 C では、タイトル画像の表示を開始するよりも前のタイミングから回想演出を実行する部分)、

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技制御手段から送信される制御情報の数を低減しつつ、複数の特定演出を実行することができる。また、第 3 特定演出においては、特別表示が表示される時点が第 1 特定演出及び第 2 特定演出とは異なる後の時点であるとともに、特別表示が表示される前に特殊演出が実行されるので、有利状態に制御される割合が高い第 3 特定演出であることを容易に認識できるとともに、特殊演出が実行されることによって有利状態に制御されることへの期待感も高めることができる。

20

30

40

50