

【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20日(2023.6.20)

【公開番号】特開2021-132735(P2021-132735A)

【公開日】令和3年9月13日(2021.9.13)

【年通号数】公開・登録公報2021-043

【出願番号】特願2020-29334(P2020-29334)

【国際特許分類】

A 63 F 7/02 (2006.01)

10

【F I】

A 63 F 7/02 320

A 63 F 7/02 326Z

【手続補正書】

【提出日】令和5年6月12日(2023.6.12)

【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つて、

複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出を実行する群演出実行手段と、

複数の点灯手段と、

遊技者が操作可能な操作手段と、

前記操作手段が振動する振動演出として、所定振動演出と特殊振動演出とを実行可能な振動演出実行手段と、

30

遊技の進行に応じて特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、を備え、

前記群演出における画像の表示期間は、第1表示期間と、第2表示期間と、第3表示期間とを含み、

前記第1表示期間は、前記群演出において最初のキャラクタの表示を開始してから、キャラクタの新たな表示がされ、いずれかのキャラクタの表示が最初に終了するまでの期間であり、

前記第2表示期間は、前記第1表示期間よりも長い期間であつて、キャラクタの新たな表示がされ、かつ表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり、前記第3表示期間は、キャラクタの新たな表示がされることなく、表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり、

40

前記複数の点灯手段の各々を点灯させるための複数の輝度データで構成された輝度データテーブルは、第1輝度データテーブルと、第2輝度データテーブルと、第3輝度データテーブルとを含み、

前記第1輝度データテーブルによる前記点灯手段の制御は、前記第1表示期間の開始に連するタイミングで開始され、当該第1表示期間中に終了され、

前記第2輝度データテーブルによる前記点灯手段の制御は、前記第1表示期間中であつて、かつ前記第1輝度データテーブルによる前記点灯手段の制御が終了した後に開始され、前記第3表示期間中に終了され、

前記第3輝度データテーブルによる前記点灯手段の制御は、前記第3表示期間中であつて、かつ前記第2輝度データテーブルによる前記点灯手段の制御が終了した後に開始され、

50

前記振動演出実行手段は、前記特定演出の実行に伴い前記特殊振動演出を実行可能であり、

前記所定振動演出と、前記特殊振動演出とで態様が異なる、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、複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出を実行する遊技機が知られている。たとえば、特許文献1には、複数のキャラクタやオブジェクトの画像が登場する群演出を実行可能な遊技機が開示されている。10

【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2019-050851号公報

20

【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】

上述した遊技機によれば、群演出を実行することで遊技に面白みを享受させることができ
るが、このような群演出に関してはまだまだ改良の余地があった。

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0005

30

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0005】

この発明は、上記実状に鑑みてなされたものであり、より好適に群演出を実行すること
ができる遊技機の提供を目的とする。

【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0006

40

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

(一) 上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、
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、
複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出を実行する群演出実行手段
と、

複数の点灯手段と、

遊技者が操作可能な操作手段と、

前記操作手段が振動する振動演出として、所定振動演出と特殊振動演出とを実行可能な振
動演出実行手段と、

遊技の進行に応じて特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、を備え、

50

前記群演出における画像の表示期間は、第1表示期間と、第2表示期間と、第3表示期間とを含み、

前記第1表示期間は、前記群演出において最初のキャラクタの表示を開始してから、キャラクタの新たな表示がされ、いずれかのキャラクタの表示が最初に終了するまでの期間であり、

前記第2表示期間は、前記第1表示期間よりも長い期間であって、キャラクタの新たな表示がされ、かつ表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり、前記第3表示期間は、キャラクタの新たな表示がされることなく、表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり、

前記複数の点灯手段の各々を点灯させるための複数の輝度データで構成された輝度データテーブルは、第1輝度データテーブルと、第2輝度データテーブルと、第3輝度データテーブルとを含み、 10

前記第1輝度データテーブルによる前記点灯手段の制御は、前記第1表示期間の開始に関連するタイミングで開始され、当該第1表示期間中に終了され、

前記第2輝度データテーブルによる前記点灯手段の制御は、前記第1表示期間中であって、かつ前記第1輝度データテーブルによる前記点灯手段の制御が終了した後に開始され、前記第3表示期間中に終了され、

前記第3輝度データテーブルによる前記点灯手段の制御は、前記第3表示期間中であって、かつ前記第2輝度データテーブルによる前記点灯手段の制御が終了した後に開始され、前記振動演出実行手段は、前記特定演出の実行に伴い前記特殊振動演出を実行可能であり 20

前記所定振動演出と、前記特殊振動演出とで態様が異なる。

このような構成によれば、より好適に群演出を実行することができる。

(1) 他の遊技機は、遊技者にとって有利な有利状態（例えば大当たり遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機1など）であって、遊技者が操作可能な操作手段（例えばスティックコントローラ31A、プッシュボタン31Bなど）と、前記操作手段が振動する振動演出として、所定振動演出（例えば操作部演出パターンに含まれる振動パターンによる振動モータ131の駆動など）と特殊振動演出（例えば可変表示演出制御パターンに含まれる振動制御データによる振動モータ131の駆動など）とを実行可能な振動演出実行手段（例えばステップAKS203にて決定された操作部演出制御パターンや可変表示演出制御パターンの振動制御データを用いてステップS172の可変表示中演出処理を実行する演出制御用CPU120など）と、前記所定振動演出に伴い前記操作手段を発光させる発光演出（例えば操作部演出パターンに含まれる発光色によるレバーランプ9B1およびボタンランプ9B2の発光など）を実行可能な発光演出実行手段（例えばステップAKS203にて決定された操作部演出制御パターンのランプ制御データを用いてステップS172の可変表示中演出処理を実行する演出制御用CPU120など）と、遊技の進行に応じて特定演出（例えばSPリーチAのリーチ演出、大当たり確定報知、大当たり種別抽選など）を実行可能な特定演出実行手段（例えばステップAKS203にて決定された可変表示演出制御パターンに基づいてステップS172の可変表示中演出処理を実行する演出制御用CPU120など）と、を備え、前記所定振動演出が実行されないとよりも、前記所定振動演出が実行されるときの方が、前記有利状態に制御される割合が高く（例えば操作部演出パターンなどに応じた大当たり信頼度など）、前記所定振動演出に伴う前記発光演出の発光態様と、該所定振動演出が実行されたタイミングとに応じて、前記有利状態に制御される割合が異なり（例えば操作部演出パターンに含まれる発光色と操作部演出パターンの用途に応じた大当たり信頼度など）、前記振動演出実行手段は、前記特定演出の実行に伴い前記特殊振動演出を実行可能であり（例えば期間AKZ01～AKZ05における振動演出の実行など）、前記所定振動演出と、前記特殊振動演出とで振動態様が異なり（例えば振動パターンAKV41～AKV44とは異なる振動パターンAKV01～AKV03など）、

可変表示が開始されるタイミングにおいて所定振動演出を実行可能であり、

10

20

30

40

50

さらに、

複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出（たとえば、群予告演出）を実行する群演出実行手段（たとえば、図49に示す群予告実行処理、図96～図102に示す6人群予告演出）を備え、

前記群演出における画像の表示期間は、第1表示期間と、第2表示期間と、第3表示期間とを含み（たとえば、図61に示す期間）、

前記第1表示期間は、前記群演出において最初のキャラクタの表示を開始してから、キャラクタの新たな表示がされ、いずれかのキャラクタの表示が最初に終了するまでの期間であり（たとえば、図96（a23）～図98（a30）に示す期間）、

前記第2表示期間は、前記第1表示期間よりも長い期間であって、キャラクタの新たな表示がされ、かつ表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図99（a31）～図100（a36）に示す期間）、

前記第3表示期間は、キャラクタの新たな表示がされることなく、表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図101（a37）～図102（a42）に示す期間）、

前記第1表示期間において、最初に表示されたキャラクタの一部が表示されている第1状況から、当該最初に表示されたキャラクタの一部が前記第1状況よりも表示され、かつ2番目に表示されたキャラクタの一部が表示された第2状況になる（たとえば、図59、図96に示す例）。

このような構成によれば、振動演出の振動態様や発光演出の発光態様、振動演出の実行タイミングに注目させて、遊技興奮を向上させることができる。さらに、より好適に群演出を実行することができる。

10

20

30

40

50