

【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 4 年 12 月 2 日 (2022.12.2)

【公開番号】 特開 2021-37009 (P2021-37009A)
 【公開日】 令和 3 年 3 月 11 日 (2021.3.11)
 【年通号数】 公開・登録公報 2021-013
 【出願番号】 特願 2019-159295 (P2019-159295)
 【国際特許分類】
 A 63 F 7/02 (2006.01)
 【FI】
 A 63 F 7/02 320

10

【手続補正書】
 【提出日】 令和 4 年 11 月 24 日 (2022.11.24)
 【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】
 【特許請求の範囲】
 【請求項 1】

20

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、
特殊演出を実行可能であるとともに、前記特殊演出に対応して変化演出を実行可能な演出
実行手段と、
動作可能に設けられた可動体と、
遊技者の動作を検出可能な検出手段と、
可変表示に対応する対応表示を表示可能な対応表示手段と、
遊技者の動作を促進する促進演出を実行可能な促進演出実行手段と、
前記検出手段の検出結果に基づいて動作演出を実行可能な動作演出実行手段と、
可変表示の実行中に所定の可変表示中演出を実行可能な可変表示中演出実行手段と、を備
え、
前記対応表示手段は、複数の表示態様のうちいずれかにより前記対応表示を表示可能であ
り、
前記促進演出実行手段は、特殊態様を含む複数の演出態様のうちいずれかにより前記促進
演出を実行可能であり、
前記可変表示中演出実行手段は、特別態様を含む複数の演出態様のうちいずれかにより前
記可変表示中演出を実行可能であり、
前記対応表示の表示態様に応じて、異なる割合で前記特別態様により前記可変表示中演出
が実行され、
前記可変表示中演出の演出態様に応じて、異なる割合で前記特殊態様により前記促進演出
が実行され、
前記促進演出の演出態様に応じて、異なる割合で前記有利状態に制御され、
前記可変表示中演出の演出態様に応じて、異なる割合で前記対応表示の表示態様に変化し
、
前記変化演出は、所定表示の表示態様を変化させる第 1 変化演出と、前記所定表示とは異
なる特定表示の表示態様を変化させる第 2 変化演出とを含み、
前記第 1 変化演出は、可変表示中に実行される演出であり、前記第 2 変化演出は、前記有
利状態中に実行される演出であり、
前記所定表示の表示態様は、互いに異なる第 1 所定態様と、第 2 所定態様と、特定態様と

30

40

50

、を含み、

前記演出実行手段は、

前記第1変化演出を実行することにより前記所定表示の表示態様が前記特定態様となったことに対応して遊技者にとって有利な第1の内容を報知する特別演出と、

前記第2変化演出を実行することにより前記特定表示の表示態様を変化させて前記第1の内容とは異なる遊技者にとって有利な第2の内容を報知する所定演出と、

前記第1変化演出が実行されるときと、前記第2変化演出が実行されるときとで、少なくとも一部の演出態様が共通する前記可動体を用いた特定演出と、

前記特定演出の実行に対応して該特定演出の演出効果を高める効果演出と、を実行可能であり、

前記第1変化演出により前記所定表示の表示態様が前記第1所定態様から前記特定態様となったことに対応して前記特別演出が実行されるときと、前記第1変化演出により前記所定表示の表示態様が前記第2所定態様から前記特定態様となったことに対応して前記特別演出が実行されるときと、で前記特別演出により報知される前記第1の内容の有利度が異なり、

前記第1変化演出の実行に伴う前記特定演出の実行に対応して実行される前記効果演出と、前記第2変化演出の実行に伴う前記特定演出の実行に対応して実行される前記効果演出と、は演出態様の少なくとも一部が異なる、

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】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

(A) 上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、

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、

特殊演出を実行可能であるとともに、前記特殊演出に対応して変化演出を実行可能な演出実行手段と、

動作可能に設けられた可動体と、

遊技者の動作を検出可能な検出手段と、

可変表示に対応する対応表示を表示可能な対応表示手段と、

遊技者の動作を促進する促進演出を実行可能な促進演出実行手段と、

前記検出手段の検出結果に基づいて動作演出を実行可能な動作演出実行手段と、

可変表示の実行中に所定の可変表示中演出を実行可能な可変表示中演出実行手段と、を備え、

前記対応表示手段は、複数の表示態様のうちいずれかにより前記対応表示を表示可能であり、

前記促進演出実行手段は、特殊態様を含む複数の演出態様のうちいずれかにより前記促進演出を実行可能であり、

前記可変表示中演出実行手段は、特別態様を含む複数の演出態様のうちいずれかにより前記可変表示中演出を実行可能であり、

前記対応表示の表示態様に応じて、異なる割合で前記特別態様により前記可変表示中演出が実行され、

前記可変表示中演出の演出態様に応じて、異なる割合で前記特殊態様により前記促進演出が実行され、

前記促進演出の演出態様に応じて、異なる割合で前記有利状態に制御され、

前記可変表示中演出の演出態様に応じて、異なる割合で前記対応表示の表示態様に変化し、

前記変化演出は、所定表示の表示態様を変化させる第1変化演出と、前記所定表示とは異

10

20

30

40

50

なる特定表示の表示態様を変化させる第2変化演出とを含み、
前記第1変化演出は、可変表示中に実行される演出であり、前記第2変化演出は、前記有利状態中に実行される演出であり、
前記所定表示の表示態様は、互いに異なる第1所定態様と、第2所定態様と、特定態様と、を含み、
前記演出実行手段は、
前記第1変化演出を実行することにより前記所定表示の表示態様が前記特定態様となったことに対応して遊技者にとって有利な第1の内容を報知する特別演出と、
前記第2変化演出を実行することにより前記特定表示の表示態様を変化させて前記第1の内容とは異なる遊技者にとって有利な第2の内容を報知する所定演出と、
前記第1変化演出が実行されるときと、前記第2変化演出が実行されるときとで、少なくとも一部の演出態様が共通する前記可動体を用いた特定演出と、
前記特定演出の実行に対応して該特定演出の演出効果を高める効果演出と、を実行可能であり、
前記第1変化演出により前記所定表示の表示態様が前記第1所定態様から前記特定態様となったことに対応して前記特別演出が実行されるときと、前記第1変化演出により前記所定表示の表示態様が前記第2所定態様から前記特定態様となったことに対応して前記特別演出が実行されるときと、で前記特別演出により報知される前記第1の内容の有利度が異なり、
前記第1変化演出の実行に伴う前記特定演出の実行に対応して実行される前記効果演出と、前記第2変化演出の実行に伴う前記特定演出の実行に対応して実行される前記効果演出と、は演出態様の少なくとも一部が異なる。

10

20

30

40

50

(1) 上記目的を達成するため、他の遊技機は、可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1、スロット機等）であって、演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120等）を備え、前記演出実行手段は、第1の状況（例えば、リーチ変動中等）において所定表示（例えば、メーターゲージ部026SHMTGのメーター値、背景画像、アクティブ表示等）の表示態様を変化させる変化演出（例えば、図13-8等にしたメーター演出、図13-14（左側）にした背景演出、図13-14（右側）にしたアクティブ表示演出等）と、前記所定表示の表示態様が特定態様（例えば、メーター値が「4（MAX）」、背景画像が赤色に変化、アクティブ表示が赤色に変化等）となったことに対応して遊技者にとって有利な第1の内容（例えば、スーパーリーチに発展等）を報知する特別演出と、前記第1の状況とは異なる第2の状況（例えば、小当りRUSH中の小当り入賞、大当り遊技状態のインターバル期間等）において前記所定表示とは異なる特定表示（例えば、総賞球数表示026SH130、ラウンド数表示026SH106等）の表示態様を変化（例えば、当該小当り入賞による賞球数を加算、ラウンド数を1加算等）させて前記第1の内容とは異なる遊技者にとって有利な第2の内容（例えば、総賞球数（又は総賞球数の増加）、次ラウンドへの進行等）を報知する所定演出（例えば、図13-9等にした総賞球数更新画像026SHKSEFによる総賞球数更新演出、図13-16等にした026SH32EF02によるラウンド数表示更新演出等）と、を実行可能であり、前記変化演出（例えば、メーター演出等）が実行されるときと、前記所定演出（例えば、総賞球数更新演出等）が実行されるときとで、少なくとも一部の演出態様が共通する特定演出（例えば、図13-8（B）、図13-9（B）にした、可動体026SH32を動作させる役物演出等）が実行され、前記演出実行手段は、前記特定演出の実行に対応して該特定演出の演出効果を高める効果演出を実行可能であり、前記第1の状況における前記特定演出の実行に対応して実行される前記効果演出と、前記第2の状況における前記特定演出の実行に対応して実行される前記効果演出と、は演出態様が共通するものであり（例えば、図13-9（C）において、総賞球数更新画像026SHKSEFに代えて、図13-8（B）の小判画像026SH32EF01を表示する）、さらに、遊技者の動作を検出可能な検出手段（例えばスティックコントローラ31A、コントローラセン

サユニット 35A など) と、可変表示に対応する対応表示を表示可能な対応表示手段 (例えばアクティブ表示エリア 87AKA1、第1保留表示エリア 87AKB1、第2保留表示エリア 87AKB2 など) と、遊技者の動作を促進する促進演出を実行可能な促進演出実行手段 (例えば可変表示中演出処理のステップ 87AKS051 を実行する演出制御用 CPU 120 など) と、前記検出手段の検出結果に基づいて動作演出を実行可能な動作演出実行手段 (例えば可変表示中演出処理のステップ 87AKS053 を実行する演出制御用 CPU 120 など) と、可変表示の実行中に所定の可変表示中演出を実行可能な可変表示中演出実行手段 (例えば可変表示中演出処理のステップ 87AKS049 を実行する演出制御用 CPU 120 など) と、を備え、前記対応表示手段は、特定態様 (例えば表示画像 87AKC4 を用いた赤色表示など) を含む複数の表示態様 (例えば表示画像 87AKC1 ~ 87AKC4 に応じた表示色など) のうちいずれかにより前記対応表示を表示可能であり、前記促進演出実行手段は、特殊態様 (例えば表示画像 87AKF3 を用いた大Vコン表示など) を含む複数の演出態様 (例えば表示画像 87AKF1 ~ 87AKF3 に応じたVコン表示のサイズなど) のうちいずれかにより前記促進演出を実行可能であり、前記可変表示中演出実行手段は、所定態様 (例えば表示画像 87AKE3 を用いた「激熱!!」のメッセージなど) を含む複数の演出態様 (例えば表示画像 87AKE1 ~ 87AKE3 に応じたメッセージなど) のうちいずれかにより前記可変表示中演出を実行可能であり、前記対応表示の表示態様に応じて、異なる割合で前記所定態様により前記可変表示中演出が実行され (例えば図 18-12 におけるカットイン演出の決定例 87AK41 を参照)、前記可変表示中演出の演出態様に応じて、異なる割合で前記特殊態様により前記促進演出が実行され (例えば図 18-13 におけるカットイン演出に応じた促進演出の決定例 87AK51 を参照)、前記促進演出の演出態様に応じて、異なる割合で前記有利状態に制御される (例えば図 18-13 における可変表示結果に応じた促進演出の決定例 87AK51 を参照)。

10

20

30

40

50