

【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2年8月27日(2020.8.27)

【公開番号】特開2019-68982(P2019-68982A)

【公開日】令和1年5月9日(2019.5.9)

【年通号数】公開・登録公報2019-017

【出願番号】特願2017-196612(P2017-196612)

【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

【手続補正書】

【提出日】令和2年7月3日(2020.7.3)

【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】

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、演出表示手段と、

可変表示に対応する特定表示を前記演出表示手段に表示可能な特定表示手段と、演出を制御する演出制御手段と、を備え、

前記演出制御手段は、

作用表示を作用させることにより前記特定表示の表示態様を変化させる特定演出を実行可能であり、

前記作用表示の表示を開始し、所定期間経過後に前記特定表示の表示態様を変化させる第1パターンと、前記作用表示の表示を開始し、所定期間経過後に前記特定表示の表示態様を変化させない第2パターンとを実行可能であり、

前記作用表示として、第1作用表示と、該第1作用表示より前記有利状態に制御される期待度の高い第2作用表示とを含み、

前記作用表示の表示を開始した後、前記第1パターンと前記第2パターンとの所定期間における共通のタイミングにおいて、対象となる前記特定表示に対する前記作用表示の速度を減速させて表示可能であり、

前記作用表示の速度を減速させて表示する場合に、対象となる前記特定表示および前記作用表示と、対象となる前記特定表示および前記作用表示と異なる表示とのうち、少なくともいすれか一方の表示態様を前記作用表示の速度を減速させて表示する前の表示態様から変化させて表示可能である、

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】0 0 0 6

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 6】

前記課題を解決するために、手段A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に制御可能な遊技機であって、

演出表示手段と、

可変表示に対応する特定表示を前記演出表示手段に表示可能な特定表示手段と、

演出を制御する演出制御手段と、を備え、

前記演出制御手段は、

作用表示を作用させることにより前記特定表示の表示態様を変化させる特定演出を実行可能であり、

前記作用表示の表示を開始し、所定期間経過後に前記特定表示の表示態様を変化させる第1パターンと、前記作用表示の表示を開始し、所定期間経過後に前記特定表示の表示態様を変化させない第2パターンとを実行可能であり、

前記作用表示として、第1作用表示と、該第1作用表示より前記有利状態に制御される期待度の高い第2作用表示とを含み、

前記作用表示の表示を開始した後、前記第1パターンと前記第2パターンとの所定期間における共通のタイミングにおいて、対象となる前記特定表示に対する前記作用表示の速度を減速させて表示可能であり、

前記作用表示の速度を減速させて表示する場合に、対象となる前記特定表示および前記作用表示と、対象となる前記特定表示および前記作用表示と異なる表示とのうち、少なくともいづれか一方の表示態様を前記作用表示の速度を減速させて表示する前の表示態様から変化させて表示可能である、

ことを特徴としている。

前記課題を解決するために、手段1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、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

演出表示手段（例えば、画像表示装置5）と、

可変表示に対応する特定表示を前記演出表示手段に表示可能な特定表示手段（例えば、アクティブ表示エリア81SG5Fや、第1保留記憶表示エリア81SG5Dや第2保留記憶表示エリア81SG5Uに表示されている保留表示）と、

演出を制御する演出制御手段（例えば、演出制御用CPU120）と、

を備え、

前記演出表示手段は、前記特定表示と少なくとも一部の表示態様が類似する特殊表示（例えば、擬似アクティブ表示81SG700）を表示可能であり、

前記演出制御手段は、前記特殊表示を表示する演出であって、演出の態様が異なる複数種類の特殊演出（例えば、第1発展先示唆演出と第2発展先示唆演出）を実行可能であり、

前記特殊演出の演出態様によって前記有利状態に制御される割合が異なる（例えば、第1発展先示唆演出が実行される場合は、第2発展先示唆演出が実行される場合よりも大当たり期待度が高い部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定表示と類似する特殊表示が表示される特殊演出が実行されることで、演出の興奮を向上できる。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

手段2の遊技機は、手段1の遊技機であって、

前記特殊表示は、前記特定表示よりも視認性が高く（例えば、擬似アクティブ表示81SG700は、アクティブ表示エリア81SG5Fよりも画像表示装置5における上方位置（左右幅方向の中央且つ上下幅方向の中央）に表示される部分）、

前記演出制御手段は、前記特殊演出を実行する際に、前記特定表示を前記特殊表示に変

化させる変化演出を実行可能である（例えば、図8-29（T）及び図8-29（U）に示すように、アクティブ表示エリア81SG5Fが上昇して擬似アクティブ表示81SG700に変化する部分）  
ことを特徴としている。

この特徴によれば、特殊表示を、特定表示よりも視認性が高い表示として、特殊表示に対する遊技者の注目を高めることができるので、演出の興趣をさらに向上できる。

#### 【手続補正4】

【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】

手段3の遊技機は、手段1または手段2の遊技機であって、  
可変表示に関する情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段（例えば、CPU103  
が図8-9に示す始動入賞判定処理を実行する部分）と、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶に対応する保留表示を表示可能な保留表示  
手段（例えば、演出制御用CPU120がアクティブ表示・保留表示更新処理を実行する  
部分）と、

を備え、

前記保留表示手段は、前記特殊演出が実行される際には、前記保留表示を非表示とする  
(例えば、図8-29（T）及び図8-29（U）に示すように、第1発展先示唆演出または第2発展先示唆演出を実行する場合に第1保留記憶表示エリア81SG5Dや第2保留記憶表示エリア81SG5Uが非表示となる部分)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、保留表示を非表示として、特殊演出に対する遊技者の注目を  
高めることができるので、演出の興趣をさらに向上できる。

#### 【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

#### 【0009】

手段4の遊技機は、手段1～手段3のいずれかの遊技機であって、  
前記特殊演出は、前記演出表示手段に表示されている特殊表示が、前記演出表示手段の  
少なくとも一部の表示領域に対して作用する演出である（例えば、図8-29（Y）に示すように、  
擬似アクティブ表示81SG700がシャッター81SG701を突破する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特殊演出において、特殊表示が演出表示手段の少なくとも一部の表  
示領域に対して作用することで、特殊演出の演出効果を向上できる。

#### 【手続補正6】

【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】

手段5の遊技機は、手段1～手段4のいずれかの遊技機であって、  
前記演出制御手段は、第1特定演出（例えば、スーパーイーチB～スーパーイーチEの  
イーチ演出）と該第1特定演出よりも前記有利状態に制御される期待度の高い第2特定演  
出を実行可能（例えば、スーパーイーチAのイーチ演出）であって、

前記特殊演出は、前記演出表示手段に表示されている前記特殊表示の表示態様が段階的に変化する演出（例えば、第1発展先示唆演出において擬似アクティブ表示81SG700の色が白から青、緑、紫、赤と段階的に変化していく部分）であり、

前記特殊表示の表示態様に応じて、第2特定演出が実行される割合が異なる（例えば、図8-21に示すように、擬似アクティブ表示81SG700の色が赤色である場合はスーパーリーチAのリーチ演出が実行され、擬似アクティブ表示81SG700の色が青、緑、紫である場合はその他のスーパーリーチのリーチ演出が実行される部分）ことを特徴としている。

この特徴によれば、特殊表示の表示態様に注目させることができるので、演出の興趣を向上できる。

#### 【手続補正7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0011

【補正方法】変更

【補正の内容】

#### 【0011】

手段6の遊技機は、手段1～手段5のいずれかの遊技機であって、

前記演出制御手段は、1の可変表示において前記特殊演出を複数回実行することが可能であって（例えば、擬似アクティブ表示81SG700がシャッター81SG701を複数回突破可能な部分）、

前記特殊演出の実行回数に応じて前記有利状態に制御される割合が異なる（例えば、図8-21（C）に示すように、シャッター81SG701の突破枚数が多いほど大当たり期待度が高い部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特殊演出の実行回数に注目させることができるので、演出の興趣を向上できる。

#### 【手続補正8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0012

【補正方法】変更

【補正の内容】

#### 【0012】

手段7の遊技機は、手段1～手段6のいずれかの遊技機であって、

前記演出表示手段は、前記特定表示として、実行中の可変表示に対応する第1特定表示（例えば、アクティブ表示エリア81SG5F）と、実行されていない可変表示に対応する第2特定表示（例えば、第1保留記憶表示エリア81SG5Dや第2保留記憶表示エリア81SG5Uに表示されている保留表示）を表示可能であって、前記第1特定表示を特別表示態様（例えば、大きさの異なるのこぎり波）にて表示可能であるとともに、前記第1特定表示に対応する前記特殊表示を表示可能であり、

前記演出制御手段は、前記第1特定表示が前記特別表示態様にて表示されることに基づき、前記第1特定表示に対応する特別演出（例えば、波形予告演出）を実行可能であり、

前記第1特定表示は、前記第2特定表示よりも視認性が高い（例えば、アクティブ表示エリア81SG5Fは、画像表示装置5の下部において、左右方向の中央部に表示されているとともに、各保留表示よりも表示面積が大きいため、各保留表示よりも遊技者からの視認性が高くなっている部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2特定表示よりも視認性が高い第1特定表示を特別表示態様や特殊表示にて表示することで特別演出や特殊演出が実行されるので、第1特定表示に遊技者の注目を集めることができ、遊技興趣を向上できる。

#### 【手続補正9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0013

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0013】

手段8の遊技機は、手段1～手段7のいずれかの遊技機であって、

前記演出表示手段は、前記特定表示を第1表示態様（例えば、変形例1に示す白色の丸型）と該第1表示態様とは異なる第2表示態様（例えば、変形例1に示す青色や赤色の丸型）とで表示可能であり、

前記演出制御手段は、

前記特定表示の表示態様が前記第1表示態様から前記第2表示態様に変化する際に、前記特定表示に対して作用表示（例えば、変形例1に示すカラーボール81SG931）を作用させる作用演出を実行可能であり、

前記作用演出を、前記作用表示の表示を開始し、所定期間経過後に特定表示の表示態様を変化させる第1パターン（例えば、変形例1として図8-31（C）に示す成功パターン）と、前記作用表示の表示を開始し、所定期間経過後に特定表示の表示態様を変化させない第2パターン（例えば、変形例1として図8-31（D）に示す失敗パターン）と、で実行可能であり、

前記作用表示の表示を開始した後、前記第1パターンと前記第2パターンとの所定期間ににおける共通のタイミングにおいて、対象とする特定表示に対する前記作用表示の速度を減速させて表示可能であり（例えば、変形例1として図8-31（B）に示す減速制御を実行する部分）、

前記作用表示の速度を減速させて表示する場合は、対象となる特定表示及び前記作用表示と、対象となる特定表示及び前記作用表示以外の表示とのうち、少なくともいずれか一方の表示態様を前記作用表示の速度を減速させて表示する前の表示態様から変化させて表示可能である（例えば、変形例1として図8-31（B）に示すように、作用表示の速度を減速させて表示する場合は、保留表示やアクティブ表示エリア81SG5F、カラーボール81SG931以外の表示態様を、薄暗く表示する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、作用表示に変化を与えることによって遊技の興趣を向上させることができる。また、対象となる特定表示が変化するか否かを効果的に煽ることができる。

【手続補正10】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0014

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0014】

手段9の遊技機は、手段8の遊技機であって、

前記演出制御手段は、

前記作用表示の速度を第1期間（例えば、3秒間）と該第1期間とは異なる第2期間（例えば、5秒間）とに亘って減速させて表示可能であり、

前記作用演出を第1パターンにて実行する場合は、前記作用演出を前記第2パターンにて実行する場合よりも高い割合で前記作用表示の速度を前記第2期間に亘って減速させて表示する（例えば、変形例1として図8-33に示すように、作用演出を第1パターンにて実行する場合は、作用演出第2パターンにて実行する場合よりも高い割合で5秒間に亘ってカラーボール81SG931の速度の減速を実行する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、作用表示の速度を減速させる期間に遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。