

【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11月18日(2022.11.18)

【公開番号】特開2021-10531(P2021-10531A)
 【公開日】令和3年2月4日(2021.2.4)
 【年通号数】公開・登録公報2021-005
 【出願番号】特願2019-125765(P2019-125765)
 【国際特許分類】
 A 6 3 F 7/02(2006.01)
 【FI】
 A 6 3 F 7/02 3 2 0
 A 6 3 F 7/02 3 3 3 Z

10

【手続補正書】
 【提出日】令和4年11月10日(2022.11.10)
 【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

演出識別情報の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、

複数の遊技状態に制御可能な遊技状態制御手段と、

前記遊技状態が切り替わる時に、前記演出識別情報を一旦視認困難とする特別演出を実行可能な特別演出実行手段と、

決定手段の決定結果にもとづいて、前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、を備え、

30

前記特別演出実行手段は、

前記特別演出として、動画像データに基づいた分離されている複数の特定画像が徐々に結合していく表示を行うことなく、静止画データに基づいた分離されていない前記複数の特定画像を前記演出識別情報の前方に表示して前記演出識別情報の前側全てを視認困難とする疑似閉鎖演出を実行した後に、前記複数の特定画像が分離して前記演出識別情報の前側全てが視認可能となる開放演出を実行し、

前記特別演出実行手段が前記疑似閉鎖演出を実行する際に前記複数の特定画像が結合したような演出音を出力可能であり、

前記示唆演出実行手段は、

特殊演出を含む態様で実行する第1パターン、前記特殊演出を含まない態様で実行する第2パターン、前記有利状態に制御されることを示唆するカウント表示を表示する特定パターン、のいずれかで前記示唆演出を実行可能である、

40

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】0009
 【補正方法】変更
 【補正の内容】
 【0009】

(手段A) 本願発明による遊技機は、演出識別情報の可変表示を行い遊技者にとって有

50

利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

複数の遊技状態に制御可能な遊技状態制御手段と、

前記遊技状態が切り替わる時に、前記演出識別情報を一旦視認困難とする特別演出を実行可能な特別演出実行手段と、

決定手段の決定結果にもとづいて、前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、を備え、

前記特別演出実行手段は、

前記特別演出として、動画像データに基づいた分離されている複数の特定画像が徐々に結合していく表示を行うことなく、静止画データに基づいた分離されていない前記複数の特定画像を前記演出識別情報の前方に表示して前記演出識別情報の前側全てを視認困難とする疑似閉鎖演出を実行した後に、前記複数の特定画像が分離して前記演出識別情報の前側全てが視認可能となる開放演出を実行し、

前記特別演出実行手段が前記疑似閉鎖演出を実行する際に前記複数の特定画像が結合したような演出音を出力可能であり、

前記示唆演出実行手段は、

特殊演出を含む態様で実行する第1パターン、前記特殊演出を含まない態様で実行する第2パターン、前記有利状態に制御されることを示唆するカウント表示を表示する特定パターン、のいずれかで前記示唆演出を実行可能である、

ことを特徴とする。

さらに、（手段1）本発明による遊技機は、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能であり、不利設定値（例えば、1～3）と該不利設定値よりも遊技者にとっての有利度が高い有利設定値（例えば、4～6）とを含む複数の設定値のうちからいずれかの設定値を設定可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、複数の遊技状態に制御可能な遊技状態制御手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ080 IWS 2205～S 2207，S 2210～S 2219，S 2222～S 2225，S 2227を実行する部分）と、遊技状態が切り替わる時（例えば、イレギュラー大当りが発生するとき、低確率／高ベース状態中の50変動目の変動表示を実行するとき）に、特定画像（例えば、図9-43（B）および図9-44（A）に示す上下のシャッター080 IW 033，034が閉まっている状態の静止画像）を表示して所定表示（例えば、左中右の飾り図柄）を一旦視認困難とする特別演出（例えば、シャッター演出）を実行可能な特別演出実行手段（例えば、演出制御用CPU 120におけるステップ080 IWS 503，S 505，S 506，S 508，S 512を実行する部分）と、を備え、特別演出実行手段は、複数種類の特定画像（例えば、図9-46（A）～（C）に示す静止画像）を表示可能であり、有利状態に制御される時の遊技状態に応じて、異なる種類の特定画像を表示し（例えば、低確率／高ベース状態の50変動目の変動表示においてシャッター演出が実行される場合には、図9-46（A）に示すように「END」の文字を含む上下のシャッター080 IW 033，034が表示され、遊技状態が低確率／低ベース状態（通常状態）であるときや低確率／高ベース状態であるときにイレギュラー大当りが発生する場合には、図9-46（B）に示すように「激熱 待機中」の文字を含む上下のシャッター080 IW 033，034が表示され、遊技状態が高確率／低ベース状態（第2KT状態）であるときにイレギュラー大当りが発生する場合には、図9-46（C）に示すように数字を含む上下のシャッター080 IW 033，034が表示される）、特別演出として、特定画像を表示して所定表示を視認困難とする疑似閉鎖演出を実行した後に、該特定画像が分離して所定表示が視認可能となる開放演出（例えば、図9-43（C）～（F）および図9-44（B），（C）に示す上下のシャッター080 IW 033，034が徐々に開いていく動画像）を実行し、さらに、有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、CPU 103が図12に示す特別図柄通常処理を実行する部分）と、決定手段の決定結果にもとづいて有利状態に制御されることを示唆する示唆演出（例えば、リーチ演出）を、特定演出（例えば、パターンC I-3のカットイン演出）を含む態様と含まない態様にて実行可能な示唆演出実行手段（例

10

20

30

40

50

例えば、演出制御用CPU120が図13-18に示すカットイン演出決定処理を実行した後に図7に示す可変表示中演出処理を実行する部分)と、特定演出とは異なる演出であって有利状態に制御されることを報知する特別報知演出(例えば、パターンC-I-4のカットイン演出)を実行可能な特別報知演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120が図13-18に示すカットイン演出決定処理を実行した後に図7に示す可変表示中演出処理を実行する部分)と、を備え、有利状態は、第1有利状態(例えば、大当たりAや大当たりBの大当たり遊技状態)と該第1有利状態よりも遊技者にとって有利な第2有利状態(例えば、大当たりCの大当たり遊技状態)とを含み、示唆演出実行手段は、不利設定値に設定されており、かつ決定手段によって有利状態に制御されることが決定されていないときには、特定演出を含む態様の示唆演出を実行不能であり(例えば、図13-21(B)に示すように、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が1~3のいずれかであり、かつ可変表示結果がはずれである場合は、カットイン演出をパターンC-I-3で実行不能な部分)、有利設定値に設定されており、かつ決定手段によって有利状態に制御されることが決定されていないときには、特定演出を含む態様の示唆演出を実行可能であり(例えば、図13-21(C)~図13-21(E)に示すように、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が4~6のいずれかであり、かつ可変表示結果がはずれである場合は、カットイン演出をパターンC-I-3で実行可能な部分)、特別報知演出が実行されて有利状態に制御される場合は、第2有利状態に制御され(例えば、図13-21及び図13-22に示すように、カットイン演出がパターンC-I-4にて実行される場合は、必ず可変表示結果が大当たりとなり大当たりCの大当たり遊技状態に制御される部分)、特定演出を含む態様の示唆演出が実行されて有利状態に制御される場合は、第1有利状態または第2有利状態に制御される(例えば、図13-21及び図13-22に示すように、カットイン演出がパターンC-I-3にて実行される場合は、可変表示結果が大当たりとなると、大当たりA、大当たりB、大当たりCのいずれかの大当たり遊技状態に制御される部分)ことを特徴としている。そのような構成によれば、特別演出においてスムーズに所定表示を隠して簡易な表示で表示切替を行うことができる。また、特別報知演出が実行されるか否かに遊技者を注目させることができるとともに、特定演出を含む示唆演出が実行されて第2有利状態に制御される場合があるので、有利設定値が設定されている場合に特定演出を含む示唆演出が実行されて有利状態に制御されない場合の遊技興趣の低下を低減できる。

10

20

30

40

50