

【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 9 月 13 日(2022.9.13)

【公開番号】特開 2021-69431(P2021-69431A)

【公開日】令和 3 年 5 月 6 日(2021.5.6)

【年通号数】公開・登録公報 2021-021

【出願番号】特願 2019-196033(P2019-196033)

【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 4 年 9 月 5 日(2022.9.5)

【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】

特定識別情報の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果が導出されることで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、遊技制御手段と、演出制御手段と、表示手段と、発光手段と、

を備え、

前記遊技制御手段は、

30

始動領域に遊技媒体が進入したときに前記有利状態に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第 1 変動パターンと、前記有利状態に制御されない変動パターンである第 2 変動パターンと、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、

前記第 1 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 1 コマンドを送信し、

前記第 2 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 2 コマンドを送信し、

前記演出制御手段は、

前記特定識別情報の可変表示に対応する装飾識別情報の可変表示を前記表示手段を用いて実行可能であり、

40

所定リーチを前記表示手段を用いて実行可能であり、

前記第 1 コマンドを受信した場合に、前記所定リーチで前記有利状態に制御されることを報知することが可能であり、

前記第 2 コマンドを受信した場合に、前記所定リーチで前記有利状態に制御されないことを報知することが可能であり、

前記所定リーチは、

所定演出動画が前記表示手段に表示されるリーチであり、

第 1 期間と、該第 1 期間後の第 2 期間と、該第 2 期間後の期間であって、演出結果として有利態様または不利態様のいずれか一方の態様を報知する第 3 期間と、を含み、

前記演出制御手段は、

50

前記第 1 コマンドを受信した場合に、

前記第 1 期間において、第 1 速度で進行する演出態様の前記所定演出動画を表示可能であり、

前記第 2 期間において、第 1 速度よりも遅い第 2 速度で進行する演出態様の前記所定演出動画を表示可能であり、

前記第 3 期間に前記有利状態に制御される旨の第 1 所定シーンの前記所定演出動画を第 1 速度よりも遅い第 2 速度で表示可能であり、

前記第 2 コマンドを受信した場合に、

前記第 1 期間において、第 1 速度で進行する演出態様の前記所定演出動画を表示可能であり、

前記第 2 期間において、第 1 速度よりも遅い第 2 速度で進行する演出態様の前記所定演出動画を表示可能であり、

前記第 3 期間に前記有利状態に制御されない旨の第 2 所定シーンの前記所定演出動画を第 1 速度で表示可能であり、

前記所定リーチと異なる演出であって、前記有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能であり、

前記特定演出の実行中に、前記有利状態に制御される可能性が高いことを示唆する特別演出を実行可能であり、

前記特別演出は、特別画像を表示し、該特別画像の態様を変化させた後に前記特別演出を実行する第 1 パターンと、前記特別画像を表示することなく前記特別演出を実行する第 2 パターンと、をを含み、

前記演出制御手段は、態様の異なる前記特別画像を複数表示可能であり、

前記特別演出が実行される前に、複数表示されている前記特別画像のうちのいずれの前記特別画像の態様を変化させるかにより前記有利状態に制御される期待度が異なる

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】0004

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0004】

しかしながら、特許文献 1 にあっては、スローモーション演出において改善の余地があった。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0005

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0005】

本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、有利状態に制御されることを遊技者に印象付けることができる遊技機を提供することを目的とする。

【手続補正 4】

【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) の遊技機は、

特定識別情報の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果が導出されることで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、

10

20

30

40

50

遊技制御手段と、
演出制御手段と、
表示手段と、
発光手段と、
を備え、
前記遊技制御手段は、
始動領域に遊技媒体が進入したときに前記有利状態に制御されるか否かを判定し、
前記特定識別情報の可変表示を実行し、
前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第1変動パター
ーンと、前記有利状態に制御されない変動パターンである第2変動パターンと、を含む複
数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定し、
前記第1変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第1コマンドを送信し、
前記第2変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第2コマンドを送信し、
前記演出制御手段は、
前記特定識別情報の可変表示に対応する装飾識別情報の可変表示を前記表示手段を用いて
実行可能であり、
所定リーチを前記表示手段を用いて実行可能であり、
前記第1コマンドを受信した場合に、前記所定リーチで前記有利状態に制御されることを
報知することが可能であり、
前記第2コマンドを受信した場合に、前記所定リーチで前記有利状態に制御されないこと
を報知することが可能であり、
前記所定リーチは、
所定演出動画が前記表示手段に表示されるリーチであり、
第1期間と、該第1期間後の第2期間と、該第2期間後の期間であって、演出結果として
有利態様または不利態様のいずれか一方の態様を報知する第3期間と、を含み、
前記演出制御手段は、
前記第1コマンドを受信した場合に、
前記第1期間において、第1速度で進行する演出態様の前記所定演出動画を表示可能であ
り、
前記第2期間において、第1速度よりも遅い第2速度で進行する演出態様の前記所定演出
動画を表示可能であり、
前記第3期間に前記有利状態に制御される旨の第1所定シーンの前記所定演出動画を第1
速度よりも遅い第2速度で表示可能であり、
前記第2コマンドを受信した場合に、
前記第1期間において、第1速度で進行する演出態様の前記所定演出動画を表示可能であ
り、
前記第2期間において、第1速度よりも遅い第2速度で進行する演出態様の前記所定演出
動画を表示可能であり、
前記第3期間に前記有利状態に制御されない旨の第2所定シーンの前記所定演出動画を第
1速度で表示可能であり、
前記所定リーチと異なる演出であって、前記有利状態に制御されることを示唆する特定演
出を実行可能であり、
前記特定演出の実行中に、前記有利状態に制御される可能性が高いことを示唆する特別演
出を実行可能であり、
前記特別演出は、特別画像を表示し、該特別画像の態様を変化させた後に前記特別演出を
実行する第1パターンと、前記特別画像を表示することなく前記特別演出を実行する第2
パターンと、を含み、
前記演出制御手段は、態様の異なる前記特別画像を複数表示可能であり、
前記特別演出が実行される前に、複数表示されている前記特別画像のうちのいずれの前記
特別画像の態様を変化させるかにより前記有利状態に制御される期待度が異なる

10

20

30

40

50

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態に制御されることを遊技者に印象付けることができる。

(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、

演出音を出力可能な音出力手段 (例えば、スピーカ 8 L、8 R 及び音声制御基板 1 3 に搭載されている音声合成用 I C 0 7 9 S G 1 3 2、音声データ R O M 0 7 9 S G 1 3 3、増幅回路 0 7 9 S G 1 3 4) と、

演出動画を表示可能な表示手段 (例えば、画像表示装置 5) と、

画像を用いた演出 (例えば、アイテム演出、予告演出) を実行可能であり、前記表示手段にキャラクタの演出動画を表示するとともに該キャラクタの演出動画の表示に伴って前記音出力手段により演出音を出力する所定演出 (例えば、リーチ演出) を実行可能な演出実行手段 (例えば、演出制御用 C P U 1 2 0) と、

を備え、

前記所定演出に対応する演出音は、楽曲と効果音とを含み (例えば、スピーカ 8 L、8 R から B G M (楽曲) や効果音を出力可能な部分)、

前記演出実行手段は、

前記所定演出の第 1 期間において、演出の進行速度が第 1 速度である演出動画を前記表示手段に表示可能であり (例えば、図 1 0 - 1 9 ~ 図 1 0 - 2 5 に示すように、第 1 リーチ演出、第 2 リーチ演出、第 3 リーチ演出、第 4 リーチ演出のそれぞれの前半部分実行期間中に各リーチ演出の動画が進行速度 V 1 にて画像表示装置 5 に表示されている部分)

、
前記第 1 期間よりも後の前記所定演出の第 2 期間において、演出の進行速度が前記第 1 速度よりも遅い第 2 速度である演出動画を前記表示手段に表示可能であり (例えば、図 1 0 - 1 9 ~ 図 1 0 - 2 5 に示すように、第 1 リーチ演出、第 2 リーチ演出、第 3 リーチ演出、第 4 リーチ演出のそれぞれの後半部分実行期間中に各リーチ演出の動画が進行速度 V 2 にて画像表示装置 5 に表示されている部分)、

前記所定演出に対応する演出音については、前記第 1 期間と前記第 2 期間とのいずれにおいても、演出音に関する速度を同一速度にて前記音出力手段により出力可能であり (例えば、図 1 0 - 1 9 ~ 図 1 0 - 2 5 に示すように、第 1 リーチ演出、第 2 リーチ演出、第 3 リーチ演出、第 4 リーチ演出のそれぞれの前半部分実行期間中と後半部分実行期間中において、スピーカ 8 L、8 R から B G M や演出音等が通常の再生速度である V 4 にて出力されている部分)、

前記有利状態に制御されることを示唆する特定演出 (例えば、スーパーリーチ演出) を実行可能であり、

前記特定演出の実行中に、前記有利状態に制御される可能性が高いことを示唆する特別演出 (例えば、タイトル変化演出、期待度表示演出、カットイン演出、ボタン変化演出) を実行可能であり、

前記特別演出は、特別画像 (例えば、アイテム画像) を表示し、当該特別画像の態様を変化させた後に前記特別演出を実行する第 1 パターンと、前記特別画像を表示することなく前記特別演出を実行する第 2 パターンとを含み (例えば、図 1 2 - 1 に示すように、アイテム画像を表示し、アイテム画像の態様が変化してタイトル変化演出等を実行する第 1 パターンと、アイテム画像を表示することなくタイトル変化演出等を実行する第 2 パターンとを含む)、

前記第 1 パターンと、前記第 2 パターンとでは前記有利状態に制御される期待度が異なる (例えば、図 1 2 - 6 に示すように、アイテム有りの第 1 パターンの方が、アイテム無しの第 2 パターンよりも大当り遊技状態に制御される期待度が高い)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定演出の演出動画の進行速度は第 1 期間と第 2 期間とで変化するが、所定演出に対応する演出音に関する速度は第 1 期間と第 2 期間とで変化しないので、

遊技者に対して違和感を与えてしまうことを防止できる。また、楽曲と効果音とを含む演出音によって遊技興趣を向上できる。また、特別画像を用いた演出の興趣を向上させることができる。

10

20

30

40

50