

【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 6 月 29 日(2022.6.29)

【公開番号】特開 2021-83702(P2021-83702A)

【公開日】令和 3 年 6 月 3 日(2021.6.3)

【年通号数】公開・登録公報 2021-025

【出願番号】特願 2019-214832(P2019-214832)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02(2006.01)

10

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 0

【手続補正書】

【提出日】令和 4 年 6 月 21 日(2022.6.21)

【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】

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、

遊技者が操作可能な操作手段と、

音出力手段と、

表示手段と、

発光手段と、

演出を実行可能な演出実行手段と、

を備え、

前記音出力手段は、音を再生する再生回路と、該再生回路で再生された音を増幅する増幅

30

回路と、該増幅回路で増幅された音を出力するスピーカと、を含み、

前記演出実行手段は、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、

前記表示手段は、第 1 表示領域と、該第 1 表示領域よりも周縁寄りの第 2 表示領域と、を含み、

前記特定演出は、

前記表示手段が演出動画を表示し、前記音出力手段が演出音を出力し、前記発光手段が発光する演出であり、

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、

40

前記演出実行手段は、

前記第 1 表示領域において、前記演出動画を表示可能であり、

前記第 2 表示領域において、遊技に関する情報表示を表示可能であり、

前記第 1 期間において、前記第 1 表示領域に表示しつつ、前記情報表示を前記第 2 表示領域に表示可能であり、

前記第 2 期間において、前記第 1 表示領域に表示しつつ、前記情報表示を前記第 2 表示領域に表示可能であり、

前記第 3 期間において、

演出結果として有利態様を報知する場合、前記第 2 期間において前記第 2 表示領域に表示していた前記情報表示を表示せずに、前記第 1 表示領域と前記第 2 表示領域とを用いて該

50

有利態様の演出結果を報知可能であり、

演出結果として不利態様を報知する場合、前記第 2 期間において前記第 2 表示領域に表示していた前記情報表示を表示した状態で、前記第 1 表示領域を用いて該不利態様の演出結果を報知可能であり、

前記第 1 期間と前記第 2 期間とのいずれにおいても、前記発光手段の発光態様を変化させることが可能であるとともに、前記第 2 期間において、前記第 1 期間よりも短い間隔で前記発光手段の発光態様を変化させることが可能である、記第 2 導入期間とのいずれにおいても、前記発光手段の発光態様を変化させることが可能であるとともに、前記第 2 導入期間において、前記第 1 導入期間よりも短い間隔で前記発光手段の発光態様を変化させることが可能であり、

10

前記有利状態に制御されることを示唆するリーチ演出を実行可能であり、

前記リーチ演出を開始した後に特別演出を実行可能であり、

前記リーチ演出が実行される可変表示の開始に対応する第 1 タイミングと、前記リーチ演出が実行される可変表示の開始よりも前の第 2 タイミングと、を含む複数のタイミングにて前記操作手段を振動させる所定振動演出を実行可能であり、

前記特別演出の実行期間である特別演出期間にて前記操作手段を振動させる特殊振動演出を実行可能であり、

前記特殊振動演出として、

前記特別演出期間にて前記操作手段と異なる演出用可動体の動作に対応させた第 1 特殊振動演出を実行可能であり、

20

前記特別演出期間にて画像表示に対応させた第 2 特殊振動演出を実行可能であり、

前記所定振動演出が実行されないときよりも、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、

前記所定振動演出と前記第 1 特殊振動演出とで、振動態様が異なり、

前記所定振動演出と前記第 2 特殊振動演出とで、振動態様が異なり、

前記第 1 特殊振動演出と前記第 2 特殊振動演出とで、振動態様が異なる、

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

30

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

手段 A の遊技機は、

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、

遊技者が操作可能な操作手段と、

音出力手段と、

表示手段と、

発光手段と、

演出を実行可能な演出実行手段と、

40

を備え、

前記音出力手段は、音を再生する再生回路と、該再生回路で再生された音を増幅する増幅回路と、該増幅回路で増幅された音を出力するスピーカと、を含み、

前記演出実行手段は、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、

前記表示手段は、第 1 表示領域と、該第 1 表示領域よりも周縁寄りの第 2 表示領域と、を含み、

前記特定演出は、

前記表示手段が演出動画を表示し、前記音出力手段が演出音を出力し、前記発光手段が発光する演出であり、

50

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、
前記演出実行手段は、
前記第 1 表示領域において、前記演出動画を表示可能であり、
前記第 2 表示領域において、遊技に関する情報表示を表示可能であり、
前記第 1 期間において、前記第 1 表示領域に表示しつつ、前記情報表示を前記第 2 表示領域に表示可能であり、
前記第 2 期間において、前記第 1 表示領域に表示しつつ、前記情報表示を前記第 2 表示領域に表示可能であり、
前記第 3 期間において、
演出結果として有利態様を報知する場合、前記第 2 期間において前記第 2 表示領域に表示していた前記情報表示を表示せずに、前記第 1 表示領域と前記第 2 表示領域とを用いて該有利態様の演出結果を報知可能であり、
演出結果として不利態様を報知する場合、前記第 2 期間において前記第 2 表示領域に表示していた前記情報表示を表示した状態で、前記第 1 表示領域を用いて該不利態様の演出結果を報知可能であり、
前記第 1 期間と前記第 2 期間とのいずれにおいても、前記発光手段の発光態様を変化させることが可能であるとともに、前記第 2 期間において、前記第 1 期間よりも短い間隔で前記発光手段の発光態様を変化させることが可能である、記第 2 導入期間とのいずれにおいても、前記発光手段の発光態様を変化させることが可能であるとともに、前記第 2 導入期間において、前記第 1 導入期間よりも短い間隔で前記発光手段の発光態様を変化させることが可能であり、
前記有利状態に制御されることを示唆するリーチ演出を実行可能であり、
前記リーチ演出を開始した後に特別演出を実行可能であり、
前記リーチ演出が実行される可変表示の開始に対応する第 1 タイミングと、前記リーチ演出が実行される可変表示の開始よりも前の第 2 タイミングと、を含む複数のタイミングにて前記操作手段を振動させる所定振動演出を実行可能であり、
前記特別演出の実行期間である特別演出期間にて前記操作手段を振動させる特殊振動演出を実行可能であり、
前記特殊振動演出として、
前記特別演出期間にて前記操作手段と異なる演出用可動体の動作に対応させた第 1 特殊振動演出を実行可能であり、
前記特別演出期間にて画像表示に対応させた第 2 特殊振動演出を実行可能であり、
前記所定振動演出が実行されないときよりも、前記所定振動演出が実行される時のの方が、前記有利状態に制御される割合が高く、
前記所定振動演出と前記第 1 特殊振動演出とで、振動態様が異なり、
前記所定振動演出と前記第 2 特殊振動演出とで、振動態様が異なり、
前記第 1 特殊振動演出と前記第 2 特殊振動演出とで、振動態様が異なる、
ことを特徴としている。
 手段 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など）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 13 に搭載されている音声合成用 I C 079 S G 132、音声データ R O M 079 S G 133、増幅回路 079 S G 134）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、
 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 120）と、
 を備え、

10

20

30

40

50

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 10 - 19 ~ 図 10 - 25 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 10 - 19 ~ 図 10 - 25 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）、

10

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 10 - 19 ~ 図 10 - 25 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 BGM 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）、

さらに、

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 31 A、プッシュボタン 31 B 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 A K S 203 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 S 172 の可変表示中演出処理を実行する演出制御用 CPU 120 など）と、

20

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 9 B 1 およびボタンランプ 9 B 2 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 A K S 203 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 S 172 の可変表示中演出処理を実行する演出制御用 CPU 120 など）と、

30

遊技の進行に応じて特定演出（例えば S P 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 A K S 203 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 S 172 の可変表示中演出処理を実行する演出制御用 CPU 120 など）と、を備え、

前記所定振動演出が実行されないときよりも、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）、

40

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 A K Z 01 ~ A K Z 05 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る（例えば振動パターン A K V 41 ~ A K V 44 とは異なる振動パターン A K V 01 ~ A K V 03 など）

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、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、遊技興趣を向上させることができる。

50