

【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 5 年 6 月 6 日(2023.6.6)

【公開番号】特開 2021-122482(P2021-122482A)

【公開日】令和 3 年 8 月 30 日(2021.8.30)

【年通号数】公開・登録公報 2021-040

【出願番号】特願 2020-17666(P2020-17666)

【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 5 年 5 月 29 日(2023.5.29)

【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】

特定演出識別情報を含む複数種類の演出識別情報の可変表示を行って表示結果を導出表示し、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能であるとともに、通常状態と該通常状態よりも前記有利状態に制御されやすい特別状態に制御可能な遊技機であって、
演出識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの間において前記特定演出識別情報を一旦仮停止させた後に可変表示を再開する特定演出を実行する特定演出実行手段と、

前記特定演出識別情報の仮停止を示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、

前記特定演出識別情報の仮停止を報知する報知演出を実行可能な報知演出実行手段と、

30

前記報知演出の実行後に特別演出を実行可能な特別演出実行手段と、を備え、

前記示唆演出実行手段は、前記特定演出識別情報および該特定演出識別情報とは異なる演出識別情報を、効果表示により視認性が低い第 1 状態とした後に該第 1 状態よりも更に視認性が低い第 2 状態とする演出を、前記示唆演出として実行可能であり、

前記報知演出実行手段は、前記特定演出識別情報とは異なる演出識別情報を視認不能とする演出を、前記報知演出として実行可能であり、

前記特別演出実行手段は、可変表示の再開に対応した表示を表示する演出を、前記特別演出として実行可能であり、

前記特定演出識別情報が表示されるレイヤと、前記効果表示が表示されるレイヤと、が異なり、

40

前記通常状態から前記有利状態または前記特別状態のいずれかに制御されたときから前記通常状態に一度も制御されていない有利期間において発生した前記有利状態の回数に応じて所定数値データを更新可能な更新手段をさらに備える、

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

複数種類の演出識別情報の可変表示を行って表示結果を導出表示し、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能であるとともに、通常状態と該通常状態よりも前記有利状態に制御されやすい特別状態に制御可能な遊技機であって、

演出識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの間において前記演出識別情報とは異なる特殊識別情報を一旦仮停止させた後に可変表示を再開させる特定演

50

出を実行する特定演出実行手段と、

前記特殊識別情報の仮停止を示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、

前記特殊識別情報の仮停止を報知する報知演出を実行可能な報知演出実行手段と、

前記報知演出の実行後に特別演出を実行可能な特別演出実行手段と、を備え、

前記示唆演出実行手段は、前記特殊識別情報および前記演出識別情報を、効果表示により視認性が低い第 1 状態とした後に該第 1 状態よりも更に視認性が低い第 2 状態とする演出を、前記示唆演出として実行可能であり、

前記報知演出実行手段は、前記演出識別情報を視認不能とする演出を、前記報知演出として実行可能であり、

前記特別演出実行手段は、可変表示の再開に対応した表示を表示する演出を、前記特別演出として実行可能であり、

前記特殊識別情報が表示されるレイヤと、前記効果表示が表示されるレイヤと、が異なり

10

前記通常状態から前記有利状態または前記特別状態のいずれかに制御されたときから前記通常状態に一度も制御されていない有利期間において発生した前記有利状態の回数に応じて所定数値データを更新可能な更新手段をさらに備える、

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】0001

20

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0001】

本発明は、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機に関する。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0002

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0002】

30

従来、遊技機には、装飾図柄（演出識別情報）の可変表示を実行可能であるとともに、該装飾図柄の可変表示中に擬似連図柄（特定演出識別情報）の仮停止を再可変表示とを含む擬似連演出（特定演出）を実行可能なものがある（例えば、特許文献 1 参照）。

【手続補正 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0003

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0003】

【特許文献 1】特開 2016 - 131876 号公報

40

【手続補正 5】

【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、擬似連図柄が仮停止する際に何ら演出が実行されないため、擬似連図柄が仮停止することに対する遊技者の期待感を高めることができないばかりか、擬似連図柄が仮停止したことに対して遊技者の高揚感を高めることができないという問題があった。

50

【手続補正 6】

【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、遊技者の期待感を高めることができるとともに、遊技者の高揚感を高め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 7】

【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】

手段 1 の遊技機は、

特定演出識別情報を含む複数種類の演出識別情報の可変表示を行って表示結果を導出表示し、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能であるとともに、通常状態と該通常状態よりも前記有利状態に制御されやすい特別状態に制御可能な遊技機であって、

演出識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの間において前記特定演出識別情報を一旦仮停止させた後に可変表示を再開する特定演出を実行する特定演出実行手段と、

前記特定演出識別情報の仮停止を示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、

前記特定演出識別情報の仮停止を報知する報知演出を実行可能な報知演出実行手段と、

前記報知演出の実行後に特別演出を実行可能な特別演出実行手段と、を備え、

前記示唆演出実行手段は、前記特定演出識別情報および該特定演出識別情報とは異なる演出識別情報を、効果表示により視認性が低い第 1 状態とした後に該第 1 状態よりも更に視認性が低い第 2 状態とする演出を、前記示唆演出として実行可能であり、

前記報知演出実行手段は、前記特定演出識別情報とは異なる演出識別情報を視認不能とする演出を、前記報知演出として実行可能であり、

前記特別演出実行手段は、可変表示の再開に対応した表示を表示する演出を、前記特別演出として実行可能であり、

前記特定演出識別情報が表示されるレイヤと、前記効果表示が表示されるレイヤと、が異なり、

前記通常状態から前記有利状態または前記特別状態のいずれかに制御されたときから前記通常状態に一度も制御されていない有利期間において発生した前記有利状態の回数に応じて所定数値データを更新可能な更新手段をさらに備える、

ことを特徴としている。

手段 1 の遊技機は、

特定演出識別情報（例えば、擬似連図柄）を含む複数種類の演出識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行って表示結果を導出表示し、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、

通常状態と該通常状態よりも前記有利状態に制御されやすい特別状態（例えば、時短状態（高確高ベース状態や低確高ベース状態））に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

遊技の進行を制御可能な遊技制御手段（例えば、CPU 103）と、

前記遊技制御手段から送信される制御情報（例えば、図 11 - 2 に示す演出制御コマンド）にもとづいて演出を制御可能な演出制御手段（例えば、演出制御用 CPU 120）と

、
前記通常状態から前記有利状態または前記特別状態のいずれかに制御されたときから前

10

20

30

40

50

記通常状態に一度も制御されていない有利期間（例えば、連荘状態の期間）において発生した前記有利状態の回数が特定回数に達しているとき（例えば、連荘回数が第1判定回数である「5」以上であるとき）に所定数値データを第1の値（例えば、「0」）から第2の値（例えば、「1」や「2」）へ更新可能な更新手段（例えば、CPU103が図11-13に示す出玉状態判定処理を実行する部分）と、

前記所定数値データが前記第2の値であるときに、単位期間において付与される遊技価値の付与速度が低下するように調整する調整手段（例えば、図11-13及び図11-21に示すように、CPU103が出玉状態判定処理において出玉状態フラグ値を「1」や「2」にセットすることによって大当り遊技中のファンファーレ演出期間、インターバル期間、エンディング演出期間を長期化する部分）と、

10

を備え、

前記遊技制御手段は、前記所定数値データが前記第2の値であることを特定可能な制御情報を前記演出制御手段に送信可能であって（例えば、図11-13に示すように、CPU103がステップ162SGS17の処理で出玉状態指定コマンドの送信設定を実行した後、図5に示すコマンド制御処理を実行する部分）、

前記演出制御手段は、前記所定数値データが前記第2の値であることを特定可能な制御情報にもとづいた演出制御を実行可能である（例えば、図11-27及び図11-28に示すように、演出制御用CPU120は、予告演出決定処理において、受信した出玉状態指定コマンドから出玉状態を特定し、該特定した出玉状態に応じた予告演出種別決定用テーブルを用いて可変表示中に予告演出を実行するか否か及び実行する予告演出の演出種別

20

を決定可能な部分）、

前記更新手段は、終了条件が成立するときに前記所定数値データを前記第2の値から前記第1の値へ更新し（例えば、図11-13に示すように、CPU103が出玉状態フラグを「1」にセットしたときに同じくセットした判定後可変表示残回数が0となったことに基づいて出玉状態フラグを「0」にセットする部分）、

さらに、

可変表示として、演出識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの所定タイミングにおいて前記特定演出識別情報を一旦仮停止させた後に可変表示を再開する特定演出（例えば、擬似連演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図14に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

30

前記特定演出識別情報が仮停止することを示唆する示唆演出（例えば、仮停止示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図14に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

前記特定演出識別情報が仮停止したことを報知する報知演出（例えば、仮停止報知演出）を実行可能な報知演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図14に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

を備え、

前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として、効果表示の表示によって、前記特定演出識別情報とは異なる演出識別情報の視認性を第1低視認状態に一旦低下させた後に、該第1低視認状態よりも更に視認性が低い第2低視認状態に低下させる演出を実行可能であり（例えば、図15-33及び図15-34に示すように、画像表示装置5において集中線を密度D1にて表示することによって左右の飾り図柄の視認性を低下させた後、集中線を密度D2にて表示することによって左右の飾り図柄の視認性を更に低下させる部分）、

40

前記報知演出実行手段は、前記報知演出として、前記特定演出識別情報とは異なる演出識別情報を視認不能とする演出を実行可能であり（例えば、図15-34及び図15-35に示すように、仮停止報知用のエフェクト画像を画像表示装置5の表示領域全体で表示することにより左右の飾り図柄を視認不能とする部分）、

前記示唆演出実行手段は、前記特定演出識別情報が仮停止しない場合においても前記示唆演出を実行可能であって、該仮停止しない場合は前記所定タイミングを過ぎた後の所定期間は前記効果表示を継続表示可能である（例えば、図15-44に示すように、仮停止

50

示唆演出を実行して擬似連図柄が仮停止しない場合は、擬似連図柄が画像表示装置 5 において非表示となった後も集中線が継続して表示されている部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定数値データが第 2 の値であるときにおいて遊技価値の付与速度を低下させる調整が実行されるため、所定数値データが第 2 の値であるときにおいて短期間に過度の遊技価値が付与されて射幸性が過度に高まってしまうことを防ぐことができるとともに、所定数値データが第 2 の値であるか否かに対応した演出制御を実行できるので、遊技興趣を向上できる。さらに、示唆演出によって仮停止することに対する遊技者の期待感を高めることができるとともに、報知演出が実行されることにより仮停止したことに対する高揚感を高めることができるとともに、仮停止しない場合に、仮停止の所定タイミング後においても効果表示が継続表示されていることで、仮停止しなかったことを遊技者が認識し易くなるとともに、仮停止しなかったことに対する遊技者の落胆感を和らげることができるようになるので、遊技興趣を向上させることができる。

10

【手続補正 8】

【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 1 の遊技機は、

20

複数種類の演出識別情報の可変表示を行って表示結果を導出表示し、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能であるとともに、通常状態と該通常状態よりも前記有利状態に制御されやすい特別状態に制御可能な遊技機であって、

演出識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの間において前記演出識別情報とは異なる特殊識別情報を一旦仮停止させた後に可変表示を再開させる特定演出を実行する特定演出実行手段と、

前記特殊識別情報の仮停止を示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、

前記特殊識別情報の仮停止を報知する報知演出を実行可能な報知演出実行手段と、

前記報知演出の実行後に特別演出を実行可能な特別演出実行手段と、を備え、

前記示唆演出実行手段は、前記特殊識別情報および前記演出識別情報を、効果表示により視認性が低い第 1 状態とした後に該第 1 状態よりも更に視認性が低い第 2 状態とする演出を、前記示唆演出として実行可能であり、

30

前記報知演出実行手段は、前記演出識別情報を視認不能とする演出を、前記報知演出として実行可能であり、

前記特別演出実行手段は、可変表示の再開に対応した表示を表示する演出を、前記特別演出として実行可能であり、

前記特殊識別情報が表示されるレイヤと、前記効果表示が表示されるレイヤと、が異なり

前記通常状態から前記有利状態または前記特別状態のいずれかに制御されたときから前記通常状態に一度も制御されていない有利期間において発生した前記有利状態の回数に応じて所定数値データを更新可能な更新手段をさらに備える、

40

ことを特徴としている。

手段 2 の遊技機は、

複数種類の演出識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行って表示結果を導出表示し、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、

通常状態と該通常状態よりも前記有利状態に制御されやすい特別状態（例えば、時短状態（高確高ベース状態や低確高ベース状態））に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

遊技の進行を制御可能な遊技制御手段（例えば、CPU 103）と、

50

前記遊技制御手段から送信される制御情報（例えば、図 11 - 2 に示す演出制御コマンド）にもとづいて演出を制御可能な演出制御手段（例えば、演出制御用 CPU 120）と

、
前記通常状態から前記有利状態または前記特別状態のいずれかに制御されたときから前記通常状態に一度も制御されていない有利期間（例えば、連荘状態の期間）において発生した前記有利状態の回数が特定回数に達しているとき（例えば、連荘回数が第 1 判定回数である「5」以上であるとき）に所定数値データを第 1 の値（例えば、「0」）から第 2 の値（例えば、「1」や「2」）へ更新可能な更新手段（例えば、CPU 103 が図 11 - 13 に示す出玉状態判定処理を実行する部分）と、

前記所定数値データが前記第 2 の値であるときに、単位期間において付与される遊技価値の付与速度が低下するように調整する調整手段（例えば、図 11 - 13 及び図 11 - 21 に示すように、CPU 103 が出玉状態判定処理において出玉状態フラグ値を「1」や「2」にセットすることによって大当り遊技中のファンファーレ演出期間、インターバル期間、エンディング演出期間を長期化する部分）と、

を備え、

前記遊技制御手段は、前記所定数値データが前記第 2 の値であることを特定可能な制御情報を前記演出制御手段に送信可能であって（例えば、図 11 - 13 に示すように、CPU 103 がステップ 162 S G S 17 の処理で出玉状態指定コマンドの送信設定を実行した後、図 5 に示すコマンド制御処理を実行する部分）、

前記演出制御手段は、前記所定数値データが前記第 2 の値であることを特定可能な制御情報にもとづいた演出制御を実行可能である（例えば、図 11 - 27 及び図 11 - 28 に示すように、演出制御用 CPU 120 は、予告演出決定処理において、受信した出玉状態指定コマンドから出玉状態を特定し、該特定した出玉状態に応じた予告演出種別決定用テーブルを用いて可変表示中に予告演出を実行するか否か及び実行する予告演出の演出種別を決定可能な部分）、

前記更新手段は、終了条件が成立するときに前記所定数値データを前記第 2 の値から前記第 1 の値へ更新し（例えば、図 11 - 13 に示すように、CPU 103 が出玉状態フラグを「1」にセットしたときに同じくセットした判定後可変表示残回数が 0 となったことに基づいて出玉状態フラグを「0」にセットする部分）、

さらに、

可変表示として、演出識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの所定タイミングにおいて、前記演出識別情報とは異なる特殊識別情報（例えば、疑似連図柄）を一旦仮停止させた後に可変表示を再開する特定演出（例えば、疑似連演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が図 14 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

前記特殊識別情報が仮停止することを示唆する示唆演出（例えば、仮停止示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が図 14 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

前記特殊識別情報が仮停止したことを報知する報知演出（例えば、仮停止報知演出）を実行可能な報知演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が図 14 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

を備え、

前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として、効果表示の表示によって、前記演出識別情報の視認性を第 1 低視認状態に一旦低下させた後に、該第 1 低視認状態よりも更に視認性が低い第 2 低視認状態に低下させる演出を実行可能であり（例えば、図 15 - 33 及び図 15 - 34 に示すように、画像表示装置 5 において集中線を密度 D1 にて表示することによって左右の飾り図柄の視認性を低下させた後、集中線を密度 D2 にて表示することによって左右の飾り図柄の視認性を更に低下させる部分）、

前記報知演出実行手段は、前記報知演出として前記演出識別情報を視認不能とする演出を実行可能であり（例えば、図 15 - 34 及び図 15 - 35 に示すように、仮停止報知用

10

20

30

40

50

のエフェクト画像を画像表示装置 5 の表示領域全体で表示することにより左右の飾り図柄を視認不能とする部分)、

前記示唆演出実行手段は、前記特殊識別情報が仮停止しない場合においても前記示唆演出を実行可能であって、該仮停止しない場合は前記所定タイミングを過ぎた後の所定期間は前記効果表示を継続表示可能である(例えば、図 15 - 44 に示すように、仮停止示唆演出を実行して擬似連図柄が仮停止しない場合は、擬似連図柄が画像表示装置 5 において非表示となった後も集中線が継続して表示されている部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定数値データが第 2 の値であるときにおいて遊技価値の付与速度を低下させる調整が実行されるため、所定数値データが第 2 の値であるときにおいて短期間に過度の遊技価値が付与されて射幸性が過度に高まってしまうことを防ぐことができるとともに、所定数値データが第 2 の値であるか否かに対応した演出制御を実行できるので、遊技興趣を向上できる。さらに、示唆演出によって仮停止することに対する遊技者の期待感を高めることができるとともに、報知演出が実行されることにより仮停止したことに対する高揚感を高めることができるとともに、仮停止しない場合に、仮停止の所定タイミング後においても効果表示が継続表示されていることで、仮停止しなかったことを遊技者が認識し易くなるとともに、仮停止しなかったことに対する遊技者の落胆感を和らげることができるようになるので、遊技興趣を向上させることができる。

10

20

30

40

50