

【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8月17日(2023.8.17)

【公開番号】特開2021-194399(P2021-194399A)

【公開日】令和3年12月27日(2021.12.27)

【年通号数】公開・登録公報2021-063

【出願番号】特願2020-105017(P2020-105017)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02(2006.01)

10

【FI】

A 6 3 F 7/02 3 2 0

【手続補正書】

【提出日】令和5年8月8日(2023.8.8)

【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、

前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出として、第1示唆演出と、第2示唆演出と、第3示唆演出と、第4示唆演出と、を含む複数種類の示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、

前記第1示唆演出の演出結果が報知されるよりも前に第1発展演出を実行可能であるとともに、前記第2示唆演出の演出結果として前記有利状態に制御されないことが報知された後に前記第1発展演出とは異なる第2発展演出を実行可能な発展演出実行手段と、

前記示唆演出の実行中に、実行回数に応じて前記有利状態に制御される期待度が異なるチャンスアップ演出を実行可能なチャンスアップ演出実行手段と、

30

演出動画を表示する所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、

を備え、

前記示唆演出実行手段は、

前記第1発展演出が実行された後において前記第3示唆演出を実行可能であり、

前記第2発展演出が実行された後において前記第4示唆演出を実行可能であり、

前記チャンスアップ演出実行手段は、

前記第3示唆演出が実行されているときに実行される前記チャンスアップ演出の実行回数が、前記第1示唆演出が実行されているときに実行される前記チャンスアップ演出の実行回数よりも多くなるように前記チャンスアップ演出を実行可能であり、

40

前記第4示唆演出が実行されているときに実行される前記チャンスアップ演出の実行回数が、前記第2示唆演出が実行されているときに実行される前記チャンスアップ演出の実行回数以下となるように前記チャンスアップ演出を実行可能であり、

特定態様の前記チャンスアップ演出を含む複数種類の前記チャンスアップ演出を実行可能であり、

前記示唆演出の実行中に特定態様の前記チャンスアップ演出が実行されたときに、前記有利状態に制御される期待度は、該示唆演出の種類に応じて異なり、

前記所定演出実行手段は、

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表示可能であり、

50

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】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

手段の遊技機は、

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、

前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出として、第 1 示唆演出と、第 2 示唆演出と、第 3 示唆演出と、第 4 示唆演出と、を含む複数種類の示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、

前記第 1 示唆演出の演出結果が報知されるよりも前に第 1 発展演出を実行可能であるととともに、前記第 2 示唆演出の演出結果として前記有利状態に制御されないことが報知された後に前記第 1 発展演出とは異なる第 2 発展演出を実行可能な発展演出実行手段と、

前記示唆演出の実行中に、実行回数に応じて前記有利状態に制御される期待度が異なるチャンスアップ演出を実行可能なチャンスアップ演出実行手段と、

演出動画を表示する所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、

を備え、

前記示唆演出実行手段は、

前記第 1 発展演出が実行された後において前記第 3 示唆演出を実行可能であり、

前記第 2 発展演出が実行された後において前記第 4 示唆演出を実行可能であり、

前記チャンスアップ演出実行手段は、

前記第 3 示唆演出が実行されているときに実行される前記チャンスアップ演出の実行回数が、前記第 1 示唆演出が実行されているときに実行される前記チャンスアップ演出の実行回数よりも多くなるように前記チャンスアップ演出を実行可能であり、

前記第 4 示唆演出が実行されているときに実行される前記チャンスアップ演出の実行回数が、前記第 2 示唆演出が実行されているときに実行される前記チャンスアップ演出の実行回数以下となるように前記チャンスアップ演出を実行可能であり、

特定態様の前記チャンスアップ演出を含む複数種類の前記チャンスアップ演出を実行可能であり、

前記示唆演出の実行中に特定態様の前記チャンスアップ演出が実行されたときに、前記有利状態に制御される期待度は、該示唆演出の種類に応じて異なり、

前記所定演出実行手段は、

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表示可能であり、

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表示可能である、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技興趣を向上できる。

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）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出として、特別示唆演出（例えば、リーチ演出 I）と該特別示唆演出よりも前記有利状態に制御される期待度が低い第 1 示唆演出（例えば、リーチ演出 A）、第 2 示唆演出（例えば、リーチ演出 B）、第 3 示唆演出（例えば、リーチ演出 F）、第 4 示唆演出（例えば、リーチ演出 E）とを含む複数種類の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 10 に示す

10

20

30

40

50

可変表示中演出処理を実行する部分)と、

前記第1示唆演出の演出結果が報知されるよりも前に特別発展演出を第1発展パターンとして実行可能であるとともに(例えば、図11-8に示すように、スーパーリーチの変動パターンでの可変表示において、リーチ演出Aの実行中から高期待度リーチ演出発展報知演出が実行される部分)、前記第2示唆演出の演出結果として前記有利状態に制御されないことが報知された後に前記特別発展演出とは異なる特殊発展演出を第2発展パターンとして実行可能(例えば、図11-8に示すように、スーパーリーチの変動パターンでの可変表示において、リーチ演出Bの演出結果として可変表示結果(はずれ)が一旦報知された後にリーチ演出E発展報知演出が実行される部分)な発展演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120が図10に示す可変表示中演出処理を実行する部分)と、

10

を備え、

前記示唆演出実行手段は、

前記発展演出実行手段によって前記第1発展パターンが実行されたときは、前記特別発展演出の実行後において前記第1示唆演出よりも前記期待度の高い前記第3示唆演出を実行可能であり(例えば、図11-8に示すように、スーパーリーチの変動パターンでの可変表示において、リーチ演出Aの実行中から高期待度リーチ演出発展報知演出が実行され、更にリーチ演出Fが実行される部分)、

前記発展演出実行手段によって前記第2発展パターンが実行されたときは、前記特殊発展演出の実行後において前記第4示唆演出を実行可能であり(例えば、図11-8に示すように、スーパーリーチの変動パターンでの可変表示において、リーチ演出Bの演出結果として可変表示結果(はずれ)が一旦報知された後にリーチ演出E発展報知演出が実行され、更にリーチ演出Eが実行される部分)、

20

前記特別発展演出の演出期間は、前記特殊発展演出の演出期間よりも長く(例えば、図11-8及び図11-9に示すように、高期待度リーチ演出発展報知演出の実行期間の長さL7はリーチ演出E発展報知演出の実行期間の長さL6bよりも長い部分)、

前記特別発展演出は、演出画像の視認性が低下する第1次演出(例えば、図11-10及び図11-55に示すブラックアウト演出)と、該第1次演出の後に実行される演出であって前段情報が視認可能に表示される第2次演出(例えば、図11-10及び図11-55に示す前段演出)と、該第2次演出の後に実行される演出であって前記前段情報よりも強調度合いが高い後段情報が視認可能に表示される第3次演出(例えば、図11-10及び図11-55に示す後段演出)と、を含み、

30

前記特別発展演出が実行されてから前記有利状態に制御されることが報知されるまでの期間よりも、前記特殊発展演出が実行されてから前記有利状態に制御されることが報知されるまでの期間の方が短く(例えば、図11-8及び図11-9に示すように、高期待度リーチ演出発展報知演出開始タイミングからリーチ演出Iの終了タイミング(可変表示結果の報知タイミング)までの期間の長さL13と、高期待度リーチ演出発展報知演出の開始タイミングからリーチ演出Fの終了タイミングまでの期間の長さL12とは、リーチ演出E発展報知演出開始タイミングからリーチ演出Eの終了タイミング(可変表示結果の報知タイミング)までの期間の長さL11よりも長く設定されている部分)、

前記第2示唆演出の演出期間は、前記第1示唆演出の演出期間よりも長く(例えば、図11-7に示すように、リーチ演出Bの実行期間の長さL2は、リーチ演出Aの実行期間の長さL1よりも長く設定されている部分)、

40

さらに、

演出音を出力可能な音出力手段(例えば、スピーカ8L、8R及び音声制御基板13に搭載されている音声合成用IC079SG132、音声データROM079SG133、増幅回路079SG134)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CPU120)と、

50

を備え、

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15-19～図15-25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V1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15-19～図15-25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V2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る（例えば、図15-19～図15-25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8L、8RからBGMや演出音等が通常の再生速度であるV4にて出力されている部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特殊発展演出の実行後において第4示唆演出が実行される場合については、有利状態に制御されることが報知されるまでの期間が過度に長期化することによる遊技興趣の低下を抑制することができるとともに、特別発展演出の実行後において特別示唆演出が実行される場合については、有利状態に制御されることが報知されるまでに好適に遊技者を特別示唆演出に注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。さらに、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。

10

20

30

40

50