

【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 3 月 6 日(2023.3.6)

【公開番号】特開 2021-126337(P2021-126337A)  
【公開日】令和 3 年 9 月 2 日(2021.9.2)  
【年通号数】公開・登録公報 2021-041  
【出願番号】特願 2020-22956(P2020-22956)  
【国際特許分類】

A 63 F 7/02(2006.01)

10

【F I】

A 63 F 7/02 3 2 6 Z

A 63 F 7/02 3 0 4 D

【手続補正書】

【提出日】令和 5 年 2 月 24 日(2023.2.24)

【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

20

【補正の内容】

【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、

遊技者が操作可能な操作手段と、

遊技の進行を制御可能な遊技制御手段と、

前記遊技制御手段から送信される制御情報にもとづいて演出を制御可能な演出制御手段と、

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に所定数値データを第 1 の値から第 2 の値へ更新可能な更新手段と、を備え、

30

前記演出制御手段は、

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定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、

前記特定演出の実行期間である特定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、

40

前記特殊振動演出として、

前記特定演出期間にて前記操作手段とは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、

前記特定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、

前記操作手段に対する遊技者の操作が有効にならない場合において、前記操作手段に対する遊技者の操作を促す態様とは異なる態様にて遊技者の視線を前記操作手段に誘導する視線誘導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、

50

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、振動態様が異なり、

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、

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、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】0 0 0 6

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 6】

( A ) 上記目的を達成するため、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、

遊技者が操作可能な操作手段と、

遊技の進行を制御可能な遊技制御手段と、

前記遊技制御手段から送信される制御情報にもとづいて演出を制御可能な演出制御手段と、

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に所定数値データを第 1 の値から第 2 の値へ更新可能な更新手段と、を備え、

前記演出制御手段は、

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定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、

前記特定演出の実行期間である特定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、

前記特定演出期間にて前記操作手段とは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、

前記特定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、

前記操作手段に対する遊技者の操作が有効にならない場合において、前記操作手段に対する遊技者の操作を促す態様とは異なる態様にて遊技者の視線を前記操作手段に誘導する視線誘導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、振動態様が異なり、

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、

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、

ことを特徴としている。

さらに、( 1 ) 上記目的を達成するため、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大

10

20

30

40

50

当り遊技状態)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(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31A、プッシュボタン31B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AKS203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S172の可変表示中演出処理を実行する演出制御用CPU120など)と、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9B1およびボタンランプ9B2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AKS203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S172の可変表示中演出処理を実行する演出制御用CPU120など)と、遊技の進行に応じて特定演出(例えばSP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AKS203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S172の可変表示中演出処理を実行する演出制御用CPU120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)、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AKZ01~AKZ05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り(例えば振動パターンAKV41~AKV44とは異なる振動パターンAKV01~AKV03など)、

10

20

可変表示が開始されるタイミングにおいて所定振動演出を実行可能であり、(ここで、可変表示が開始されるタイミングは、例えばタイミングAKT01~AKT03、AKT11などであればよい。)

30

さらに、

遊技の進行を制御可能な遊技制御手段(例えば、CPU103)と、

前記遊技制御手段から送信される制御情報(例えば、図14-2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CPU120)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、CPU103が図14-13に示す出玉状態判定処理を実行する部分)と、

40

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14-13及び図14-21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た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14-13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

50

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 14 - 27 及び図 14 - 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)、

ことを特徴としている。

このような構成によれば、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。さらに、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。

10

20

30

40

50