

【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10月14日(2022.10.14)

【公開番号】特開2021-78801(P2021-78801A)

【公開日】令和3年5月27日(2021.5.27)

【年通号数】公開・登録公報2021-024

【出願番号】特願2019-209266(P2019-209266)

【国際特許分類】

A 63 F 7/02 (2006.01)

10

【F I】

A 63 F 7/02 304 D

【手続補正書】

【提出日】令和4年10月5日(2022.10.5)

【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】

可変表示を行い、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、

遊技者から視認可能に設けられた電子部品と、

透光性を有する部材であって遊技者が該部材を通して前記電子部品を視認可能に設けられた透光部材と、

遊技者が操作可能な操作手段と、

演出を実行可能な演出制御手段と、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、振動様態が異なり、

前記所定振動演出と前記第2特殊振動演出とで、振動様態が異なり、

前記第1特殊振動演出と前記第2特殊振動演出とで、振動様態が異なる、

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】0005

【補正方法】変更

50

【補正の内容】

【0005】

上記特許文献1に記載の遊技機において、遊技機の商品性をより高める必要性があつた。

【手続補正3】

【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】

本発明は、遊技機の商品性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。

10

【手続補正4】

【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Aの遊技機は、

可変表示を行い、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つて、

20

遊技者から視認可能に設けられた電子部品と、

透光性を有する部材であつて遊技者が該部材を通して前記電子部品を視認可能に設けられた透光部材と、

遊技者が操作可能な操作手段と、

演出を実行可能な演出制御手段と、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、

30

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、振動様態が異なり、

40

前記所定振動演出と前記第2特殊振動演出とで、振動様態が異なり、

前記第1特殊振動演出と前記第2特殊振動演出とで、振動様態が異なる、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（例えば大当たり遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1、75SG001など）であつて、

遊技者から視認可能に設けられた電子部品（例えば、LED基板303, 403, 603, 803）と、

前記電子部品の周辺に設けられ、該電子部品と同系色に形成された特定部材（例えば、ベース部材301, 401, 601, 801）と、

透光性を有する部材であつて遊技者が該部材を通して前記電子部品及び前記特定部材を

50

視認可能に設けられた透光部材（例えば、カバー部材 302，402，602，802）と、

を備え、

前記透光部材（例えば、カバー部材 302）は、前記電子部品（例えば、LED 基板 303）と前記特定部材（例えば、ベース部材 301）とに跨るように形成された装飾パターン（例えば、装飾パターン 331）を有し（図 10-12 参照）、

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 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 AKS 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、

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 AKS 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、

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 AKS 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 AKZ 01 ~ AKZ 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様が異なる（例えば振動パターン AKV 41 ~ AKV 44 とは異なる振動パターン AKV 01 ~ AKV 03 など）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、商品性を高めることができ遊技興奮を向上させることができる。

10

20

30

40

50