

【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2021-78803(P2021-78803A)

【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2019-209268(P2019-209268)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

10

【F I】

A 6 3 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】

識別情報の可変表示を行い、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、

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、

表示されている識別情報の表示態様を変化させる変化演出を実行可能であり、

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定演出を実行可能であり、

30

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、

40

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】0005

【補正方法】変更

【補正の内容】

50

【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、

識別情報の可変表示を行い、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

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、

表示されている識別情報の表示態様を変化させる変化演出を実行可能であり、

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、

20

30

40

50

表示手段（例えば、画像表示装置5）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）、

前記電子部品（例えば、LED基板303）は、前記特定部材（例えば、ベース部材301の上部）よりも前記表示手段から離間した位置に設けられ、

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る（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）、

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るとともに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、遊技興奮を向上させることができる。

10

20

30

40

50