

【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)  
【F I】  
A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

10

【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】  
【特許請求の範囲】  
【請求項 1】

20

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、

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、

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】0 0 0 5  
【補正方法】変更  
【補正の内容】

50

## 【 0 0 0 5 】

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った。

## 【 手 続 補 正 3 】

【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 】

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】0 0 0 7

【補正方法】変更

【補正の内容】

## 【 0 0 0 7 】

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って

遊技者が操作可能な操作手段と、 20

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、 30

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。 40

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など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1、7 5 S G 0 0 1 など）であって、

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 3 0 3 , 4 0 3 , 6 0 3 , 8 0 3 ）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 3 0 1 , 4 0 1 , 6 0 1 , 8 0 1 ）と、

透光性を有する部材であって遊技者が該部材を透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 3 0 2 , 4 0 2 , 6 0 2 , 8 0 2 ）と、

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 A K S 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 A K S 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 S P 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 A K S 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 A K Z 01 ~ A K Z 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態様が異なる（例えば振動パターン A K V 41 ~ A K V 44 とは異なる振動パターン A K V 01 ~ A K V 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、遊技興趣を向上させることができる。

10

20

30

40

50