

【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 3 月 22 日(2022.3.22)

【公開番号】特開 2021-314(P2021-314A)

【公開日】令和 3 年 1 月 7 日(2021.1.7)

【年通号数】公開・登録公報 2021-001

【出願番号】特願 2019-116071(P2019-116071)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02(2006.01)

10

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 0

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

A 6 3 F 7/02 3 3 3 Z

【手続補正書】

【提出日】令和 4 年 3 月 11 日(2022.3.11)

【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

20

【補正方法】変更

【補正の内容】

【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第 1 有利状態と該第 1 有利状態よりも有利な第 2 有利状態を含む複数の有利状態に制御可能な遊技機であって、

前記有利状態の終了から所定回数の可変表示が実行されるまでの第 1 期間と、前記所定回数の可変表示が実行された後の第 2 期間とを少なくとも含む期間において、可変表示が実行される頻度が通常状態よりも高い特別状態に制御可能な遊技状態制御手段と、

可変表示を実行するときに、第 1 可変表示期間と該第 1 可変表示期間よりも長い期間である第 2 可変表示期間とを含む複数の異なる可変表示期間のうちから 1 の可変表示期間を決定する可変表示期間決定手段と、

30

第 1 位置と、該第 1 位置と異なる第 2 位置との間で動作可能な可動体と、

少なくとも前記第 2 有利状態に制御されることを報知する報知演出を、可変表示中の第 1 タイミングと該第 1 タイミングよりも後の第 2 タイミングを含む複数の異なるタイミングにおいて実行可能な報知演出実行手段と、

を備え、

前記報知演出実行手段は、前記第 2 有利状態に制御されることに基づいて実行される可変表示が、前記第 1 期間において実行されるときは前記第 2 期間において実行されているときよりも高い割合にて前記第 1 タイミングにおいて前記報知演出を実行可能であるとともに、前記第 2 有利状態に制御されることに基づいて実行される可変表示が、前記第 2 期間において実行されるときは前記第 1 期間において実行されているときよりも高い割合にて前記第 2 タイミングにおいて前記報知演出を実行可能であり、

40

前記可変表示期間決定手段は、前記第 2 有利状態に制御されることに基づいて実行される可変表示が、前記第 1 期間において実行されるときは前記第 2 期間において実行されているときよりも高い割合にて前記第 2 可変表示期間を決定可能であるとともに、前記第 2 有利状態に制御されることに基づいて実行される可変表示が、前記第 2 期間において実行されるときは前記第 1 期間において実行されているときよりも高い割合にて前記第 1 可変表示期間を決定可能であり、

前記報知演出実行手段は、前記報知演出を実行しているときに、前記可動体を動作させる

50

とともに前記第 2 有利状態に制御されることに関連する特別表示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】0 0 0 6

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 6】

手段 A に記載の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な第 1 有利状態と該第 1 有利状態よりも有利な第 2 有利状態を含む複数の有利状態に制御可能な遊技機であって、 10

前記有利状態の終了から所定回数の可変表示が実行されるまでの第 1 期間と、前記所定回数の可変表示が実行された後の第 2 期間とを少なくとも含む期間において、可変表示が実行される頻度が通常状態よりも高い特別状態に制御可能な遊技状態制御手段と、

可変表示を実行するときに、第 1 可変表示期間と該第 1 可変表示期間よりも長い期間である第 2 可変表示期間とを含む複数の異なる可変表示期間のうちから 1 の可変表示期間を決定する可変表示期間決定手段と、

第 1 位置と、該第 1 位置と異なる第 2 位置との間で動作可能な可動体と、

少なくとも前記第 2 有利状態に制御されることを報知する報知演出を、可変表示中の第 1 タイミングと該第 1 タイミングよりも後の第 2 タイミングを含む複数の異なるタイミングにおいて実行可能な報知演出実行手段と、 20

を備え、

前記報知演出実行手段は、前記第 2 有利状態に制御されることに基づいて実行される可変表示が、前記第 1 期間において実行されるときは前記第 2 期間において実行されているときよりも高い割合にて前記第 1 タイミングにおいて前記報知演出を実行可能であるとともに、前記第 2 有利状態に制御されることに基づいて実行される可変表示が、前記第 2 期間において実行されるときは前記第 1 期間において実行されているときよりも高い割合にて前記第 2 タイミングにおいて前記報知演出を実行可能であり、

前記可変表示期間決定手段は、前記第 2 有利状態に制御されることに基づいて実行される可変表示が、前記第 1 期間において実行されるときは前記第 2 期間において実行されているときよりも高い割合にて前記第 2 可変表示期間を決定可能であるとともに、前記第 2 有利状態に制御されることに基づいて実行される可変表示が、前記第 2 期間において実行されるときは前記第 1 期間において実行されているときよりも高い割合にて前記第 1 可変表示期間を決定可能であり、 30

前記報知演出実行手段は、前記報知演出を実行しているときに、前記可動体を動作させるとともに前記第 2 有利状態に制御されることに関連する特別表示を表示可能であることを特徴としている。

手段 1 に記載の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な第 1 有利状態（例えば、大当たり A の大当たり遊技状態）と該第 1 有利状態よりも有利な第 2 有利状態（例えば、大当たり B の大当たり遊技状態）を含む複数の有利状態に制御可能であり、不利設定値（例えば、1 ～ 3）と該不利設定値よりも遊技者にとっての有利度が高い有利設定値（例えば、4 ～ 6）とを含む複数の設定値のうちからいずれかの設定値を設定可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、 40

前記有利状態の終了から所定回数の可変表示が実行されるまでの第 1 期間（例えば、50 回の可変表示が実行されるまでの期間）と、前記所定回数の可変表示が実行された後の第 2 期間（例えば、51 ～ 100 回目または 51 ～ 150 回目の可変表示が実行される期間）とを少なくとも含む期間において、可変表示が実行される頻度が通常状態よりも高い特別状態（例えば、高確高ベース状態）に制御可能な遊技状態制御手段（例えば、CPU 103 が特別図柄プロセス処理を実行する部分）と、

可変表示を実行するときに、第 1 可変表示期間（例えば、図 8 - 6 に示すスーパーリーチ α やスーパーリーチ β の変動パターンの特図変動時間である 43 秒や 53 秒）と該第 1 可変表示期間よりも長い期間である第 2 可変表示期間（例えば、図 8 - 6 に示すスーパーリーチ γ の変動パターンの特図変動時間である 180 秒）とを含む複数の異なる可変表示期間のうちから 1 の可変表示期間を決定する可変表示期間決定手段（例えば、CPU 103 が図 8 - 17 に示す変動パターン設定処理を実行する部分）と、

少なくとも前記第 2 有利状態に制御されることを報知する報知演出（例えば、図 8 - 37 に示すように、大当り確定報知演出の一部として、虹色のエフェクト画像 179SG005K の表示を伴って可動体 179SG300 を動作させる部分）を、可変表示中の第 1 タイミング（例えば、図 8 - 37（B）に示すように、可変表示を開始してからリーチとなるまでの 20 秒間中のタイミング）と該第 1 タイミングよりも後の第 2 タイミング（例えば、図 8 - 37（A）に示すように、可変表示中のリーチとなってから可変表示が終了するまでの 23 秒間または 33 秒間中のタイミング）を含む複数の異なるタイミングにおいて実行可能な報知演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が可変表示中演出処理を実行する部分）と、

を備え、

前記報知演出実行手段は、前記第 2 有利状態に制御されることに基づいて実行される可変表示が、前記第 1 期間において実行されるときには前記第 2 期間において実行されているときよりも高い割合にて前記第 1 タイミングにおいて前記報知演出を実行可能であるとともに、前記第 2 有利状態に制御されることに基づいて実行される可変表示が、前記第 2 期間において実行されるときには前記第 1 期間において実行されているときよりも高い割合にて前記第 2 タイミングにおいて前記報知演出を実行可能であり（例えば、図 8 - 37（C）に示すように、高ベース状態において 1 ~ 50 回目の可変表示において可変表示結果が大当り B となる場合には、必ず第 1 タイミングから可動体 179SG300 が動作する一方で、高ベース状態において 51 回目以降の可変表示において可変表示結果が大当り B となる場合には、必ず第 2 タイミングから可動体 179SG300 が動作する部分）、前記第 1 期間において前記第 2 可変表示期間の可変表示が実行されるときには、前記第 2 期間において実行されない特別報知演出を実行可能であり（例えば、演出制御用 CPU 120 が図 8 - 35 に示す特別リーチ演出パターン決定処理を実行することで特別リーチ演出としての全回転リーチ演出を実行可能な部分）、該特別報知演出において、前記第 2 有利状態となることに対応した態様を用いた演出を実行可能であり（例えば、図 8 - 45 に示すように、画像表示装置 5 において虹色のエフェクト画像 179SG005M を表示する部分）、

前記可変表示期間決定手段は、前記第 2 有利状態に制御されることに基づいて実行される可変表示が、前記第 1 期間において実行されるときには前記第 2 期間において実行されているときよりも高い割合にて前記第 2 可変表示期間を決定可能であるとともに、前記第 2 有利状態に制御されることに基づいて実行される可変表示が、前記第 2 期間において実行されるときには前記第 1 期間において実行されているときよりも高い割合にて前記第 1 可変表示期間を決定可能であり（例えば、図 8 - 10 及び図 8 - 17 に示すように、高ベース状態の 1 ~ 50 回目の可変表示において可変表示結果が大当り B となる場合は、大当り用変動パターン判定テーブル B を選択することで必ず変動パターンをスーパーリーチ γ の変動パターンに決定し、高ベース状態の 51 回目以降の可変表示において可変表示結果が大当り B となる場合は、大当り用変動パターン判定テーブル A を選択することで必ず変動パターンをノーマルリーチ、スーパーリーチ α 、スーパーリーチ β のいずれかの変動パターンに決定する部分）、

さらに、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えば、CPU 103 が図 5 に示す特別図柄通常処理を実行する部分）と、

前記決定手段の決定結果にもとづいて、前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出（例えば、リーチ演出）を、特定演出（例えば、パターン CI - 3 のカットイン演出）

10

20

30

40

50

を含む態様と含まない態様にて実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図9-18に示すカットイン演出決定処理を実行した後に図7に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

前記特定演出とは異なる演出であって前記有利状態に制御されることを示唆する特別演出（例えば、パターンCI-4のカットイン演出）を実行可能な特別演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図9-18に示すカットイン演出決定処理を実行した後に図7に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

を備え、

前記有利状態は、第1有利状態（例えば、大当たりAや大当たりBの大当たり遊技状態）と該第1有利状態よりも遊技者にとって有利な第2有利状態（例えば、大当たりCの大当たり遊技状態）とを含み、

10

前記示唆演出実行手段は、

前記不利設定値に設定されており、かつ前記決定手段によって前記有利状態に制御されることが決定されていないときには、前記特定演出を含む態様の前記示唆演出を実行不能であり（例えば、図9-21（B）に示すように、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が1～3のいずれかであり、かつ可変表示結果がはずれである場合は、カットイン演出をパターンCI-3で実行不能な部分）、

前記有利設定値に設定されており、かつ前記決定手段によって前記有利状態に制御されることが決定されていないときには、前記特定演出を含む態様の前記示唆演出を実行可能であり（例えば、図9-21（C）～図9-21（E）に示すように、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が4～6のいずれかであり、かつ可変表示結果がはずれである場合は、カットイン演出をパターンCI-3で実行可能な部分）、

20

前記特別演出が実行されて前記有利状態に制御される場合は、前記第2有利状態に制御され（例えば、図9-21及び図9-22に示すように、カットイン演出がパターンCI-4にて実行される場合は、必ず可変表示結果が大当たりとなり大当たりCの大当たり遊技状態に制御される部分）、

前記特定演出を含む態様の前記示唆演出が実行されて前記有利状態に制御される場合は、前記第1有利状態または前記第2有利状態に制御される（例えば、図9-21及び図9-22に示すように、カットイン演出がパターンCI-3にて実行される場合は、可変表示結果が大当たりとなると、大当たりA、大当たりB、大当たりCのいずれかの大当たり遊技状態に制

30

御される部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態が短期間に連続して発生してしまうことを防ぎつつ、可変表示期間が長くなることによる不満感の増大や間延びを防ぐことができる。また、第1期間における報知演出の興趣を向上できる。また、第2有利状態となることが解り易くなり、遊技興趣を向上できる。また、特別演出が実行されるか否かに遊技者を注目させることができるとともに、特定演出を含む示唆演出が実行されて第2有利状態に制御される場合があるので、有利設定値が設定されている場合に特定演出を含む示唆演出が実行されて有利状態に制御されない場合の遊技興趣の低下を低減できる。

40