

【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 7 月 28 日(2023.7.28)

【公開番号】特開 2021-132838(P2021-132838A)

【公開日】令和 3 年 9 月 13 日(2021.9.13)

【年通号数】公開・登録公報 2021-043

【出願番号】特願 2020-31129(P2020-31129)

【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 1 5 A

A 6 3 F 7/02 3 1 5 Z

【手続補正書】

【提出日】令和 5 年 7 月 20 日(2023.7.20)

【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】

可変表示を実行し、可変表示結果として特定表示結果が導出表示されたときに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、
音出力手段と、

表示手段と、

発光手段と、

遊技の進行を制御する遊技制御手段と、

30

前記遊技制御手段からの情報にもとづいて演出を実行可能な演出実行手段と、を備え、
前記演出実行手段は、前記有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能であ
り、

前記表示手段は、第 1 表示領域と、該第 1 表示領域よりも周縁寄りの第 2 表示領域と、を
含み、

前記特定演出は、

前記表示手段が演出動画を表示し、前記音出力手段が演出音を出力し、前記発光手段が発光する演出であり、

第 1 特定演出と、該第 1 特定演出よりも前記有利状態に制御される期待度の高い第 2 特定
演出と、を含み、

40

第 1 期間と、該第 1 期間後の第 2 期間と、該第 2 期間後の期間であって、演出結果として
有利態様または不利態様のいずれか一方の態様を報知する第 3 期間と、を含み、

前記演出実行手段は、

前記第 1 表示領域において、前記演出動画を表示可能であり、

前記第 2 表示領域において、遊技に関する情報表示を表示可能であり、

前記第 1 期間において、前記第 1 表示領域に第 1 速度で進行する演出態様の前記演出動画を
表示しつつ、前記情報表示を前記第 2 表示領域に表示可能であり、

前記第 2 期間において、前記第 1 表示領域に第 1 速度よりも遅い第 2 速度で進行する演出
態様の前記演出動画を表示しつつ、前記情報表示を前記第 2 表示領域に表示可能であり、

前記第 3 期間において、

50

演出結果として有利態様を報知する場合、前記第 2 期間において前記第 2 表示領域に表示していた前記情報表示を表示せずに、前記第 1 表示領域と前記第 2 表示領域とを用いて該有利態様の演出結果を報知可能であり、

演出結果として不利態様を報知する場合、前記第 2 期間において前記第 2 表示領域に表示していた前記情報表示を表示した状態で、前記第 1 表示領域を用いて該不利態様の演出結果を報知可能であり、

前記特定演出を実行するときに、前記第 1 期間と前記第 2 期間とのいずれにおいても、前記発光手段の発光態様を変化させることが可能であり、

前記第 1 特定演出を実行する場合、前記第 1 期間と前記第 2 期間とで同一の間隔で前記発光手段の発光態様を変化させることが可能であり、

10

前記第 2 特定演出を実行する場合、前記第 2 期間において、前記第 1 期間よりも短い間隔で前記発光手段の発光態様を変化させることが可能であり、

前記遊技制御手段は、通常状態において前記可変表示結果として前記特定表示結果とは異なる特別表示結果が表示された場合、前記通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態へ制御可能であり、

前記演出実行手段は、

前記可変表示結果が前記特定表示結果となる場合と前記特別表示結果となる場合とで、共通の特別演出を複数種類実行可能であり、

前記特別演出を実行した後に、前記特別表示結果となることを示唆する特殊演出を実行可能であり、

20

複数種類の前記特別演出のうちいずれの種類の前記特別演出が実行されるかに応じて前記特別表示結果となる期待度が異なる、

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 3

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 3】

このような遊技機として、リーチ演出としてバトル演出を実行可能であり、バトル演出中は、該バトル演出の再生速度を低速にするスローモーション演出を更に実行可能となっているものがある（例えば、特許文献 1 参照）。

30

【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 4

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 4】

【特許文献 1】特開 2 0 1 7 - 9 9 8 0 1 号公報

【手続補正 4】

40

【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】

【0 0 0 5】

しかしながら、特許文献 1 に記載の遊技機では、演出について改善の余地があった。

【手続補正 5】

【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

50

【補正の内容】

【0006】

本発明は、上記実状に鑑みてなされたものであり、演出を改善して遊技興趣を向上させることのできる遊技機の提供を目的とする。

【手続補正6】

【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】

上記目的を達成するため、本発明に係る遊技機は、
可変表示を実行し、可変表示結果として特定表示結果が導出表示されたときに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、
音出力手段と、
表示手段と、
発光手段と、
遊技の進行を制御する遊技制御手段と、
前記遊技制御手段からの情報にもとづいて演出を実行可能な演出実行手段と、を備え、
前記演出実行手段は、前記有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能であり、
前記表示手段は、第1表示領域と、該第1表示領域よりも周縁寄りの第2表示領域と、を含み、
前記特定演出は、
前記表示手段が演出動画を表示し、前記音出力手段が演出音を出力し、前記発光手段が発光する演出であり、
第1特定演出と、該第1特定演出よりも前記有利状態に制御される期待度の高い第2特定演出と、を含み、
第1期間と、該第1期間後の第2期間と、該第2期間後の期間であって、演出結果として有利態様または不利態様のいずれか一方の態様を報知する第3期間と、を含み、
前記演出実行手段は、
前記第1表示領域において、前記演出動画を表示可能であり、
前記第2表示領域において、遊技に関する情報表示を表示可能であり、
前記第1期間において、前記第1表示領域に第1速度で進行する演出態様の前記演出動画を表示しつつ、前記情報表示を前記第2表示領域に表示可能であり、
前記第2期間において、前記第1表示領域に第1速度よりも遅い第2速度で進行する演出態様の前記演出動画を表示しつつ、前記情報表示を前記第2表示領域に表示可能であり、
前記第3期間において、
演出結果として有利態様を報知する場合、前記第2期間において前記第2表示領域に表示していた前記情報表示を表示せずに、前記第1表示領域と前記第2表示領域とを用いて該有利態様の演出結果を報知可能であり、
演出結果として不利態様を報知する場合、前記第2期間において前記第2表示領域に表示していた前記情報表示を表示した状態で、前記第1表示領域を用いて該不利態様の演出結果を報知可能であり、
前記特定演出を実行するときに、前記第1期間と前記第2期間とのいずれにおいても、前記発光手段の発光態様を変化させることが可能であり、
前記第1特定演出を実行する場合、前記第1期間と前記第2期間とで同一の間隔で前記発光手段の発光態様を変化させることが可能であり、
前記第2特定演出を実行する場合、前記第2期間において、前記第1期間よりも短い間隔で前記発光手段の発光態様を変化させることが可能であり、
前記遊技制御手段は、通常状態において前記可変表示結果として前記特定表示結果とは異

10

20

30

40

50

なる特別表示結果が表示された場合、前記通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態へ制御可能であり、

前記演出実行手段は、

前記可変表示結果が前記特定表示結果となる場合と前記特別表示結果となる場合とで、共通の特別演出を複数種類実行可能であり、

前記特別演出を実行した後に、前記特別表示結果となることを示唆する特殊演出を実行可能であり、

複数種類の前記特別演出のうちいずれの種類の前記特別演出が実行されるかに応じて前記特別表示結果となる期待度が異なる、

ことを特徴とする。

10

このような構成によれば、遊技興趣を向上させることができる。

他の遊技機は、

第1識別情報の可変表示および第2識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当たり図柄）が導出表示されたときに有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機であって、

遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えばCPU103など）と、

前記遊技制御手段からの情報にもとづいて演出を実行可能な演出実行手段（例えば演出制御コマンドに基づいて演出を実行する演出制御用CPU120など）と、を備え、

前記遊技制御手段は、

前記有利状態とすることを決定する決定手段（例えばステップS110の処理を実行するCPU103など）と、

前記決定手段の決定より前に前記有利状態となることを判定する判定手段（例えばステップS213の処理を実行するCPU103など）と、

通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態へ制御可能な状態制御手段（例えばステップ059AKS025の処理を実行するCPU103など）と、

前記判定手段が前記有利状態となると判定したときに前記有利状態に制御されることを特定可能な判定結果情報を含む複数種類の情報を前記演出実行手段へ送信可能な情報送信手段（例えば演出制御コマンドを送信するCPU103など）と、を含み、

前記状態制御手段は、前記通常状態において前記可変表示結果として前記特定表示結果とは異なる特別表示結果が表示された場合、該特別表示結果にもとづいて、前記通常状態から前記特別状態へ制御し（例えばステップ059AKS025の処理を実行するなど）

30

、
前記判定手段は、前記状態制御手段が前記特別状態へ制御するよりも前に前記特別状態となることを判定可能であり（例えばステップ059AKS001の処理を実行するなど）

、
前記情報送信手段は、前記判定手段が前記特別状態となると判定したときに前記特別状態に制御されることを特定可能な特別情報を送信可能であり（例えば「ハズレ（時短）」の表示結果指定コマンドを送信可能であるなど）

前記演出実行手段は、

前記判定結果情報を受信したときに、前記判定結果情報にもとづいて先読み演出を実行可能であり（例えばステップS161の処理を実行可能であるなど）

40

前記特別情報を受信した後に前記判定結果情報を受信した場合に、前記判定結果情報にもとづく前記先読み演出の実行を制限する（例えばステップ059AKS082にてYesと判定した場合、ステップ059AKS084およびステップS1304の処理を実行するなど）

前記有利状態に制御されることを示す前記判定結果情報を受信した後に前記判定結果情報を新たに受信した場合、該新たに受信した前記判定結果情報にもとづく前記先読み演出の実行をさらに制限し（例えば現在記憶されている保留記憶内に可変表示結果が「大当たり」となる保留が記憶されている場合、ステップ059AKS082にてYesと判定するなど）

50

さらに、

通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段（例えば、図 8 - 17 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 におけるステップ 100 IWS 166、ステップ 100 IWS 173 を実行する部分、図 8 - 19 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 におけるステップ 100 IWS 537 を実行する部分）と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段（例えば、図 8 - 13 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 におけるステップ 100 IWS 71 を実行する部分）と、を備え、状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり（例えば、図 8 - 13 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 におけるステップ 100 IWS 74、ステップ 100 IWS 75 を実行する部分、図 8 - 17 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 におけるステップ 100 IWS 172、ステップ 100 IWS 173 を実行する部分）、更新手段は、第 1 識別情報の可変表示が実行される場合と第 2 識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新する（例えば、図 8 - 13 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 におけるステップ 100 IWS 71 を実行する部分）ことを特徴とする。

10

20

30

40

50