

【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7月28日(2022.7.28)

【公開番号】特開2021-108733(P2021-108733A)

【公開日】令和3年8月2日(2021.8.2)

【年通号数】公開・登録公報2021-034

【出願番号】特願2020-174(P2020-174)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02(2006.01)

10

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

【手続補正書】

【提出日】令和4年7月20日(2022.7.20)

【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

【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は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時の方が、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、

40

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、振動態様が異なり、

前記演出制御手段は、

遊技者の視線を前記操作手段に誘導する視線誘導演出を実行可能であり、

前記操作手段を発光させる発光演出を実行可能であり、

前記操作手段を振動させるタイミングに応じて、前記発光演出における発光態様を異ならせる、

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

50

【補正対象項目名】 0006

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【0006】

(A) 上記目的を達成するため、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）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（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、

演出を実行可能な演出制御手段（演出制御用CPU120など）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（例えばSPリーチAのリーチ演出、大当り確定報知、大当り種別抽選など）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（例えばタイミングAKT11）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（例えばタイミングAKT01～AKT03）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（例えばタイミングAKT01～AKT03、AKT11における振動演出の実行など）、

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（例えば期間AKZ01～AKZ05における振動演出の実行など）、

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は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（例えば振動パターンAKV41）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（例えば振動パターンAKV42）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（例えば操作部演出パターンなどに応じた大当り信頼度など）、

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（例えば図12-2および図12-3に示す振動パターン）、

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（例えば図12-2および図12-3に示す振動パターン）、

前記第1特殊振動演出と前記第2特殊振動演出とで、振動態様が異なり（例えば図12-2および図12-3に示す振動パターン）、

前記演出制御手段は、

遊技者の視線を前記操作手段に誘導する視線誘導演出を実行可能であり（例えば、演出制御用CPU120は、遊技者の視線をプッシュボタン31Bに誘導する視線誘導演出を実行可能であること等）、

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）を実行可能であり、

前記操作手段を振動させるタイミングに応じて、前記発光演出における発光態様を異ならせる（例えば可変表示が開始されるタイミングと、可変表示がリーチ態様になるタイミングとで、発光態様が異なるなど）、

ことを特徴としている。

このような構成によれば、振動による演出を実行する場合に遊技興趣を向上させることができる。

(1) 上記目的を達成するため、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能であるとともに、通常状態と該通常状態よりも前記有利状態に制御されやすい特別状態（例えば、時短状態（高確高ベース状態や低確高ベース状態））に制御可能

10

20

30

40

50

な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、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り（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）、

可変表示がリーチ態様になるタイミングにおいて所定振動演出を実行可能であり、（ここで、可変表示がリーチ態様になるタイミングは、例えばタイミングＡＫＴ１２などであればよい。）

10

20

30

40

50

すように、演出制御用CPU120は、予告演出決定処理において、受信した出玉状態指定コマンドから出玉状態を特定し、該特定した出玉状態に応じた予告演出種別決定用テーブルを用いて可変表示中に予告演出を実行するか否か及び実行する予告演出の演出種別を決定可能な部分)、
ことを特徴としている。

このような構成によれば、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。さらに、この特徴によれば、所定数値データが第2の値であるときにおいて遊技価値の付与速度を低下させる調整が実行されるため、所定数値データが第2の値であるときにおいて短期間に過度の遊技価値が付与されて射幸性が過度に高まってしまうことを防ぐことができるとともに、所定数値データが第2の値であるか否かに対応した演出制御を実行できるので、遊技興趣を向上できる。

10

20

30

40

50