

【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 6 年 6 月 18 日(2024.6.18)

【公開番号】特開 2022-146371(P2022-146371A)
【公開日】令和 4 年 10 月 5 日(2022.10.5)
【年通号数】公開公報(特許)2022-183
【出願番号】特願 2021-47285(P2021-47285)
【国際特許分類】
A 6 3 F 7/02(2006.01)
【F I】
A 6 3 F 7/02 3 2 0

10

【手続補正書】
【提出日】令和 6 年 6 月 10 日(2024.6.10)
【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】

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、
可動体と、
発光体と、
遊技者が操作可能な操作手段と、
音出力手段と、
前記有利状態に制御されることを報知可能な特定演出と、前記特定演出において前記操
作手段に対する操作を促す操作演出と、前記可動体を動作させる可動体演出と、該可動体
演出後に実行される結果報知演出と事後演出と、を実行可能な演出実行手段と、
を備え、
前記有利状態は、第 1 有利状態と、該第 1 有利状態よりも遊技者にとって有利な第 2 有
利状態と、を含み、
前記演出実行手段は、
前記特定演出として、特定キャラクタを表示する第 1 特定演出と、特殊キャラクタを
表示する第 2 特定演出と、前記特定キャラクタと前記特殊キャラクタとのいずれも表示し
ない第 3 特定演出と、を実行可能であり、
前記事後演出として、前記第 1 特定演出において前記結果報知演出を実行した後に前
記特定キャラクタを表示する第 1 事後演出を実行可能であり、
前記事後演出として、前記第 2 特定演出において前記結果報知演出を実行した後に前
記特殊キャラクタを表示する第 2 事後演出を実行可能であり、
前記事後演出として、前記第 3 特定演出において前記結果報知演出を実行した後に該
第 3 特定演出に関連した演出態様であって前記特定キャラクタと前記特殊キャラクタとの
いずれも表示しない第 3 事後演出を実行可能であり、
前記操作演出として、前記第 1 特定演出において前記操作演出を実行する第 1 操作演
出を実行可能であり、
前記操作演出として、前記第 2 特定演出において前記操作演出を実行する第 2 操作演
出を実行可能であり、
前記可動体演出として、前記第 1 特定演出において前記可動体演出を実行する第 1 可
動体演出を実行可能であり、

30

40

50

前記可動体演出として、前記第2特定演出において前記可動体演出を実行する第2可動体演出を実行可能であり、

前記結果報知演出として、前記第1特定演出において前記結果報知演出を実行する第1結果報知演出を実行可能であり、

前記結果報知演出として、前記第2特定演出において前記結果報知演出を実行する第2結果報知演出を実行可能であり、

前記事後演出と前記操作演出と前記可動体演出と前記結果報知演出において前記発光体を発光させることが可能であり、

前記事後演出と前記操作演出と前記可動体演出と前記結果報知演出において前記音出力手段から演出音を出力可能であり、

前記第1事後演出において、前記第2事後演出と共通の発光パターンにより前記発光体を発光させることが可能であり、

前記第3事後演出において、前記第1事後演出と前記第2事後演出とは異なる発光パターンにより前記発光体を発光させることが可能であり、

前記第1操作演出において、前記第2操作演出と共通の発光パターンにより前記発光体を発光させることが可能であり、

前記第1可動体演出において、前記第2可動体演出と共通の発光パターンにより前記発光体を発光させることが可能であり、

前記第1結果報知演出において、前記第2結果報知演出と共通の発光パターンにより前記発光体を発光させることが可能であり、

前記第1事後演出において、前記第2事後演出と共通の演出期間により演出を実行可能であり、

前記第3事後演出において、前記第1事後演出と前記第2事後演出とは異なる演出期間により演出を実行可能であり、

前記第2有利状態に制御される割合は、前記第1特定演出と前記第2特定演出と前記第3特定演出のいずれが実行されるかによって異なる、

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】0002

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0002】

パチンコ遊技機やスロットマシンなどの遊技機において、キャラクタを用いて大当り遊技状態に制御されるか否かを報知するスーパーリーチ演出（特定演出）と、大当りが報知された後に行われる図柄の再抽選演出（事後演出）と、を実行可能なもの等があった（例えば、特許文献1参照）。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0003

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0003】

【特許文献1】特開2019-34239号公報

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0004

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0004】

10

20

30

40

50

上記特許文献 1 に記載の遊技機においては、スーパーリーチ演出と図柄の再抽選演出との関連性が不十分であり、演出効果を高めることができないという問題があった。

【手続補正 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0005

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0005】

本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、特定演出と事後演出との関連性を高めて演出効果を向上させ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 6】

【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】

手段 A に記載の遊技機は、
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、
可動体と、
発光体と、
遊技者が操作可能な操作手段と、
音出力手段と、

20

前記有利状態に制御されることを報知可能な特定演出と、前記特定演出において前記操作手段に対する操作を促す操作演出と、前記可動体を動作させる可動体演出と、該可動体演出後に実行される結果報知演出と事後演出と、を実行可能な演出実行手段と、
を備え、

前記有利状態は、第 1 有利状態と、該第 1 有利状態よりも遊技者にとって有利な第 2 有利状態と、を含み、
前記演出実行手段は、

前記特定演出として、特定キャラクタを表示する第 1 特定演出と、特殊キャラクタを表示する第 2 特定演出と、前記特定キャラクタと前記特殊キャラクタとのいずれも表示しない第 3 特定演出と、を実行可能であり、

30

前記事後演出として、前記第 1 特定演出において前記結果報知演出を実行した後に前記特定キャラクタを表示する第 1 事後演出を実行可能であり、

前記事後演出として、前記第 2 特定演出において前記結果報知演出を実行した後に前記特殊キャラクタを表示する第 2 事後演出を実行可能であり、

前記事後演出として、前記第 3 特定演出において前記結果報知演出を実行した後に該第 3 特定演出に関連した演出態様であって前記特定キャラクタと前記特殊キャラクタとのいずれも表示しない第 3 事後演出を実行可能であり、

前記操作演出として、前記第 1 特定演出において前記操作演出を実行する第 1 操作演出を実行可能であり、

40

前記操作演出として、前記第 2 特定演出において前記操作演出を実行する第 2 操作演出を実行可能であり、

前記可動体演出として、前記第 1 特定演出において前記可動体演出を実行する第 1 可動体演出を実行可能であり、

前記可動体演出として、前記第 2 特定演出において前記可動体演出を実行する第 2 可動体演出を実行可能であり、

前記結果報知演出として、前記第 1 特定演出において前記結果報知演出を実行する第 1 結果報知演出を実行可能であり、

前記結果報知演出として、前記第 2 特定演出において前記結果報知演出を実行する第

50

2 結果報知演出を実行可能であり、

前記事後演出と前記操作演出と前記可動体演出と前記結果報知演出において前記発光体を発光させることが可能であり、

前記事後演出と前記操作演出と前記可動体演出と前記結果報知演出において前記音出力手段から演出音を出力可能であり、

前記第 1 事後演出において、前記第 2 事後演出と共通の発光パターンにより前記発光体を発光させることが可能であり、

前記第 3 事後演出において、前記第 1 事後演出と前記第 2 事後演出とは異なる発光パターンにより前記発光体を発光させることが可能であり、

前記第 1 操作演出において、前記第 2 操作演出と共通の発光パターンにより前記発光体を発光させることが可能であり、

前記第 1 可動体演出において、前記第 2 可動体演出と共通の発光パターンにより前記発光体を発光させることが可能であり、

前記第 1 結果報知演出において、前記第 2 結果報知演出と共通の発光パターンにより前記発光体を発光させることが可能であり、

前記第 1 事後演出において、前記第 2 事後演出と共通の演出期間により演出を実行可能であり、

前記第 3 事後演出において、前記第 1 事後演出と前記第 2 事後演出とは異なる演出期間により演出を実行可能であり、

前記第 2 有利状態に制御される割合は、前記第 1 特定演出と前記第 2 特定演出と前記第 3 特定演出のいずれが実行されるかによって異なる、
ことを特徴とする。

さらに、手段 1 に記載の遊技機は、

始動条件が成立したことにもとづいて可変表示を行い、可変表示の結果が特定表示結果となることにより、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、
表示手段と、

通常状態である非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段と、

前記決定手段の決定結果にもとづいて、可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから 1 の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段と、
を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第 1 特別状態と、可変表示の結果が特定表示結果とならない可変表示が特定回数実行されたことに基づき制御される特定回数到達後特別状態である第 2 特別状態と、を含み、

前記特定回数到達後特別状態において特定表示結果となるときの方が前記通常状態において特定表示結果となるときよりも遊技者にとって有利であり、

前記表示手段は、

前記通常状態において、前記有利状態に制御されるか否かを報知する特定演出表示を表示することが可能であり、

前記通常状態において、前記特定回数に関連する数字を用いた特定回数関連表示を表示することが可能であり、

前記特定回数関連表示を表示している可変表示中において、前記特定演出表示の実行に関連するタイミングで該特定回数関連表示の表示を終了し、

前記通常状態において、前記特定演出表示の結果として、前記有利状態に制御される旨が報知された場合、前記特定回数関連表示を表示することなく、前記有利状態に制御される旨を示す表示を行い、

前記通常状態において、前記特定演出表示の結果として、前記有利状態に制御されない旨が報知された場合、前記特定回数関連表示を表示可能であり、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に

10

20

30

40

50

前記可変表示パターン決定手段が前記第２特別状態において決定可能な可変表示パターンの数は、前記第１特別状態において決定可能な可変表示パターンの数よりも少なく、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定された可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第２特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間は、前記第１特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間よりも短い、

ことを特徴としている。

このような構成によれば、有利状態に制御されない結果となった場合は、特定回数を認識させることで、特定回数到達後特別状態を意識させることができ、有利状態に制御される結果となった場合は、特定回数を認識させないことで、特定回数到達後特別状態にあと少しで制御されるときだった場合における残念感を防止することができ、結果として、好適な特定回数到達後特別状態を提供することができるとともに、特定回数の可変表示を経て制御された第２特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利状態に制御することが決定された可変表示において、可変表示パターンの種類が少ないことで開発コストを抑制できるとともに、いたずらに煽られることなく有利状態に制御されるため、好適な第２特別状態を提供することができるので、遊技機における商品性を高めることができる。

10

20

30

40

50