

【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 8 月 1 日(2023.8.1)

【公開番号】特開 2021-194411(P2021-194411A)
【公開日】令和 3 年 12 月 27 日(2021.12.27)
【年通号数】公開・登録公報 2021-063
【出願番号】特願 2020-105029(P2020-105029)
【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 0 4 D

【手続補正書】

【提出日】令和 5 年 7 月 24 日(2023.7.24)

【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

20

【補正の内容】

【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、

発光可能な発光手段と、

可変表示に対応する特定表示を表示可能な表示手段と、

所定条件が成立したことに基づいて、前記特定表示を表示する特定表示演出と、前記発光手段を発光させる特定発光演出と、を実行可能な演出実行手段と、

前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出として、第 1 示唆演出、第 2 示唆演出、第 3 示唆演出、第 4 示唆演出とを含む複数種類の示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、

30

前記第 1 示唆演出の演出結果が報知されるよりも前に第 1 発展演出を実行可能であるとともに、前記第 2 示唆演出の演出結果として前記有利状態に制御されないことが報知された後に前記第 1 発展演出とは異なる第 2 発展演出を実行可能な発展演出実行手段と、

前記示唆演出の実行中に、実行回数に応じて前記有利状態に制御される期待度が異なるチャンスアップ演出を実行可能なチャンスアップ演出実行手段と、

を備え、

前記示唆演出実行手段は、

前記第 1 発展演出が実行された後において前記第 3 示唆演出を実行可能であり、

前記第 2 発展演出が実行された後において前記第 4 示唆演出を実行可能であり、

40

前記チャンスアップ演出実行手段は、

前記第 3 示唆演出が実行されているときに実行される前記チャンスアップ演出の実行回数が、前記第 1 示唆演出が実行されているときに実行される前記チャンスアップ演出の実行回数よりも多くなるように前記チャンスアップ演出を実行可能であり、

前記第 4 示唆演出が実行されているときに実行される前記チャンスアップ演出の実行回数が、前記第 2 示唆演出が実行されているときに実行される前記チャンスアップ演出の実行回数以下となるように前記チャンスアップ演出を実行可能であり、

前記演出実行手段は、前記特定表示演出において前記特定表示の表示が完了するよりも前に前記発光手段の発光が遊技者から認識可能となるように前記特定発光演出を実行し、

前記特定発光演出が実行されないときよりも前記特定発光演出が実行される時の方が

50

前記有利状態に制御される割合が高い、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】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

手段 A 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、

発光可能な発光手段と、

可変表示に対応する特定表示を表示可能な表示手段と、

所定条件が成立したことに基づいて、前記特定表示を表示する特定表示演出と、前記発光手段を発光させる特定発光演出と、を実行可能な演出実行手段と、

前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出として、第 1 示唆演出、第 2 示唆演出、第 3 示唆演出、第 4 示唆演出とを含む複数種類の示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、

前記第 1 示唆演出の演出結果が報知されるよりも前に第 1 発展演出を実行可能であるとともに、前記第 2 示唆演出の演出結果として前記有利状態に制御されないことが報知された後に前記第 1 発展演出とは異なる第 2 発展演出を実行可能な発展演出実行手段と、

前記示唆演出の実行中に、実行回数に応じて前記有利状態に制御される期待度が異なるチャンスアップ演出を実行可能なチャンスアップ演出実行手段と、

を備え、

前記示唆演出実行手段は、

前記第 1 発展演出が実行された後において前記第 3 示唆演出を実行可能であり、

前記第 2 発展演出が実行された後において前記第 4 示唆演出を実行可能であり、

前記チャンスアップ演出実行手段は、

前記第 3 示唆演出が実行されているときに実行される前記チャンスアップ演出の実行回数が、前記第 1 示唆演出が実行されているときに実行される前記チャンスアップ演出の実行回数よりも多くなるように前記チャンスアップ演出を実行可能であり、

前記第 4 示唆演出が実行されているときに実行される前記チャンスアップ演出の実行回数が、前記第 2 示唆演出が実行されているときに実行される前記チャンスアップ演出の実行回数以下となるように前記チャンスアップ演出を実行可能であり、

前記演出実行手段は、前記特定表示演出において前記特定表示の表示が完了するよりも前に前記発光手段の発光が遊技者から認識可能となるように前記特定発光演出を実行し、

前記特定発光演出が実行されないときよりも前記特定発光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い、

ことを特徴としている。

さらに、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）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出として、特別示唆演出（例えば、リーチ演出 I）と該特別示唆演出よりも前記有利状態に制御される期待度が低い第 1 示唆演出（例えば、リーチ演出 A）、第 2 示唆演出（例えば、リーチ演出 B）、第 3 示唆演出（例えば、リーチ演出 F）、第 4 示唆演出（例えば、リーチ演出 E）とを含む複数種類の示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が図 10 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

前記第 1 示唆演出の演出結果が報知されるよりも前に特別発展演出を第 1 発展パターンとして実行可能であるとともに（例えば、図 11 - 8 に示すように、スーパーリーチ η の変動パターンでの可変表示において、リーチ演出 A の実行中から高期待度リーチ演出発展報知演出が実行される部分）、前記第 2 示唆演出の演出結果として前記有利状態に制御さ

10

20

30

40

50

れないことが報知された後に前記特別発展演出とは異なる特殊発展演出を第２発展パターンとして実行可能（例えば、図１１－８に示すように、スーパーリーチζの変動パターンでの可変表示において、リーチ演出Ｂの演出結果として可変表示結果（はずれ）が一旦報知された後にリーチ演出Ｅ発展報知演出が実行される部分）な発展演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図１０に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

を備え、

前記示唆演出実行手段は、

前記発展演出実行手段によって前記第１発展パターンが実行されたときは、前記特別発展演出の実行後において前記第１示唆演出よりも前記期待度の高い前記第３示唆演出を実行可能であり（例えば、図１１－８に示すように、スーパーリーチηの変動パターンの可変表示において、リーチ演出Ａの実行中から高期待度リーチ演出発展報知演出が実行され、更にリーチ演出Ｆが実行される部分）、

10

前記発展演出実行手段によって前記第２発展パターンが実行されたときは、前記特殊発展演出の実行後において前記第４示唆演出を実行可能であり（例えば、図１１－８に示すように、スーパーリーチζの変動パターンでの可変表示において、リーチ演出Ｂの演出結果として可変表示結果（はずれ）が一旦報知された後にリーチ演出Ｅ発展報知演出が実行され、更にリーチ演出Ｅが実行される部分）、

前記特別発展演出の演出期間は、前記特殊発展演出の演出期間よりも長く（例えば、図１１－８及び図１１－９に示すように、高期待度リーチ演出発展報知演出の実行期間の長さＬ７はリーチ演出Ｅ発展報知演出の実行期間の長さＬ６ｂよりも長い部分）、

20

前記特別発展演出は、演出画像の視認性が低下する第１次演出（例えば、図１１－１０及び図１１－５５に示すブラックアウト演出）と、該第１次演出の後に実行される演出であって前段情報が視認可能に表示される第２次演出（例えば、図１１－１０及び図１１－５５に示す前段演出）と、該第２次演出の後に実行される演出であって前記前段情報よりも強調度合いが高い後段情報が視認可能に表示される第３次演出（例えば、図１１－１０及び図１１－５５に示す後段演出）と、を含み、

前記特別発展演出が実行されてから前記有利状態に制御されることが報知されるまでの期間よりも、前記特殊発展演出が実行されてから前記有利状態に制御されることが報知されるまでの期間の方が短い（例えば、図１１－８及び図１１－９に示すように、高期待度リーチ演出発展報知演出開始タイミングからリーチ演出Ｉの終了タイミング（可変表示結果の報知タイミング）までの期間の長さＬ１３と、高期待度リーチ演出発展報知演出の開始タイミングからリーチ演出Ｆの終了タイミングまでの期間の長さＬ１２とは、リーチ演出Ｅ発展報知演出開始タイミングからリーチ演出Ｅの終了タイミング（可変表示結果の報知タイミング）までの期間の長さＬ１１よりも長く設定されている部分）、

30

前記第２示唆演出の演出期間は、前記第１示唆演出の演出期間よりも長く（例えば、図１１－７に示すように、リーチ演出Ｂの実行期間の長さＬ２は、リーチ演出Ａの実行期間の長さＬ１よりも長く設定されている部分）、

さらに、

発光可能な発光手段（例えば、メインランプ９ａ、枠ランプ９ｂ、アタッカランプ９ｃ、可動体ランプ９ｄ、入賞時フラッシュ用ランプ１３５ＳＧ００９Ｆ）と、

40

可変表示に対応する特定表示（例えば、保留表示とアクティブ表示）を表示可能な表示手段（例えば、画像表示装置５）と、

所定条件が成立したこと（例えば、始動入賞の発生）に基づいて、前記特定表示を表示する特定表示演出（例えば、保留表示やアクティブ表示を表示パターンα～表示パターンγのいずれかで表示する部分）と、前記発光手段を発光させる特定発光演出（例えば、入賞時フラッシュ演出）と、を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

を備え、

前記演出実行手段は、前記特定表示演出において前記特定表示の表示が完了するよりも前に前記発光手段の発光が遊技者から認識可能となるように前記特定発光演出を実行し（

50

例えば、図 15 - 28、図 15 - 29 (A) ~ 図 15 - 32 (H)、図 15 - 49 (A) ~ 図 15 - 50 (D) に示すように、保留表示の表示が完了するよりも前から入賞時フラッシュ用ランプ 135SG009F を点灯させる部分)、

前記特定発光演出が実行されないときよりも前記特定発光演出が実行されるときの方が有利状態に制御される割合が高く (例えば、図 15 - 24 に示すように、入賞時フラッシュ演出が実行される場合は、入賞時フラッシュ演出が実行されない場合よりも大当り遊技状態に制御される割合が高い部分)、

前記発光手段は、第 1 発光手段 (例えば、入賞時フラッシュ用ランプ 135SG009F) と、該第 1 発光手段とは異なる第 2 発光手段 (例えば、メインランプ 9a、枠ランプ 9b、アタッカランプ 9c、可動体ランプ 9d) と、を含み、

10

前記第 1 発光手段は、前記特定発光演出が開始されてから所定タイミングまでの第 1 期間 (例えば、前期入賞時フラッシュ演出が開始されてから該前期入賞時フラッシュ演出の終了タイミングまでの期間) と該所定タイミングから該特定発光演出の対象である可変表示の特定タイミングまでの第 2 期間 (例えば、後期入賞時フラッシュ演出が開始されてから入賞時フラッシュ演出対象である可変表示のリーチ演出開始タイミングまでの期間) において前記特定発光演出に応じた態様にて発光し (例えば、図 15 - 28 に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ 135SG009F は、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、輝度 C1 且つ周期 T1 にて点滅し、後期入賞時フラッシュ演出実行期間中は輝度 C2 且つ周期 T2 にて点滅する部分)、

前記第 2 発光手段は、前記第 1 期間において前記特定発光演出に応じた態様にて発光し、前記第 2 期間において実行中の可変表示に応じた態様にて発光する (例えば、図 15 - 28 に示すように、メインランプ 9a、枠ランプ 9b、アタッカランプ 9c、可動体ランプ 9d は、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、輝度 C1 且つ周期 T1 にて点滅し、後期入賞時フラッシュ演出実行期間中は輝度 C2 且つ周期 T0 にて点滅する部分)、

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特殊発展演出の実行後において第 4 示唆演出が実行される場合については、有利状態に制御されることが報知されるまでの期間が過度に長期化することによる遊技興趣の低下を抑制することができるとともに、特別発展演出の実行後において特別示唆演出が実行される場合については、有利状態に制御されることが報知されるまでに好適に遊技者を特別示唆演出に注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。さらに、特定表示の表示完了よりも前に発光手段が発光するため、特定発光演出の対象となっている特定表示を遊技者が認識し易くなるとともに、特定発光演出の第 1 期間においては、第 1 発光手段だけではなく、第 2 発光手段についても特定発光演出に応じた態様にて発光させることで特定発光演出をより際立たせることができるので、該特定発光演出の対象となっている特定表示をより一層、遊技者が認識し易くなる。

30

40

50