

【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10月26日(2023.10.26)

【公開番号】特開2022-29046(P2022-29046A)

【公開日】令和4年2月17日(2022.2.17)

【年通号数】公開公報(特許)2022-029

【出願番号】特願2020-132148(P2020-132148)

【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

【手続補正書】

【提出日】令和5年10月18日(2023.10.18)

【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】

可変表示を実行可能であり、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つて、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、

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、

を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記演出実行手段は、前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御される旨が報知される第1エピローグパートとを含んで構成され、

前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御されない旨が報知される第2エピローグパートとを含んで構成され、

前記発光制御手段は、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出における導入パートおよび前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出における導入パートのいずれにおいても共通の導入パートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出における第2エピローグパートにおいて、第2エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記演出実行手段は、前記所定条件が成立したことに基づいて、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を前記特定発光演出に応じた態様にて発光させ、

40

50

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、

前記特定発光演出は、該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期間において前記発光手段が前記特定発光演出に応じた様である所定様で発光し、前記所定タイミングから前記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期間において前記発光手段が前記所定様よりも強調度合いが低い特定様で発光する演出であり、

前記特定タイミングは、前記特定発光演出の対象である可変表示における可変表示結果が導出されるタイミングよりも前のタイミングである、

ことを特徴とする遊技機。

10

【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】

従来の遊技機には、所定条件（遊技球の始動領域への進入）が成立したことに基づいて、該所定条件の成立に基づく特定表示（保留表示やアクティブ表示）を表示手段に表示するとともに、該所定条件の成立に基づく可変表示を対象として、該可変表示の開始前から有利状態に制御されることを示唆する先読み予告を実行可能なものがある。更に、従来の遊技機には、遊技機に設けられている発光手段を発光させることにより先読み予告（特定発光演出）を実行可能としているものがある（例えば、特許文献1参照）

20

【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2016-105941号公報

30

【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】

しかしながら、特許文献1にあっては、特定表示の表示が開始されるタイミングと特定発光演出が開始されるタイミングによっては、特定発光演出の対象である特定表示を遊技者が認識し難くなってしまうことが考えられる。更に、特許文献1にあっては、特定発光演出として発光手段を発光し続けると、該発光が他の演出の障害となってしまい遊技興趣が低下してしまう虞がある。

40

【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できるとともに、遊技興趣が低下することを抑えることができる遊技機を提供することを目的とする。

50

【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】

(A) 可変表示を実行可能であり、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、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、

可変表示に対応する特定表示を表示可能な表示手段と、

10

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、  
を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記演出実行手段は、前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御される旨が報知される第1エピローグパートとを含んで構成され、

20

前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御されない旨が報知される第2エピローグパートとを含んで構成され、

前記発光制御手段は、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出における導入パートおよび前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出における導入パートのいずれにおいても共通の導入パートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出における第2エピローグパートにおいて、第2エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

30

前記演出実行手段は、前記所定条件が成立したことに基づいて、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を前記特定発光演出に応じた態様にて発光させ、

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、

前記特定発光演出は、該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期間において前記発光手段が前記特定発光演出に応じた態様である所定態様で発光し、前記所定タイミングから前記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期間において前記発光手段が前記所定態様よりも強調度合いが低い特定態様で発光する演出であり、

40

前記特定タイミングは、前記特定発光演出の対象である可変表示における可変表示結果が導出されるタイミングよりも前のタイミングである、

ことを特徴としている。

さらに、(1) 可変表示を実行可能であり、遊技者にとって有利な有利状態(たとえば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機(たとえば、遊技機1)であって、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出(たとえば、大当たりとなるか否かを報知する報知演出)を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パート(たとえば、煽りパート)と、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパート(たとえば、当りエピローグパート)

50

とを含んで構成され、

前記報知演出は、第1報知演出（たとえば、S P後半リーチAの報知演出）と第2報知演出（たとえば、S P最終リーチの報知演出）とを含み、

前記第1報知演出および前記第2報知演出はいずれも、キャラクタが発するセリフ音が出力され、

前記第1報知演出および前記第2報知演出はいずれも、キャラクタが発するセリフ音に對してセリフ字幕を表示するときと、セリフ字幕を表示しないときと、があり（たとえば、図175に示すように、セリフ音に對して字幕表示がされるときとされないときがある）、

前記第1報知演出と前記第2報知演出とで、キャラクタが発するセリフ数が異なり（たとえば、図175に示すセリフ数）、

前記第1報知演出のエピローグパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に對してセリフ字幕を表示する割合は、前記第1報知演出の導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に對してセリフ字幕を表示する割合よりも高く（たとえば、図175のS P後半リーチAの当りエピローグパートで字幕を付す割合は、S P後半リーチAの煽りパートで字幕を付す割合よりも高い）、

前記第2報知演出のエピローグパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に對してセリフ字幕を表示する割合は、前記第2報知演出の導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に對してセリフ字幕を表示する割合よりも高く（たとえば、図175のS P最終リーチの当りエピローグパートで字幕を付す割合は、S P最終リーチの煽りパートで字幕を付す割合よりも高い）、

導入パートにおいて、キャラクタが発するセリフ音が出力され、該セリフ音に對してセリフ字幕が表示される最初の該キャラクタは味方キャラクタであり（たとえば、図115（r2）に示す例）、

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、

可変表示に對応する特定表示（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～表示パターン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（例えば、図283-28、図283-29（A）～図283-32（H）、図283-49（A）～図283-50（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283-24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、

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

10

20

30

40

50

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283-28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283-28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）、  
ことを特徴としている。  
10

このような構成によれば、実行される一連の演出をより好適に見せることができる。また、導入パート（SPリーチ開始時）において遊技者に的確に味方キャラクタを認識させることができる。また、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。

20

30

40

50