

【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4月18日(2024.4.18)

【公開番号】特開2022-143070(P2022-143070A)

【公開日】令和4年10月3日(2022.10.3)

【年通号数】公開公報(特許)2022-181

【出願番号】特願2021-43402(P2021-43402)

【国際特許分類】

A 63 F 7/02 (2006.01)

10

【F I】

A 63 F 7/02 320

A 63 F 7/02 304 D

A 63 F 7/02 315 A

【手続補正書】

【提出日】令和6年4月10日(2024.4.10)

【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

20

【補正方法】変更

【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、

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示唆演出と、第2示唆演出と、第3示唆演出と、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、

前記示唆演出の実行中において表示される特定画像の表示態様によって前記有利状態に制御されることを示唆する特定画像示唆演出を実行可能な特定画像示唆演出実行手段と、
前記第1発展演出の実行を示唆する第1発展示唆演出を実行可能な第1発展示唆演出実行手段と、

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、

前記発展演出実行手段は、前記第1発展演出の実行後において前記第3示唆演出が実行されるときに、該第3示唆演出の実行後に前記第2発展演出を実行せず、

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、

40

50

前記特定画像示唆演出実行手段は、前記特定画像の表示態様を第1態様から該第1態様よりも前記有利状態に制御される期待度の高い第2態様を含む複数の態様のいずれかに変化させることが可能であり、

前記第1発展演出が実行される前に前記特定画像の表示態様が前記第2態様に変化する割合は、前記第1発展演出が実行された後に前記特定画像の表示態様が前記第2態様に変化する割合よりも低い、

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

10

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0002】

特許文献1に示すように、画像表示装置において表示態様がレベル1からレベル4まで変化可能なメータを表示しており、該メータの表示態様がレベル4となつたことにもとづいて複数のスーパーリーチのリーチ演出のうちのいずれかが実行されるものがある。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0003

20

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0003】

【特許文献1】特開2015-221121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】

特許文献1の機能や構成を有する遊技機において、商品性を高める余地があった。

30

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0006

40

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

(A) 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、

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示唆演出と、第2示唆演出と、第3示唆演出と、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、

前記示唆演出の実行中に表示される特定画像の表示態様によって前記有利状態に制御されることを示唆する特定画像示唆演出を実行可能な特定画像示唆演出実行手段と、

前記第1発展演出の実行を示唆する第1発展示唆演出を実行可能な第1発展示唆演出実行手段と、

を備え、

50

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、

前記発展演出実行手段は、前記第1発展演出の実行後において前記第3示唆演出が実行されるときに、該第3示唆演出の実行後に前記第2発展演出を実行せず、

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、

前記特定画像示唆演出実行手段は、前記特定画像の表示態様を第1態様から該第1態様よりも前記有利状態に制御される期待度の高い第2態様を含む複数の態様のいずれかに変化させることができあり、

前記第1発展演出が実行される前に前記特定画像の表示態様が前記第2態様に変化する割合は、前記第1発展演出が実行された後に前記特定画像の表示態様が前記第2態様に変化する割合よりも低い、

ことを特徴とする。

このような構成によれば、商品性を高めることができる。

(1) 始動条件が成立したことにもとづいて識別情報の可変表示を行い、可変表示が特定表示結果で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、

発光手段を含む複数の演出手段を用いて演出を実行可能な演出実行手段と、

非特別状態と該非特別状態よりも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CPU120が図283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295-8に示すように、スーパーりーチ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295-8に示すように、スーパーりーチ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283に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

、
を備え、

前記状態制御手段は、前記特別状態として、前記特定表示結果が表示されない可変表示が特定回数実行されたことにもとづく特定条件が成立したときに特定回数到達後特別状態に制御可能であり、

前記演出実行手段は、

前記特定表示結果が表示された後に前記有利状態に制御される際の特別告知期間において、前記有利状態に制御される旨を示す演出であって前記特別告知期間に対応した特別告知演出を実行可能であり、

10

20

30

40

50

前記特定条件が成立する可変表示において表示結果が表示された後に前記特定回数到達後特別状態に制御される際の特定告知期間において、前記特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す演出であって前記特定告知期間に対応した特定告知演出を実行可能であり、

前記特別告知期間において、該特別告知期間に対応する特別発光制御データを用いて前記発光手段を発光させ、

前記特定告知期間において、該特定告知期間に対応する特定発光制御データを用いて前記発光手段を発光させ、

前記特別発光制御データの最初の制御データと、前記特定発光制御データの最初の制御データとを異ならせることで、前記特別告知期間における前記発光手段の最初の発光様と、前記特定告知期間における前記発光手段の最初の発光様とを異ならせ（例えば、図 285 - 28 (A) ~ (F) に示すように、ファンファーレ演出パートの最初の孫テーブル R A 1 1 と、突入演出 A パートの最初の孫テーブル W A 2 1 と、突入演出 B パートの最初の孫テーブル W A 3 1 とが異なることで、ファンファーレ演出期間と突入演出 B における各種ランプの最初の発光様（輝度データ）が異なる部分）、

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 295 - 8 に示すように、スーパーリーチ 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）、

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 295 - 8 に示すように、スーパーリーチ 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 295 - 8 及び図 295 - 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 L 7 はリーチ演出 E 発展報知演出の実行期間の長さ L 6 b よりも長い部分）、

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 295 - 1 0 及び図 295 - 5 5 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 295 - 1 0 及び図 295 - 5 5 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 295 - 1 0 及び図 295 - 5 5 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 295 - 8 及び図 295 - 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 L 1 3 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 L 1 2 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 L 1 1 よりも長く設定されている部分）、

ことを特徴とする。

このような構成によれば、特別状態に制御可能な遊技機において商品性を高めることができるとともに、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味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、遊技興味を向上できるので、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