

【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 2022-141290(P2022-141290A)  
【公開日】令和 4 年 9 月 29 日(2022.9.29)  
【年通号数】公開公報(特許)2022-179  
【出願番号】特願 2021-41515(P2021-41515)  
【国際特許分類】  
A 63 F 7/02(2006.01)  
【FI】  
A 63 F 7/02 320

10

【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  
【補正方法】変更  
【補正の内容】  
【特許請求の範囲】  
【請求項 1】

20

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、

30

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、  
特定態様の前記チャンスアップ演出を含む複数種類の前記チャンスアップ演出を実行可能であり、  
前記示唆演出の実行中に特定態様の前記チャンスアップ演出が実行されたときに、前記有利状態に制御される期待度は、該示唆演出の種類に応じて異なり、

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となっ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

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、

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、

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、

40

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、

50

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、

特定態様の前記チャンスアップ演出を含む複数種類の前記チャンスアップ演出を実行可能であり、

前記示唆演出の実行中に特定態様の前記チャンスアップ演出が実行されたときに、前記有利状態に制御される期待度は、該示唆演出の種類に応じて異なり、

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。

このような構成によれば、商品性を高めることができる。

他の遊技機は、

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、遊技の進行を制御する遊技制御手段と、

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 CPU 120 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 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る部分）な発展演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 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、

前記遊技制御手段は、

通常状態とは異なる特別状態および前記有利状態を含む複数の状態に制御可能な状態制御手段と、

可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段と、を含み、

前記状態制御手段は、

可変表示の表示結果が第 1 有利結果となる場合に、前記有利状態のうちの第 1 有利状態に制御可能であり、

10

20

30

40

50

可変表示の表示結果が第 2 有利結果となる場合に、前記有利状態のうちの第 2 有利状態に制御可能であり、

前記第 1 有利状態が終了する場合に、前記特別状態のうちの第 1 特別状態に制御可能であり、

前記第 2 有利状態が終了する場合に、前記特別状態のうちの第 2 特別状態に制御可能であり、

前記更新手段により更新された数値情報が特定回数に対応する特定値となることにもとづいて、前記特別状態のうちの第 3 特別状態に制御可能であり、

前記遊技制御手段は、

前記第 1 有利状態が終了する場合と、第 2 有利状態が終了する場合とは、いずれの場合においても、第 1 処理および第 2 処理を行い、 10

前記第 1 有利状態が終了する場合に、前記第 1 処理により前記第 1 特別状態に関する設定処理を行い、

前記第 2 有利状態が終了する場合に、前記第 1 処理により前記第 2 特別状態に関する設定処理を行い、

前記第 1 有利状態が終了する場合と、前記第 2 有利状態が終了する場合とは、いずれの場合においても、前記第 2 処理により前記更新手段が更新する数値情報の初期値を設定する設定処理を行い、

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 2 9 5 - 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）、 20

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 2 9 5 - 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 2 9 5 - 8 及び図 2 9 5 - 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）、 30

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 2 9 5 - 1 0 及び図 2 9 5 - 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 2 9 5 - 1 0 及び図 2 9 5 - 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 2 9 5 - 1 0 及び図 2 9 5 - 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 2 9 5 - 8 及び図 2 9 5 - 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）、 40

ことを特徴とする。

このような構成によれば、複数の状態を備える遊技機の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趣の 50

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