

【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4年11月7日(2022.11.7)

【公開番号】特開2021-122603(P2021-122603A)

【公開日】令和3年8月30日(2021.8.30)

【年通号数】公開・登録公報2021-040

【出願番号】特願2020-19272(P2020-19272)

【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

【手続補正書】

【提出日】令和4年10月27日(2022.10.27)

【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】

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、

発光可能な発光手段と、

演出実行手段と、を備え、

前記演出実行手段は、

可変表示に対応する保留表示を表示可能であり、

所定条件が成立したことに基づいて、前記保留表示を表示する保留表示演出と、前記発光手段を発光させる特定発光演出と、を実行可能であり、

前記所定条件が成立したことに基づいて、前記保留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、

前記特定発光演出を実行した可変表示におけるリーチ演出において、前記有利状態に制御される旨の報知を実行可能であり、

前記有利状態に対応する背景表示を表示可能であり、

前記背景表示の前面側に、遊技用価値の付与量に関する付与量表示を表示可能であり、

前記背景表示の前面側に遊技用価値の付与量が第1所定量に到達した場合に表示される第1報知表示と、遊技用価値の付与量が第2所定量に到達した場合に表示される第2報知表示と、のうちの何れかの報知表示を表示可能であり、

前記報知表示は、表示が開始されてから特定期間経過後に表示が終了する表示であり、

前記報知表示に含まれる文字表示は、前記付与量表示に用いられる文字表示よりも表示サイズが大きく、

前記付与量表示と、前記報知表示と、に含まれる文字表示は、文字表示を形成する線によって囲われた特定領域が形成される特定文字表示を含み、

前記付与量表示に用いられる特定文字表示は、前記特定領域から前記背景表示が視認不可能である、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】0003

40

50

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0003】

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）。また、遊技者にとって有利な有利状態において付与された遊技用価値の付与量に関する付与量表示と、遊技用価値の付与量が所定量に到達したことを報知する報知表示と、を表示可能な遊技機が知られている（例えば、特許文献2参照）。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

10

【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】特開2016-105941号公報

【特許文献2】特開2019-17403号公報

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

20

【補正対象項目名】0005

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0005】

特許文献1および特許文献2の双方の機能や構成を有する遊技機の商品性を高める余地があった。

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

30

【補正対象項目名】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

この発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、商品性を高めた遊技機を提供することにある。

【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

40

【補正対象項目名】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

手段Aの遊技機は、

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、

発光可能な発光手段と、

演出実行手段と、を備え、

前記演出実行手段は、

可変表示に対応する保留表示を表示可能であり、

所定条件が成立したことに基づいて、前記保留表示を表示する保留表示演出と、前記発光手段を発光させる特定発光演出と、を実行可能であり、

前記所定条件が成立したことに基づいて、前記保留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、

前記特定発光演出を実行した可変表示におけるリーチ演出において、前記有利状態に

50

制御される旨の報知を実行可能であり、

前記有利状態に対応する背景表示を表示可能であり、

前記背景表示の前面側に、遊技用価値の付与量に関する付与量表示を表示可能であり、

前記背景表示の前面側に遊技用価値の付与量が第1所定量に到達した場合に表示される第1報知表示と、遊技用価値の付与量が第2所定量に到達した場合に表示される第2報知表示と、のうちの何れかの報知表示を表示可能であり、

前記報知表示は、表示が開始されてから特定期間経過後に表示が終了する表示であり、

前記報知表示に含まれる文字表示は、前記付与量表示に用いられる文字表示よりも表示サイズが大きく、

前記付与量表示と、前記報知表示と、に含まれる文字表示は、文字表示を形成する線によって囲われた特定領域が形成される特定文字表示を含み、

前記付与量表示に用いられる特定文字表示は、前記特定領域から前記背景表示が視認不可能である。

また、手段1の遊技機は、

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（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

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～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10-28、図10-29(A)～図10-32(H)、図10-49(A)～図10-50(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10-24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た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10-28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し（例えば、図10-28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

10

20

30

40

50

9 d は、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、輝度 C 1 且つ周期 T 1 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 C 2 且つ周期 T 0 にて点滅する部分)、

前記特定表示演出は、前記特定表示の出現演出が実行される出現演出部(例えば、図 10 - 15、図 10 - 30 (D) ~ 図 10 - 32 (H)、図 10 - 49 (B) ~ 図 10 - 50 (D) に示すように、演出制御用 CPU 120 が特定表示表示開始演出実行処理を実行することで、保留表示やアクティブ表示が下部から上部にかけて漸次出現する出現アニメーションが表示される部分)と、該出現演出後において所定位置にて前記特定表示の表示態様が周期的に変化する周期演出が実行される周期演出部(例えば、図 10 - 15、図 10 - 30 (D) ~ 図 10 - 32 (H)、図 10 - 49 (B) ~ 図 10 - 50 (D) に示すように、演出制御用 CPU 120 が特定表示回転表示演出実行処理を実行することで、保留表示やアクティブ表示が回転アニメーションとして表示される部分)とで構成され、前記特定表示の表示が完了するタイミングは、前記周期演出の開始タイミングであり(例えば、図 10 - 19 及び図 10 - 20 に示すように、保留表示やアクティブ表示の出現アニメーションが完了したタイミングから、これら保留表示やアクティブ表示の回転アニメーションが開始される部分)、

前記表示手段の表示領域は、第 1 表示領域と、該第 1 表示領域の周りの領域であって該第 1 表示領域よりも狭い第 2 表示領域と、を含み(例えば、画像表示装置 5 の表示領域は、第 1 表示領域 20SH51 と、第 1 表示領域 20SH51 の周りの領域であって第 1 表示領域 20SH51 よりも狭い第 2 表示領域 20SH52 と、を含むこと等)、

前記表示手段は、

前記第 1 表示領域と前記第 2 表示領域とにおいて、前記有利状態に対応する背景映像を表示可能であり(例えば、画像表示装置 5 は、第 1 表示領域 20SH51 と第 2 表示領域 20SH52 とにおいて、大当たり遊技状態に対応する背景映像を表示可能であること等)、

前記第 2 表示領域において、前記背景映像の前面側に、付与された遊技用価値の付与量に関する付与量表示を表示可能であり(例えば、画像表示装置 5 は、第 2 表示領域 20SH52 において、背景映像の前面側に、付与された賞球数に関する獲得数表示 20SHK を表示可能であること等)、

少なくとも前記第 1 表示領域において、前記背景映像の前面側に、遊技用価値の付与量が所定量に到達したことを報知する報知表示として、遊技用価値の付与量が第 1 所定量に到達したことを報知する第 1 報知表示と、遊技用価値の付与量が第 2 所定量に到達したことを報知する第 2 報知表示と、を表示可能であり(例えば、画像表示装置 5 は、少なくとも第 1 表示領域 20SH51 において、背景映像の前面側に、大当たり遊技状態において付与された賞球数が「キリバン」の数に到達したことを報知する獲得数報知表示 20SHKH として、大当たり遊技状態において付与された賞球数が「1000 個」に到達したときに「1000 オーバー」との獲得数報知表示を表示可能であり、大当たり遊技状態において付与された賞球数が「2000 個」に到達したときに「2000 オーバー」との獲得数報知表示を表示可能であること等)、

前記付与量表示は、前記有利状態において遊技用価値が付与される度に更新され(例えば、獲得数表示 20SHK は、大当たり遊技状態において遊技球が賞球として払い出される度に更新されること等)、

前記報知表示は、表示を開始してから特定期間が経過したときに表示を終了し(例えば、獲得数報知表示 20SHKH は、表示を開始してから所定期間が経過したときに表示を終了すること等)、

前記報知表示に用いられる文字は、前記付与量表示に用いられる文字よりも大きいサイズの文字であり(例えば、獲得数報知表示 20SHKH に用いられる文字は、獲得数表示 20SHK に用いられる文字よりも大きいサイズの文字であること等)、

前記付与量表示及び前記報知表示に用いられる文字は、文字を形成する線によって囲われた特定領域が形成される特定文字を含み(例えば、獲得数表示 20SHK 及び獲得数報知表示 20SHKH に用いられる文字は、文字を形成する線によって囲われた特定領域が

10

20

30

40

50

形成される特定文字を含むこと等)、

前記付与量表示に用いられる特定文字は、前記特定領域から前記背景映像が視認不可能であり(例えば、獲得数表示20SHKに用いられる特定文字は、特定領域から背景映像が視認不可能であること等)、

前記報知表示に用いられる特定文字は、前記特定領域から前記背景映像が視認可能である(例えば、獲得数報知表示20SHKHに用いられる特定文字は、特定領域から背景映像が視認可能であること等)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、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。また、特定表示への遊技者の注目を高めることができる。また、特定文字を含む表示を、背景映像との関係において好適に表示することができる。

10

20

30

40

50