

【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2022-147934(P2022-147934A)

【公開日】令和4年10月6日(2022.10.6)

【年通号数】公開公報(特許)2022-184

【出願番号】特願2021-49412(P2021-49412)

【国際特許分類】

A 63 F 7/02 (2006.01)

10

【F I】

A 63 F 7/02 320

【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】

20

【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、

演出態様に応じて期待度が異なる予告演出を実行可能な予告演出実行手段と、特殊画像を表示可能な特殊画像表示演出実行手段と、

表示されている前記特殊画像を用いることによって、一の演出態様にて実行されている前記予告演出を、該一の演出態様よりも期待度が高い演出態様に変化させる特別演出を実行可能な特別演出実行手段と、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、

前記特別演出により前記予告演出の演出態様が変化する場合、変化後の演出態様は複数あり、いずれの演出態様に変化するかによって前記有利状態に制御される割合が異なる、

ことを特徴とする遊技機。

【手続補正2】

40

50

【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】

遊技機として、遊技媒体である遊技球を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられている入賞口などの入賞領域に遊技球が入賞すると、所定個の賞球が遊技者に払い出されるものがある。さらに、識別情報を可変表示（「変動」ともいう。）可能な可変表示装置が設けられ、可変表示装置において識別情報の可変表示の表示結果が特定表示結果となった場合に、遊技状態（遊技機の状態。よって、具体的には、遊技機が制御されている状態。）を変更して、所定の遊技価値を遊技者に与えるように構成されたものがある（いわゆるパチンコ機）。また、特許文献3に示す様に、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。

10

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0010

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0010】

20

本発明による遊技機は、

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、

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、

演出態様に応じて期待度が異なる予告演出を実行可能な予告演出実行手段と、

特殊画像を表示可能な特殊画像表示演出実行手段と、

表示されている前記特殊画像を用いることによって、一の演出態様にて実行されている前記予告演出を、該一の演出態様よりも期待度が高い演出態様に変化させる特別演出を実行可能な特別演出実行手段と、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、

前記特別演出により前記予告演出の演出態様が変化する場合、変化後の演出態様は複数あり、いずれの演出態様に変化するかによって前記有利状態に制御される割合が異なる、ことを特徴とする。

そのような構成によれば、商品性を高めることができる。

30

40

50

他の遊技機は、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 CPU120 が図 18 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 19 - 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 19 - 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 CPU120 が図 18 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

有利状態に制御されることを予告するとともに、演出態様に応じて期待度が異なる複数種類の予告演出（例えば、所定の態様によりタイトル表示を表示する演出や、所定の態様によりアクティブ表示を表示する演出、所定の態様によりセリフ表示を表示するセリフ演出、所定の態様により飾り図柄を表示する飾り図柄演出など）を実行可能な予告演出実行手段と、特殊画像（例えば、ミニ鍵画像 030 IWG10 や鍵画像 030 IWG12）を表示可能な特殊画像表示演出実行手段と、表示されている特殊画像を用いることによって、一の演出態様にて実行されている予告演出を、該一の演出態様よりも期待度が高い演出態様に変化させる特別演出（例えば、アクティブ表示の表示色を通常色（白）から青色に変化させるチャンスアップ演出）を実行可能な特別演出実行手段と、

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 19 - 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 19 - 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 19 - 8 及び図 19 - 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）、

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 19 - 10 及び図 19 - 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 19 - 10 及び図 19 - 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 19 - 10 及び図 19 - 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く（例えば、図 19 - 8 及び図 19 - 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

10

20

30

40

50

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)、

特別演出実行手段は、予告演出が実行されているときに特殊対応画像(例えば、鍵穴(実体)画像030IWG11)を表示し、該特殊対応画像に対して特殊画像が作用する様にて特別演出を実行する(例えば、アクティブ表示AHや飾り図柄に対応する鍵穴(実体)画像030IWG11を表示し、鍵穴(実体)画像030IWG11に鍵画像030IWG12が刺さって回る様にてチャンスアップ演出を実行する。図8-15(9)~(15)、図8-17(9)~図8-18(17)等参照)ことを特徴とする。

10

そのような構成によれば、特殊画像を用いる特別演出が実行される際に、特殊画像に係るストーリ性を持たせて演出効果を高めることができ、興趣を向上させることができる。さらに、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商品性を高めることができる。

20

30

40

50