

【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 4 日(2024.4.4)

【公開番号】特開 2022-123442(P2022-123442A)  
【公開日】令和 4 年 8 月 24 日(2022.8.24)  
【年通号数】公開公報(特許)2022-155  
【出願番号】特願 2021-20768(P2021-20768)  
【国際特許分類】  
A 6 3 F 7/02(2006.01)  
【F I】  
A 6 3 F 7/02 3 2 0

10

【手続補正書】  
【提出日】令和 6 年 3 月 27 日(2024.3.27)  
【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  
【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、  
可動体と、  
発光体と、  
遊技者が操作可能な操作手段と、  
音出力手段と、  
前記有利状態に制御されることを報知可能な特定演出と、前記特定演出において前記操作手段に対する操作を促す操作演出と、前記可動体を動作させる可動体演出と、該可動体演出後に実行される結果報知演出と事後演出と、を実行可能な演出実行手段と、  
を備え、  
前記有利状態は、第 1 有利状態と、該第 1 有利状態よりも遊技者にとって有利な第 2 有利状態と、を含み、  
前記演出実行手段は、  
前記特定演出として、特定キャラクタを表示する第 1 特定演出と、特殊キャラクタを表示する第 2 特定演出と、前記特定キャラクタと前記特殊キャラクタとのいずれも表示しない第 3 特定演出と、を実行可能であり、  
前記事後演出として、前記第 1 特定演出において前記結果報知演出を実行した後に前記特定キャラクタを表示する第 1 事後演出を実行可能であり、  
前記事後演出として、前記第 2 特定演出において前記結果報知演出を実行した後に前記特殊キャラクタを表示する第 2 事後演出を実行可能であり、  
前記事後演出として、前記第 3 特定演出において前記結果報知演出を実行した後に該第 3 特定演出に関連した演出態様であって前記特定キャラクタと前記特殊キャラクタとのいずれも表示しない第 3 事後演出を実行可能であり、  
前記操作演出として、前記第 1 特定演出において前記操作演出を実行する第 1 操作演出を実行可能であり、  
前記操作演出として、前記第 2 特定演出において前記操作演出を実行する第 2 操作演出を実行可能であり、  
前記可動体演出として、前記第 1 特定演出において前記可動体演出を実行する第 1 可動体演出を実行可能であり、

30

40

50

前記可動体演出として、前記第2特定演出において前記可動体演出を実行する第2可動体演出を実行可能であり、

前記結果報知演出として、前記第1特定演出において前記結果報知演出を実行する第1結果報知演出を実行可能であり、

前記結果報知演出として、前記第2特定演出において前記結果報知演出を実行する第2結果報知演出を実行可能であり、

前記事後演出と前記操作演出と前記可動体演出と前記結果報知演出において前記発光体を発光させることが可能であり、

前記事後演出と前記操作演出と前記可動体演出と前記結果報知演出において前記音出力手段から演出音を出力可能であり、

前記第1事後演出において、前記第2事後演出と共通の発光パターンにより前記発光体を発光させることが可能であり、

前記第3事後演出において、前記第1事後演出と前記第2事後演出とは異なる発光パターンにより前記発光体を発光させることが可能であり、

前記第1操作演出において、

前記第2操作演出と共通の発光パターンにより前記発光体を発光させることが可能であり、

前記第2操作演出と共通の音出力パターンにより前記音出力手段から前記演出音を出力させることが可能であり、

前記第1可動体演出において、前記第2可動体演出と共通の音出力パターンにより前記音出力手段から前記演出音を出力させることが可能であり、

前記第1結果報知演出において、前記第2結果報知演出と共通の音出力パターンにより前記音出力手段から前記演出音を出力させることが可能であり、

前記第2有利状態に制御される割合は、前記第1特定演出と前記第2特定演出と前記第3特定演出のいずれが実行されるかによって異なる、

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

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0002】

パチンコ遊技機やスロットマシンなどの遊技機において、キャラクタを用いて大当り遊技状態に制御されるか否かを報知するスーパーリーチ演出（特定演出）と、大当りが報知された後に行われる図柄の再抽選演出（事後演出）と、を実行可能なもの等があった（例えば、特許文献1参照）。

【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2019-34239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。

10

20

30

40

50

【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】

（A）請求項 1 に記載の遊技機は、

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、

可動体と、

発光体と、

遊技者が操作可能な操作手段と、

音出力手段と、

前記有利状態に制御されることを報知可能な特定演出と、前記特定演出において前記操作手段に対する操作を促す操作演出と、前記可動体を動作させる可動体演出と、該可動体演出後に実行される結果報知演出と事後演出と、を実行可能な演出実行手段と、

を備え、

前記有利状態は、第 1 有利状態と、該第 1 有利状態よりも遊技者にとって有利な第 2 有利状態と、を含み、

前記演出実行手段は、

前記特定演出として、特定キャラクタを表示する第 1 特定演出と、特殊キャラクタを表示する第 2 特定演出と、前記特定キャラクタと前記特殊キャラクタとのいずれも表示しない第 3 特定演出と、を実行可能であり、

前記事後演出として、前記第 1 特定演出において前記結果報知演出を実行した後に前記特定キャラクタを表示する第 1 事後演出を実行可能であり、

前記事後演出として、前記第 2 特定演出において前記結果報知演出を実行した後に前記特殊キャラクタを表示する第 2 事後演出を実行可能であり、

前記事後演出として、前記第 3 特定演出において前記結果報知演出を実行した後に該第 3 特定演出に関連した演出態様であって前記特定キャラクタと前記特殊キャラクタとのいずれも表示しない第 3 事後演出を実行可能であり、

前記操作演出として、前記第 1 特定演出において前記操作演出を実行する第 1 操作演出を実行可能であり、

前記操作演出として、前記第 2 特定演出において前記操作演出を実行する第 2 操作演出を実行可能であり、

前記可動体演出として、前記第 1 特定演出において前記可動体演出を実行する第 1 可動体演出を実行可能であり、

前記可動体演出として、前記第 2 特定演出において前記可動体演出を実行する第 2 可動体演出を実行可能であり、

前記結果報知演出として、前記第 1 特定演出において前記結果報知演出を実行する第 1 結果報知演出を実行可能であり、

前記結果報知演出として、前記第 2 特定演出において前記結果報知演出を実行する第 2 結果報知演出を実行可能であり、

前記事後演出と前記操作演出と前記可動体演出と前記結果報知演出において前記発光体を発光させることが可能であり、

前記事後演出と前記操作演出と前記可動体演出と前記結果報知演出において前記音出力手段から演出音を出力可能であり、

前記第 1 事後演出において、前記第 2 事後演出と共通の発光パターンにより前記発光体を発光させることが可能であり、

前記第 3 事後演出において、前記第 1 事後演出と前記第 2 事後演出とは異なる発光パターンにより前記発光体を発光させることが可能であり、

前記第 1 操作演出において、

10

20

30

40

50

前記第 2 操作演出と共通の発光パターンにより前記発光体を発光させることが可能であり、

前記第 2 操作演出と共通の音出力パターンにより前記音出力手段から前記演出音を出力させることが可能であり、

前記第 1 可動体演出において、前記第 2 可動体演出と共通の音出力パターンにより前記音出力手段から前記演出音を出力させることが可能であり、

前記第 1 結果報知演出において、前記第 2 結果報知演出と共通の音出力パターンにより前記音出力手段から前記演出音を出力させることが可能であり、

前記第 2 有利状態に制御される割合は、前記第 1 特定演出と前記第 2 特定演出と前記第 3 特定演出のいずれが実行されるかによって異なる、

ことを特徴とする。

さらに、請求項 1 に記載の遊技機は、

始動条件が成立したことにもとづいて可変表示を行い、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、

表示手段（例えば、パチンコ遊技機 1 は、画像表示装置 5 を備えること等）と、

非特別状態と該非特別状態よりも前記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することを決定可能な決定手段と、

前記決定手段の決定結果にもとづいて、可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから 1 の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段と、

を備え、

前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第 1 特別状態と、所定回数の可変表示が実行されたことを条件に制御される第 2 特別状態と、を含み、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第 2 特別状態において決定可能な可変表示パターンの数は、前記第 1 特別状態において決定可能な可変表示パターンの数よりも少なく、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第 2 特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間は、前記第 1 特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間よりも短く、

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 2 0 S H 5 1 と、第 1 表示領域 2 0 S H 5 1 の周りの領域であって第 1 表示領域 2 0 S H 5 1 よりも狭い第 2 表示領域 2 0 S H 5 2 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 2 0 S H 5 1 と第 2 表示領域 2 0 S H 5 2 とにおいて、大当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 2 0 S H 5 2 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 2 0 S H K 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 2 0 S H 5 1 において、背景映像の前面側に、大当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 2 0 S H K H として、大当り遊技状態において付与された賞球数が「1 0 0 0 個」に到達したときに

10

20

30

40

50

「１０００オーバー」との獲得数報知表示を表示可能であり、大当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）、ことを特徴とする。

この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第２特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利状態に制御することが決定されない可変表示は、可変表示パターンの種類が少ないとともに可変表示期間の平均期間が短くなることで、他の状態よりも可変表示の消化速度が高まるため、好適な第２特別状態を提供することができる。そして、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商品性を高めることができる。

10

20

30

40

50