

【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1月12日(2024.1.12)

【公開番号】特開2022-45425(P2022-45425A)

【公開日】令和4年3月22日(2022.3.22)

【年通号数】公開公報(特許)2022-050

【出願番号】特願2020-151025(P2020-151025)

【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5年12月28日(2023.12.28)

【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】

特定演出識別情報を含む複数種類の演出識別情報の可変表示を行って表示結果を導出表示し、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、

可変表示として、演出識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの所定タイミングにおいて前記特定演出識別情報を一旦仮停止させた後に可変表示を再開する特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、

前記特定演出識別情報が仮停止することを示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、

前記特定演出識別情報が仮停止したことを報知する報知演出を実行可能な報知演出実行手段と、

所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、

を備え、

前記所定演出は、第1所定演出と第2所定演出とを含み、

前記第1所定演出および前記第2所定演出はいずれも、キャラクタが発するセリフ音が出力され、

前記第1所定演出および前記第2所定演出はいずれも、キャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示するときと、セリフ字幕を表示しないときと、があり、

前記第1所定演出と前記第2所定演出とで、キャラクタが発するセリフ数が異なり、

前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として、効果表示の表示によって、前記特定演出識別情報とは異なる演出識別情報の視認性を第1低視認状態に一旦低下させた後に、該第1低視認状態よりも更に視認性が低い第2低視認状態に低下させる演出を実行可能であり、

前記報知演出実行手段は、前記報知演出として、前記特定演出識別情報とは異なる演出識別情報を視認不能とする演出を実行可能であり、

前記示唆演出実行手段は、前記特定演出識別情報が仮停止しない場合においても前記示唆演出を実行可能であって、該仮停止しない場合は前記所定タイミングを過ぎた後の所定期間は前記効果表示を継続表示可能であり、

前記特定演出識別情報が表示されるレイヤと、前記効果表示が表示されるレイヤと、が異なり、

40

50

前記示唆演出において表示される前記特定演出識別情報と、前記報知演出において表示される前記特定演出識別情報の大きさは異なる、

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

複数種類の演出識別情報の可変表示を行って表示結果を導出表示し、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、

可変表示として、演出識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの所定タイミングにおいて、前記演出識別情報とは異なる特殊識別情報を一旦仮停止させた後に可変表示を再開する特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、

前記特殊識別情報が仮停止することを示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、

前記特殊識別情報が仮停止したことを報知する報知演出を実行可能な報知演出実行手段と、

所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、

を備え、

前記所定演出は、第1所定演出と第2所定演出とを含み、

前記第1所定演出および前記第2所定演出はいずれも、キャラクタが発するセリフ音が出力され、

前記第1所定演出および前記第2所定演出はいずれも、キャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示するときと、セリフ字幕を表示しないときと、があり、

前記第1所定演出と前記第2所定演出とで、キャラクタが発するセリフ数が異なり、前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として、効果表示の表示によって、前記演出識別情報の視認性を第1低視認状態に一旦低下させた後に、該第1低視認状態よりも更に視認性が低い第2低視認状態に低下させる演出を実行可能であり、

前記報知演出実行手段は、前記報知演出として前記演出識別情報を視認不能とする演出を実行可能であり、

前記示唆演出実行手段は、前記特殊識別情報が仮停止しない場合においても前記示唆演出を実行可能であって、該仮停止しない場合は前記所定タイミングを過ぎた後の所定期間は前記効果表示を継続表示可能であり、

前記特殊識別情報が表示されるレイヤと、前記効果表示が表示されるレイヤと、が異なり

前記示唆演出において表示される前記特殊識別情報と、前記報知演出において表示される前記特殊識別情報の大きさは異なる、

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】

従来の遊技機には、装飾図柄（演出識別情報）の可変表示を実行可能であるとともに、該装飾図柄の可変表示中に擬似連図柄（特定演出識別情報）の仮停止と再可変表示とを含む擬似連演出（特定演出）を実行可能なものがある（特許文献1）。

【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2016-131876号公報

10

20

30

40

50

【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】**

しかしながら、特許文献1にあっては、擬似連図柄が仮停止する際に何ら演出が実行されないため、擬似連図柄が仮停止することに対する遊技者の期待感を高めることができないばかりか、擬似連図柄が仮停止したことに対して遊技者の高揚感を高めることができないという問題がある。

10

【手続補正5】**【補正対象書類名】**明細書**【補正対象項目名】**0005**【補正方法】**変更**【補正の内容】****【0005】**

本発明は、かかる実情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、遊技者の期待感を高めることができるとともに、遊技者の高揚感を高めることができる遊技機を提供することである。

20

【手続補正6】**【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) 特定演出識別情報を含む複数種類の演出識別情報の可変表示を行って表示結果を導出表示し、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、可変表示として、演出識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの所定タイミングにおいて前記特定演出識別情報を一旦仮停止させた後に可変表示を再開する特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、

30

前記特定演出識別情報が仮停止することを示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、

前記特定演出識別情報が仮停止したことを報知する報知演出を実行可能な報知演出実行手段と、

所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、
を備え、

前記所定演出は、第1所定演出と第2所定演出とを含み、

前記第1所定演出および前記第2所定演出はいずれも、キャラクタが発するセリフ音が出力され、

前記第1所定演出および前記第2所定演出はいずれも、キャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示するときと、セリフ字幕を表示しないときと、があり、

前記第1所定演出と前記第2所定演出とで、キャラクタが発するセリフ数が異なり、

前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として、効果表示の表示によって、前記特定演出識別情報とは異なる演出識別情報の視認性を第1低視認状態に一旦低下させた後に、該第1低視認状態よりも更に視認性が低い第2低視認状態に低下させる演出を実行可能であり

40

前記報知演出実行手段は、前記報知演出として、前記特定演出識別情報とは異なる演出識別情報を視認不能とする演出を実行可能であり、

前記示唆演出実行手段は、前記特定演出識別情報が仮停止しない場合においても前記示唆演出を実行可能であって、該仮停止しない場合は前記所定タイミングを過ぎた後の所定期

50

間は前記効果表示を継続表示可能であり、

前記特定演出識別情報が表示されるレイヤと、前記効果表示が表示されるレイヤと、が異なり、

前記示唆演出において表示される前記特定演出識別情報と、前記報知演出において表示される前記特定演出識別情報の大きさは異なる、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者の期待感を高めることができるとともに、遊技者の高揚感を高めることができるため、遊技興趣を向上させることができる。

(B) 複数種類の演出識別情報の可変表示を行って表示結果を導出表示し、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、

可変表示として、演出識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの所定タイミングにおいて、前記演出識別情報とは異なる特殊識別情報を一旦仮停止させた後に可変表示を再開する特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、

前記特殊識別情報が仮停止することを示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、

前記特殊識別情報が仮停止したことを報知する報知演出を実行可能な報知演出実行手段と、

所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、
を備え、

前記所定演出は、第1所定演出と第2所定演出とを含み、

前記第1所定演出および前記第2所定演出はいずれも、キャラクタが発するセリフ音が出力され、

前記第1所定演出および前記第2所定演出はいずれも、キャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示するときと、セリフ字幕を表示しないときと、があり、

前記第1所定演出と前記第2所定演出とで、キャラクタが発するセリフ数が異なり、

前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として、効果表示の表示によって、前記演出識別情報の視認性を第1低視認状態に一旦低下させた後に、該第1低視認状態よりも更に視認性が低い第2低視認状態に低下させる演出を実行可能であり、

前記報知演出実行手段は、前記報知演出として前記演出識別情報を視認不能とする演出を実行可能であり、

前記示唆演出実行手段は、前記特殊識別情報が仮停止しない場合においても前記示唆演出を実行可能であって、該仮停止しない場合は前記所定タイミングを過ぎた後の所定期間は前記効果表示を継続表示可能であり、

前記特殊識別情報が表示されるレイヤと、前記効果表示が表示されるレイヤと、が異なり、

前記示唆演出において表示される前記特殊識別情報と、前記報知演出において表示される前記特殊識別情報の大きさは異なる、
ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者の期待感を高めることができるとともに、遊技者の高揚感を高めることができるために、遊技興趣を向上させることができる。

(1) 特定演出識別情報（例えば、擬似連図柄）を含む複数種類の演出識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行って表示結果を導出表示し、特定演出識別情報（例えば、擬似連図柄）を含む複数種類の演出識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行って表示結果を導出表示し、遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、遊技機1）であって、

可変表示として、演出識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの所定タイミングにおいて前記特定演出識別情報を一旦仮停止させた後に可変表示を再開する特定演出（例えば、擬似連演出）を実行可能な特定演出実行手段（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、

前記特定演出識別情報が仮停止することを示唆する示唆演出（例えば、仮停止示唆演出

10

20

30

40

50

)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、

前記特定演出識別情報が仮停止したことを報知する仮停止報知演出(例えば、仮停止報知演出)を実行可能な仮停止報知演出実行手段(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、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出(たとえば、大当たりとなるか否かを報知する報知演出)を実行可能であり、

前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パート(たとえば、煽りパート)と、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピローグパート(たとえば、当たりエピローグパート)とを含んで構成され、

前記報知演出は、第1報知演出(たとえば、SP後半リーチAの報知演出)と第2報知演出(たとえば、SP最終リーチの報知演出)とを含み、

前記第1報知演出および前記第2報知演出はいずれも、キャラクタが発するセリフ音が出力され、

前記第1報知演出および前記第2報知演出はいずれも、キャラクタが発するセリフ音に對してセリフ字幕を表示するときと、セリフ字幕を表示しないときと、があり(たとえば、図175に示すように、セリフ音に對して字幕表示がされるときとされないときがある)、

前記第1報知演出と前記第2報知演出とで、キャラクタが発するセリフ数が異なり(たとえば、図175に示すセリフ数)、

前記第1報知演出のエピローグパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に對してセリフ字幕を表示する割合は、前記第1報知演出の導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に對してセリフ字幕を表示する割合よりも高く(たとえば、図175のSP後半リーチAの当たりエピローグパートで字幕を付す割合は、SP後半リーチAの煽りパートで字幕を付す割合よりも高い)、

前記第2報知演出のエピローグパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に對してセリフ字幕を表示する割合は、前記第2報知演出の導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に對してセリフ字幕を表示する割合よりも高く(たとえば、図175のSP最終リーチの当たりエピローグパートで字幕を付す割合は、SP最終リーチの煽りパートで字幕を付す割合よりも高い)、

導入パートにおいて、キャラクタが発するセリフ音が出力され、該セリフ音に對してセリフ字幕が表示される最初の該キャラクタは味方キャラクタであり(たとえば、図115(r2)に示す例)、

前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として、効果表示の表示によって、前記特定演出識別情報とは異なる演出識別情報の視認性を第1低視認状態に一旦低下させた後に、該第1低視認状態よりも更に視認性が低い第2低視認状態に低下させる演出を実行可能であり(例えば、図284-33及び図284-34に示すように、画像表示装置5において集中線を密度D1にて表示することによって左右の飾り図柄の視認性を低下させた後、集中線を密度D2にて表示することによって左右の飾り図柄の視認性を更に低下させる部分)、

前記仮停止報知演出実行手段は、前記仮停止報知演出として、前記特定演出識別情報とは異なる演出識別情報を視認不能とする演出を実行可能であり(例えば、図284-34及び図284-35に示すように、仮停止報知用のエフェクト画像を画像表示装置5の表示領域全体で表示することにより左右の飾り図柄を視認不能とする部分)、

前記示唆演出実行手段は、前記特定演出識別情報が仮停止しない場合においても前記示唆演出を実行可能であって、該仮停止しない場合は前記所定タイミングを過ぎた後の所定期間は前記効果表示を継続表示可能である(例えば、図284-44に示すように、仮停止示唆演出を実行して擬似連図柄が仮停止しない場合は、擬似連図柄が画像表示装置5に

10

20

30

40

50

おいて非表示となった後も集中線が継続して表示されている部分)、
ことを特徴としている。

このような構成によれば、実行される一連の演出をより好適に見せることができる。また、導入パート(ＳＰリーチ開始時)において遊技者に的確に味方キャラクタを認識させることができるとともに、仮停止報知演出が実行されることにより仮停止したことに対する高揚感を高めることができるとともに、仮停止しない場合に、仮停止の所定タイミング後においても効果表示が継続表示されていることで、仮停止しなかったことを遊技者が認識し易くなるとともに、仮停止しなかったことに対する遊技者の落胆感を和らげることができるようになるので、遊技興奮を向上させることができる。

10

20

30

40

50