

(19)日本国特許庁(JP)

## (12)特許公報(B2)

(11)特許番号  
特許第7034642号  
(P7034642)

(45)発行日 令和4年3月14日(2022.3.14)

(24)登録日 令和4年3月4日(2022.3.4)

(51)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  
A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

請求項の数 1 (全14頁)

(21)出願番号 特願2017-179905(P2017-179905)  
 (22)出願日 平成29年9月20日(2017.9.20)  
 (65)公開番号 特開2019-54926(P2019-54926A)  
 (43)公開日 平成31年4月11日(2019.4.11)  
 審査請求日 令和2年8月31日(2020.8.31)

(73)特許権者 000144153  
 株式会社三共  
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号  
 (72)発明者 小倉 敏男  
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号  
 株式会社三共内  
 審査官 中村 祐一

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

## (57)【特許請求の範囲】

## 【請求項1】

遊技を行うことが可能な遊技機であって、  
 表示手段と、  
 発光手段と、  
 音出力手段と、  
 遊技の結果が有利結果となったときに有利状態に制御可能な有利状態制御手段と、  
 前記有利状態において、少なくとも前記表示手段と前記発光手段とを用いた特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、を備え、  
 前記表示手段は、

前記有利状態が終了したときに前記有利状態の終了を示唆する終了画像を表示可能であり、  
 前記終了画像が表示される所定期間ににおいて遊技者に所定の注意を喚起する注意喚起画像を表示可能であり、

前記発光手段は、前記所定期間のうちの前記注意喚起画像が表示されていない期間中に点灯可能である一方で、前記所定期間のうちの前記注意喚起画像が表示されている期間中に消灯を維持し、

前記音出力手段は、前記所定期間のうちの前記注意喚起画像が表示されていない期間中に音出力可能である一方で、前記所定期間のうちの前記注意喚起画像が表示されている期間中に消音を維持する、遊技機。

## 【発明の詳細な説明】

**【技術分野】****【0001】**

本発明は、遊技を行うことが可能な遊技機に関する。

**【背景技術】****【0002】**

遊技機として、所定の賭数を設定し、スタート操作が行われたことに基づいて、複数種類の識別情報の可変表示が行われるスロットマシンや、遊技球などの遊技媒体を発射装置によって遊技領域に発射し、該遊技領域に設けられている入賞口などの始動領域に遊技媒体が入賞したときに複数種類の識別情報の可変表示が行われるパチンコ遊技機などがある。

**【0003】**

このような遊技機として、遊技者が遊技機から離れるなどして実質的に遊技が行われない状態となってから所定時間が経過したときに客待ちモードに移行し、装飾LEDが客待ちモードに対応したパターンで点灯または点滅するとともに、表示装置において機種イメージデモ表示、不正禁止表示、企業ロゴ表示が行われるものがあった（たとえば、特許文献1）。

**【先行技術文献】****【特許文献】****【0004】****【文献】特開2013-184002号公報****【発明の概要】****【発明が解決しようとする課題】****【0005】**

しかしながら、特許文献1の遊技機の場合、客待ちモードにおいて、不正禁止表示や企業ロゴの表示といった特定情報を画面に表示している最中に装飾LEDが点滅するため、せっかくの特定情報の報知が発光手段である装飾LEDの点滅などによる演出によって埋没してしまい、遊技者に特定情報を効果的に伝達できない虞があった。

**【0006】**

この発明は、かかる実情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、発光手段の発光様態に惑わせることなく、遊技者に好適に特定情報を伝達できる遊技機を提供することである。

**【課題を解決するための手段】****【0007】**

遊技を行うことが可能な遊技機であって、

表示手段と、

発光手段と、

音出力手段と、

遊技の結果が有利結果となったときに有利状態に制御可能な有利状態制御手段と、

前記有利状態において、少なくとも前記表示手段と前記発光手段とを用いた特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、を備え、

前記表示手段は、

前記有利状態が終了したときに前記有利状態の終了を示唆する終了画像を表示可能であり、前記終了画像が表示される所定期間において遊技者に所定の注意を喚起する注意喚起画像を表示可能であり、

前記発光手段は、前記所定期間のうちの前記注意喚起画像が表示されていない期間中に点灯可能である一方で、前記所定期間のうちの前記注意喚起画像が表示されている期間中に消灯を維持し、

前記音出力手段は、前記所定期間のうちの前記注意喚起画像が表示されていない期間中に音出力可能である一方で、前記所定期間のうちの前記注意喚起画像が表示されている期間中に消音を維持する。

なお、遊技機は、以下の構成であってもよい。

10

20

30

40

50

(1) 遊技を行うことが可能な遊技機(たとえば、スロットマシン、パチンコ遊技機)であって、

表示手段(たとえば、液晶表示器51)と、

発光手段(たとえば、LED52)と、

開始条件(たとえば、図3(A)のt1:図柄の変動終了から15秒後、図3(B)のt1:特定図柄の導出)が成立してから終了条件(たとえば、図3(A)のt5および図3(B)のt5:操作手段の操作に基づく遊技の開始)が成立するまでの所定期間(たとえば、図3(A)のt1~t5のデモ期間、図3(B)のt1~t5の大当たり遊技演出期間)において、少なくとも前記表示手段と前記発光手段とを用いた特定演出(たとえば、客待ちデモ演出、大当たり遊技演出)を実行可能な特定演出実行手段(たとえば、メイン制御部41からのコマンドに基づいてサブ制御部91が客待ちデモ演出、大当たり遊技演出を実行する処理)とを備え、

前記表示手段は、前記所定期間における特定契機(たとえば、図3(A)のt2:デモ期間の開始から39秒後)で特定情報(たとえば、不正防止等を注意喚起するための情報)を報知する報知画像(たとえば、図2(B)(b)に示す不正防止等画像)を表示可能であり、

前記発光手段は、前記所定期間のうちの前記報知画像が表示されていない期間で発光態様が変化する一方で(たとえば、図3(A)のt1~t2、t4~t5に示すように、デモ期間のうちの不正防止等画像およびのめり込み防止画像が表示されていない期間においてLED52は点滅する)、前記報知画像が表示されている期間で前記発光態様が変化しない(たとえば、図3(A)のt2~t4に示すように、不正防止等画像およびのめり込み防止画像が表示されている期間においてLED52は消灯したままである)。

#### 【0008】

(2) 上記(1)の遊技機において、

前記発光手段は、前記表示手段の近傍に位置する(たとえば、図2(A)に示すように、LED52は液晶表示器51の近傍に位置する)。

#### 【0009】

(3) 上記(1)または(2)の遊技機において、

前記発光手段は、前記所定期間のうちの前記報知画像が表示されていない期間で発光色が変化する一方で(たとえば、図3(B)のt2~t3に示すように、大当たり遊技演出期間のうちの報知画像が表示されていない期間においてLED52は黄色、緑色、および赤色によって発光色が変化する)、前記報知画像が表示されている期間で発光色が変化しない(たとえば、図3(B)のt1~t2に示すように、大当たり遊技演出期間のうちの報知画像(取り忘れ防止画像およびのめりこみ防止画像)が表示されている期間においてLED52は消灯したままである)。

#### 【0010】

(4) 上記(1)~(3)のいずれかの遊技機において、

音出力手段(たとえば、スピーカ53, 54)をさらに備え、

前記音出力手段は、前記所定期間のうちの前記報知画像が表示されていない期間で音を出力する一方で(たとえば、図3(A)のt1~t2、t4~t5に示すように、デモ期間のうちの不正防止等画像およびのめり込み防止画像が表示されていない期間においてスピーカ53, 54から客待ちデモ演出音が出力される)、前記報知画像が表示されている期間で音を出力しない(たとえば、図3(A)のt2~t4に示すように、不正防止等画像およびのめり込み防止画像が表示されている期間においてスピーカ53, 54から音が出力されない)。

#### 【0011】

(5) 上記(1)~(4)のいずれかの遊技機において、

前記報知画像は、静止画像(たとえば、図2(B)(a)~(d)に示す、のめり込み防止画像、不正防止等画像、取り忘れ防止画像、メーカーロゴ画像)である。

#### 【0012】

10

20

30

40

50

( 6 ) 上記( 1 ) ~ ( 5 )のいずれかの遊技機において、

前記表示手段は、

前記所定期間における第1契機(たとえば、図3(A)のt3:デモ期間の開始から39秒経過し、さらに不正防止等画像の表示から6秒後)で前記特定情報を報知する第1報知画像(たとえば、のめり込み防止画像)を表示可能であり、

前記所定期間における第2契機(たとえば、図3(B)のt3:大当たり遊技中画面の表示の終了)で前記特定情報を報知する第2報知画像(たとえば、のめり込み防止画像)を表示可能であり、

前記第1契機で報知される前記第1報知画像と前記第2契機で報知される前記第2報知画像とで表示態様が異なる一方で(たとえば、図3(A)のt3 ~ t4で表示されるのめり込み防止画像は液晶表示器51の画面中央に表示されるのに対し、図3(B)のt3 ~ t4で表示されるのめり込み防止画像は液晶表示器51の画面下部に大当たり終了画像と取り忘れ防止画像を伴って表示され、両者で表示態様が異なる)、前記第1契機と前記第2契機とで前記発光手段の発光態様が同じである(たとえば、図3(A)のt3 ~ t4においてLED52は消灯したままであり、図3(B)のt3 ~ t4においてLED52は消灯したままであり、両者で発光態様が同じである)。

#### 【0013】

( 7 ) 上記( 1 ) ~ ( 6 )のいずれかの遊技機において、

前記発光手段は、前記報知画像が表示されている期間においては、前記所定期間のうちの前記報知画像が表示されていない期間における発光態様よりも目立たない一定の発光態様で発光する(たとえば、図3(B)の大当たり遊技演出期間のうちのt2 ~ t3の大当たり遊技中画面が表示されている期間においては、LED52は黄色、緑色、および赤色によって発光色が変化するのに対して、t4 ~ t5のメーカークロゴ画像が表示されている期間においては、LED52は青色で発光し、前者よりも後者の方が目立たない一定の発光態様で発光する)。

#### 【0014】

( 8 ) 上記( 1 ) ~ ( 7 )のいずれかの遊技機において、

前記発光手段は、前記報知画像が表示されている期間においては、前記所定期間のうちの前記報知画像が表示されていない期間における発光色とは異なる特定色(たとえば、メーカークロゴが表示されているメーカーの企業色である青色)による一定の発光態様で発光する(たとえば、図3(B)の大当たり遊技演出期間のうちのt2 ~ t3の大当たり遊技中画面が表示されている期間においては、LED52は黄色、緑色、および赤色によって発光色が変化するのに対して、t4 ~ t5のメーカークロゴ画像が表示されている期間においては、LED52は黄色、緑色、および赤色とは異なる青色で発光する)。

#### 【図面の簡単な説明】

#### 【0015】

【図1】本実施形態に係る遊技機の主な内部構成の一例を示す図である。

【図2】遊技機において特定演出が実行されている様子を示す図である。

【図3】特定演出の実行例を説明するためのタイミングチャートである。

#### 【発明を実施するための形態】

#### 【0016】

本発明に係る遊技機1を実施するための形態を実施例に基づいて以下に説明する。

#### [遊技機1の主な内部構成]

図1は、本実施形態に係る遊技機1の主な内部構成の一例を示す図である。図1に示すように、遊技機1には、遊技の進行を制御するメイン制御部41、所定の演出を制御するサブ制御部91などが設けられている。特に、本実施の形態に関わる遊技機は、図示しない可変表示装置を備え、その可変表示装置で変動表示される図柄の表示結果次第で有利状態へ制御される。可変表示装置はメイン制御部41またはサブ制御部91によって制御される。

#### 【0017】

10

20

30

40

50

メイン制御部 4 1 は、遊技の進行に関する処理を行い、図柄の変動表示結果に関する抽選を行う。メイン制御部 4 1 には、各種スイッチが接続されている。メイン制御部 4 1 には、スイッチ類の検出信号が入力される。

【 0 0 1 8 】

サブ制御部 9 1 には、演出を行うための各種の制御を行うとともに、サブ制御部 9 1 に接続された液晶表示器 5 1、LED 5 2、スピーカ 5 3, 5 4 などの遊技部品の制御を行う。なお、図 1 は、あくまで一例であり、遊技機 1 の内部にはその他の構成も設けられている。

【 0 0 1 9 】

メイン制御部 4 1 は、遊技の進行に応じて各種コマンドを送信する処理を行う。サブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 から送信されたコマンドの制御情報に基づいて演出の制御を行う。

10

【 0 0 2 0 】

【 特定演出 】

本実施の形態においては、サブ制御部 9 1 は、特定演出を実行する。特定演出とは、たとえば、遊技者が遊技を行っていない客待ち状態の期間、あるいは遊技状態が遊技者にとって有利な状態にある期間に行われる演出である。特定演出には、たとえば、液晶表示器 5 1、LED 5 2、およびスピーカ 5 3, 5 4 が用いられるが、その他の演出手段を用いて特定演出を行ってもよい。

【 0 0 2 1 】

図 2 は、遊技機 1 において特定演出が実行されている様子を示す図である。図 2 ( A )、( B )は、共に遊技機 1 の正面図である。図 2 ( A )、( B )に示すように、遊技機 1 には、液晶表示器 5 1、LED 5 2 およびスピーカ 5 3, 5 4 が少なくとも設けられている。LED 5 2 は、液晶表示器 5 1 の画面を取り囲むように、その近傍に設置されている。遊技機 1 は、たとえば、スロットマシンやパチンコ遊技機である。遊技機 1 がスロットマシンである場合には、可変表示装置としての複数のリールや、賭数を設定する操作手段、リールの変動を開始あるいは停止させる操作手段などの周知の構成が図 2 の構成に追加される。また、遊技機 1 がパチンコ遊技機の場合には、パチンコ玉を発射するための操作手段（打球操作ハンドル）や図柄を変動させる可変表示装置（液晶表示器 5 1 と兼用であつてもよい。）などの周知の構成が図 2 の構成に追加される。

20

【 0 0 2 2 】

遊技機 1 は、操作手段を操作して、遊技を開始させることができとなる。たとえば、遊技機 1 がスロットマシンであれば、操作手段により賭数が設定されると遊技が開始し、リールを回転させる操作によって複数種類の図柄の変動表示が行われる。パチンコ遊技機であれば、打球操作ハンドルの回動操作をさせ、遊技球が始動入賞口へ入賞することによって遊技が開始し、図柄の変動表示が行われる。図柄の変動表示が終了して導出された表示結果次第で遊技者にとって有利な有利状態となる。以下、変動表示の表示結果のうち、有利状態を発生させる図柄を“特定図柄”という。

30

【 0 0 2 3 】

有利状態は、たとえば、スロットマシンにおいては、小役の当選確率が向上するボーナス（ビッグボーナス、BB とも称する）、あるいは、遊技者にとって有利な操作手順を報知してナビが行われる A T などである。また、パチンコ遊技機においては、遊技者にとって有利なラウンド遊技を所定回数実行可能となる大当たり遊技状態である。以下、簡単のために、これらの有利状態を単に“大当たり”、あるいは“大当たり遊技状態”とも称する。

40

【 0 0 2 4 】

図 2 ( A )、( B )は共に、客待ち状態の期間に実行される特定演出の例を示す。特に図 2 ( A )は、液晶表示器 5 1 にデモンストレーション画像（デモ画像）が表示されている様子を示し、図 2 ( B )は、液晶表示器 5 1 に遊技者に向けた報知画像が表示されている様子を示す。デモ画像は、たとえば、遊技機 1 の遊び方や演出などの機能を紹介する映像としての機能紹介ムービーである。図 2 ( B )の「報知画像」から右方向に 4 つに分岐し

50

て延びるラインの先には、報知画像の例として (a) ~ (d) が示されている。このように、客待ち状態の期間では、液晶表示器 51 にデモ画像あるいは報知画像が表示される。以下、客待ち状態の期間を単に“デモ期間”と称する。

#### 【0025】

特に注目すべき点は、図 2 (A) のとおり、デモ画像が表示されている期間では LED 52 が点滅するなどすると共にスピーカ 53, 54 から演出音が出力される一方、図 2 (B) のとおり、デモ画像ではなく、報知画像が表示されている期間では、LED 52 が消灯すると共にスピーカ 53, 54 が音を発生しない点である。このように、デモ期間では、特定演出として、デモ画像および報知画像が表示され、LED 52 およびスピーカ 53, 54 による演出が行われる。ただし、デモ画像が表示されている期間と報知画像が表示されている期間とでは、LED 52 およびスピーカ 53, 54 による演出の態様が異なっている。なお、ここでは、後者の期間では LED 52 およびスピーカ 53, 54 による演出が行われない例を説明しているが、後者の期間では、前者の期間に比べて LED 52 およびスピーカ 53, 54 による演出の程度が控え目なもの（点滅せずに特定色で発光するもの、音が小さいものなど）であってもよい。

10

#### 【0026】

##### 〔報知画像〕

図 2 (B) の (a) ~ (d) に示す報知画像の例を説明する。報知画像とは、遊技者に対して各種の注意喚起を行うための情報を報知する画像である。

#### 【0027】

20

##### (a) のめりこみ防止画像

のめりこみ防止画像は、遊技者に対して遊技機 1 への遊技に対してのめり込み過ぎることを防止するための画像であり、「パチンコ・スロットは適度に楽しむ遊びです。のめり込みに注意しましょう。」という文字と文字の周りを囲む画像とを含む。のめり込み防止画像には、文字の内容は同じであるが文字の周りを囲む画像や表示面積が異なる複数種類態様の画像が設けられている。このようなのめり込み防止表示により、遊技者に対して遊技にのめり込むことを抑制または注意、遊技者に対して遊技に大金を注ぎ込むことを抑制または注意が行われる。

#### 【0028】

30

##### (b) 不正防止等画像

不正防止等画像は、「18歳未満の遊技は法令により禁止されています。」という 18 歳未満の遊技を禁止する注意喚起表示、「不正行為は犯罪です。」という不正行為を抑制するための注意喚起表示、「攻略法を装った詐欺にご注意ください。」という詐欺行為を抑制するための注意喚起表示との 3 種類を含む。これらの不正防止等画像は、同時に表示してもよく、異なるタイミングで表示してもよい。なお、他の不正防止等画像として、たとえば、遊技機 1 の外枠等に可動式の役物を設けた場合に、当該可動式の役物の動きにより、けがをしないように注意するものを採用してもよい。

#### 【0029】

40

##### (c) 取り忘れ防止画像

取り忘れ防止画像は、遊技に使用可能な遊技球などの遊技用価値の大きさを特定可能な情報として残高情報等が記録された遊技用記録媒体としてのプリペイドカード等の取り忘れに関するカード取り忘れ防止の表示としての画像である。取り忘れ防止画像は、「プリペイドカードの取り忘れや盗難にご注意ください。」という文字およびカードの排出を示す画像を含む。なお、カードではなく遊技に使用可能な遊技用価値の大きさを特定可能な情報として残高情報などが記録された遊技用記録媒体としてのコインなどの別の形状のものを対象とする取り忘れ防止画像を採用してもよい。

#### 【0030】

##### (d) メーカーロゴ画像

メーカーロゴ画像は、遊技機 1 の製造者を示すメーカーロゴ表示（製造者情報とも称する）の画像である。メーカーロゴ画像は、たとえば、メーカーの企業色で表示される。メー

50

カーロゴ画像が表示されている期間においては、LED52は、同様に企業色で発光する。このように、表示された内容と関連性のある発光態様でLEDを発光させることで、表示内容に対する印象をより深めることができる。

【0031】

なお、以上、説明した報知画像はすべて静止画像であるが、そのうちの一部あるいはすべてを動画像で構成してもよい。

【0032】

[特定演出の実行タイミング]

図3は、特定演出の実行例を説明するためのタイミングチャートである。図3(A)は、デモ期間において実行される特定演出の例を示す。また、図3(B)は、大当たり遊技状態において実行される特定演出の例を示す。また、図3(A)、(B)のそれぞれにおいて、横軸のtは、事象の発生したタイミングを示し、縦軸は、液晶表示器51の表示例、LED52の発光有無および発光パターン、およびスピーカ53, 54の出力の有無および出力パターンを示す。

10

【0033】

[デモ期間において実行される特定演出]

図3(A)を用いて、デモ期間において実行される特定演出を説明する。図3(A)において、デモ期間はt1～t5である。デモ期間の開始条件は、遊技者による遊技が行われていないことである。具体的には、変動表示の結果が特定図柄以外となってから所定時間(本実施の形態では、15秒)が経過するまでの間、遊技が行われない状態が継続したことである。デモ期間の終了条件は、操作手段による操作に基づく遊技者による遊技の開始である。遊技が開始されたか否かは、スロットマシンであれば、たとえば、賭数を設定する操作(BET操作)。それ以外に、メダル投入、またはリプレイ入賞による自動BETでもよい)が行われたか否かで判定することにより、また、パチンコ遊技機の場合には、たとえば、始動入賞口への入賞が検出されたか否かを判定することにより、それぞれ判断可能である。なお、パチンコ遊技機の場合は、打球操作ハンドルの操作を検出したことを条件に、デモ期間を終了させてもよい。

20

【0034】

t1以前は、操作手段による操作に基づいて遊技が実行されている。このとき、液晶表示器51には、たとえば、変動中の図柄などが表示される(図示省略)。また、LED52は、通常時発光パターン(たとえば、特定色での点滅)で発光する。また、スピーカ53, 54からは通常時演出音(たとえば、変動中に出力されるBGM)が出力される。

30

【0035】

t1において、特定演出の開始条件が成立する。すると、液晶表示器51には、デモ画面が表示される。また、LED52は、デモ中発光パターン(たとえば、通常時発光パターンとは異なる特定色での点滅)で発光する。また、スピーカ53, 54からはデモ中演出音(たとえば、変動中に出力されるBGMとは異なるBGM)が出力される。

【0036】

液晶表示器51にデモ画面が表示されてから39秒経過したt2において、液晶表示器51に不正防止等画像が表示される。また、不正防止等画像が表示されている間は、LED52は、消灯した状態を継続する。また、スピーカ53, 54は音が出力されない状態を継続する。

40

【0037】

液晶表示器51に不正防止等画像が表示されてから6秒経過したt3において、液晶表示器51にのめりこみ防止画像が表示される。また、のめりこみ防止画像が表示されている間は、不正防止等画像が表示されている間と同様に、LED52は、消灯した状態を継続する。また、スピーカ53, 54は音が出力されない状態を継続する。

【0038】

液晶表示器51にのめりこみ防止画像が表示されてから6秒経過したt4において、液晶表示器51では再びデモ画面が表示される。デモ画面が表示されている間のLED52の

50

発光態様およびスピーカ 5 3 , 5 4 の音の出力態様は、  $t_1 \sim t_2$  でのデモ画面表示中と同じである。

【 0 0 3 9 】

このように、デモ期間のうちの不正防止等画像およびのめり込み防止画像が表示されていない期間においてスピーカ 5 3 , 5 4 から客待ちデモ演出音が出力される一方で、不正防止等画像およびのめり込み防止画像が表示されている期間においてスピーカ 5 3 , 5 4 から音が出力されない。

【 0 0 4 0 】

ここで、  $t_5$  において、遊技者により遊技が開始されると、客待ちデモ演出の終了条件が成立し、客待ちデモ演出は終了する。すると、  $t_5$  以降の液晶表示器 5 1 、 L E D 5 2 、およびスピーカ 5 3 , 5 4 の演出態様は、  $t_1$  以前のものと同様に遊技中に対応したものとなる。

10

【 0 0 4 1 】

図 3 ( A ) では、  $t_5$  において遊技者による遊技の開始が検出される場合を説明しているが、仮に、  $t_4$  から遊技者による遊技の開始が検出されない状態が 3 9 秒継続した場合には、デモ画像が不正防止画像に切り替わる。その後、遊技が開始されない限り、  $t_2 \sim t_3$  の期間長さと同じ期間の経過後に、その画像がのめりこみ防止画像に切り替わり、  $t_3 \sim t_4$  の期間長さと同じ期間の経過後に、その画像がデモ画像に切り替わることを繰り返す。それらの画像の切り替わり期間での L E D 5 2 およびスピーカ 5 3 , 5 4 の演出態様は、図 3 ( A ) に示すような切り替わった画像に対応する態様となる。

20

【 0 0 4 2 】

〔 大当たり遊技演出期間において実行される特定演出 〕

図 3 ( B ) を用いて、大当たり遊技演出期間において実行される特定演出を説明する。図 3 ( B ) において、大当たり遊技演出期間は  $t_1 \sim t_5$  である。大当たり遊技演出期間の開始条件は、変動表示の結果が特定図柄となったことである。大当たり遊技演出期間の終了条件は、大当たり遊技状態の終了である。ただし、大当たり遊技状態の終了から所定の変動休止期間を経て次の変動表示が開始可能となるような遊技機であれば、大当たり遊技演出期間は大当たり遊技状態の終了後、変動休止期間が経過するまで継続する。すなわち、この場合の大当たり遊技演出期間の終了条件は、変動休止期間の経過である。

30

【 0 0 4 3 】

図 3 ( B ) は、このように変動休止期間を経て大当たり遊技演出期間が終了するケースを説明している。すなわち、  $t_1$  で変動表示の結果が特定図柄となり、大当たり遊技演出期間が開始する。その後、  $t_3$  で大当たり遊技状態が終了して変動休止期間に移行し、  $t_5$  で変動休止期間が終了し、これを以て、  $t_1$  から開始した大当たり遊技演出期間が終了する。変動休止期間では、図 3 ( B ) に示すとおり、初めに大当たり終了画面が表示され、続いて  $t_4$  のタイミングでメーカーロゴの表示画面に切り替わる。

【 0 0 4 4 】

図 3 ( B ) の  $t_1$  以前は、図柄の変動表示が実行される。このとき、液晶表示器 5 1 には、たとえば、変動中の図柄などが表示される(図示省略)。また、 L E D 5 2 は、通常時発光パターン(たとえば、特定色での点滅)で発光する。また、スピーカ 5 3 , 5 4 からは通常時演出音(たとえば、変動中に出力される B G M )が出力される。

40

【 0 0 4 5 】

$t_1$  において、液晶表示器 5 1 には、大当たりが開始したことを報知する大当たり開始画面が表示される。さらに、大当たり開始画面の下方には、取り忘れ防止画像およびのめりこみ防止画像が併せて表示される。大当たり開始画面の表示開始タイミングと取り忘れ防止画像およびのめりこみ防止画像の表示開始タイミングとは同じであってもよく、後者が前者に遅れて表示されるものであってもよい。いずれにしても、取り忘れ防止画像およびのめりこみ防止画像が表示されている間は、 L E D 5 2 は、消灯した状態を継続する。また、スピーカ 5 3 , 5 4 は音が出力されない状態を継続する。

【 0 0 4 6 】

50

大当たり開始画面の表示から 10 秒経過した  $t_2$  において、大当たり遊技状態に移行する。このとき、液晶表示器 51 には、大当たり遊技に移行したことを示す大当たり遊技中画面が表示される。また、LED 52 は、大当たり中発光パターンで発光する。本実施の形態においては、大当たり発光パターンとして、黄色、緑色、および赤色の順で発光色を変化させて、これを繰り返す。また、スピーカ 53, 54 からは大当たり中演出音（たとえば、楽曲）が出力される。

#### 【0047】

大当たり遊技状態が終了した  $t_3$  において、液晶表示器 51 には、大当たり遊技が終了したことを示す大当たり終了画面が表示される。さらに、大当たり終了画面の下方には、大当たり開始画面の表示時と同様に、取り忘れ防止画像およびのめりこみ防止画像が表示される。大当たり終了画面の表示開始タイミングと取り忘れ防止画像およびのめりこみ防止画像の表示開始タイミングとは同じであってもよく、後者が前者に遅れて表示されるものであってもよい。いずれにしても、取り忘れ防止画像およびのめりこみ防止画像が表示されている間は、LED 52 は、消灯した状態を継続する。また、スピーカ 53, 54 は、音が出力されない状態を継続する。

10

#### 【0048】

大当たり遊技状態が終了した  $t_3$  からは図柄の変動表示が実行されない変動休止期間に突入する。この間は、スロットマシンであれば、仮に、スタートボタンを押してもリールは回転開始しない。また、パチンコ遊技機であれば、仮に、図柄を変動表示させるために必要な保留記憶が存在していたとしても、図柄は変動表示しない。変動休止期間は  $t_3 \sim t_5$  まで継続する。変動休止期間のうち、大当たり終了画面の表示から 10 秒経過した  $t_4$  において、液晶表示器 51 の画面の中央部には、メーカーロゴ画像が表示される。その後、メーカーロゴ画像は、変動休止期間が終了する  $t_5$  まで表示される。メーカーロゴ画像は、企業色（本実施の形態においては、青色）で表示される。また、メーカーロゴ画像の下方には、のめりこみ防止画像が表示される。また、メーカーロゴ画像が表示されている間は、LED 52 は、企業色と同じ青色で点灯し、その状態を継続する。また、スピーカ 53, 54 は、音が出力されない状態を継続する。

20

#### 【0049】

このように、大当たり遊技中画面が表示されている  $t_2 \sim t_3$  の期間においては、LED 52 は黄色、緑色、および赤色によって発光色が変化するのに対して、メーカーロゴ画像が表示されている  $t_4 \sim t_5$  の期間においては、LED 52 は青色で発光し、前者よりも後者の方が目立たない一定の発光態様で発光する。

30

#### 【0050】

また、メーカーロゴ画像が表示されている  $t_4 \sim t_5$  の期間において、LED 52 は、企業色である青色で発光する。これに対して、大当たり遊技中画面が表示されている  $t_2 \sim t_3$  の期間において、LED 52 は、黄色、緑色、および赤色によって発光色が変化する。すなわち、後者において、LED 52 は、企業色とは異なる黄色、緑色、および赤色を用いて発光する。

#### 【0051】

メーカーロゴ画像およびのめりこみ防止画像の表示から 2 秒経過した  $t_5$  において、変動休止期間が終了し、そのタイミングでこれらの報知画像の表示を終了する。報知画像の表示終了により、大当たり遊技演出期間における特定演出は終了する。

40

#### 【0052】

$t_5$  以降の液晶表示器 51 の表示、LED 52 の発光態様、スピーカ 53, 54 の音の出力態様は、 $t_1$  以前のものと同様であり、新たな変動表示が開始すればそれに応じた演出がそれぞれによって行われる。

#### 【0053】

ここで、図 3 (A) のデモ期間と図 3 (B) の大当たり遊技演出期間とを演出の観点で比較する。まず、のめり込み防止画像を表示するタイミングを比較すると、デモ期間では、図 3 (A) の  $t_3$  に示すように、デモ期間が開始されてから 39 秒経過しさらに不正防止等

50

画像が表示されてから 6 秒後に表示されるのに対して、大当たり遊技演出期間では、図 3 (B) の  $t_1$  または  $t_3$  に示すように、大当たり開始画面の表示タイミングまたは大当たり終了画面の表示タイミング (つまり、遊技中画面の表示が終了したタイミング) で表示される。

#### 【 0 0 5 4 】

また、図 3 (A) の  $t_3 \sim t_4$  で表示されるのめり込み防止画像は、液晶表示器 5 1 の画面中央に表示されるのに対し、図 3 (B) の  $t_3 \sim t_4$  で表示されるのめり込み防止画像は、液晶表示器 5 1 の画面下部に大当たり終了画像と取り忘れ防止画像を伴って表示され、両者で表示態様が異なる。その一方で、図 3 (A) の  $t_3 \sim t_4$  において LED 5 2 は消灯したままであり、図 3 (B) の  $t_3 \sim t_4$  において LED 5 2 は消灯したままであり、両者で発光態様が同じである。

10

#### 【 0 0 5 5 】

なお、図 3 (A) の  $t_3 \sim t_4$  で表示されるのめり込み防止画像よりも、図 3 (B) の  $t_3 \sim t_4$  で表示されるのめり込み防止画像の表示を小さくして表示態様を異ならせてよいし、表示色を変えるなどして表示態様を異ならせてよい。

#### 【 0 0 5 6 】

##### [ 主な効果 ]

本実施の形態においては、図 3 (A) の  $t_1 \sim t_2$ 、 $t_4 \sim t_5$  で示したように、デモ期間のうちの不正防止等画像およびのめり込み防止画像が表示されていない期間において、LED 5 2 は点滅することで発光態様が変化する一方で、 $t_2 \sim t_4$  に示されるように、不正防止等画像およびのめり込み防止画像が表示されている期間において、LED 5 2 は消灯したままであり、発光態様が変化しない。このように、LED 5 2 の発光態様に惑わされることなく、遊技者に好適に不正防止等およびのめり込み防止を注意喚起するための情報を伝達できる。

20

#### 【 0 0 5 7 】

図 2 (A) に示したように、LED 5 2 を液晶表示器 5 1 の近傍に位置させることで、LED 5 2 による演出および液晶表示器 5 1 による演出の相乗効果で、演出を多様にすることができる。

#### 【 0 0 5 8 】

図 3 (B) の  $t_2 \sim t_3$  に示したように、大当たり遊技演出期間のうちの報知画像が表示されている期間において、LED 5 2 は黄色、緑色、および赤色で発光色が変化する一方で、図 3 (B) の  $t_1 \sim t_2$  に示したように、大当たり遊技演出期間のうちの報知画像 (取り忘れ防止画像およびのめりこみ防止画像) が表示されている期間において、LED 5 2 は消灯したままである。このように、多彩な色彩で演出効果を高めつつも、遊技者に好適に不正防止等およびのめり込み防止を注意喚起するための情報を伝達できる。

30

#### 【 0 0 5 9 】

図 3 (A) の  $t_1 \sim t_2$ 、 $t_4 \sim t_5$  に示したように、デモ期間のうちの不正防止等画像およびのめり込み防止画像が表示されていない期間において、スピーカ 5 3, 5 4 から客待ちデモ演出音が出力される一方で、図 3 (A) の  $t_2 \sim t_4$  に示したように、不正防止等画像およびのめり込み防止画像が表示されている期間において、スピーカ 5 3, 5 4 から音が出力されない。このように、スピーカ 5 3, 5 4 からの音の出力に惑わされることなく、遊技者に好適に不正防止等およびのめり込み防止を注意喚起するための情報を伝達できる。

40

#### 【 0 0 6 0 】

図 2 (B) (a) ~ (d) に示した、のめり込み防止画像、不正防止等画像、取り忘れ防止画像、メーカーロゴ画像は、静止画像であるため、表示上の動きに惑わされることなく、のめり込み防止、不正防止等、および取り忘れ防止を注意喚起するための情報、ならびに、メーカーイメージを印象付けるための情報を遊技者に好適に伝達できる。

#### 【 0 0 6 1 】

図 3 (A) の  $t_3 \sim t_4$  で表示されるのめり込み防止画像は液晶表示器 5 1 の画面中央に表示されるのに対し、図 3 (B) の  $t_3 \sim t_4$  で表示されるのめり込み防止画像は液晶表

50

示器 5 1 の画面下部に大当たり終了画像と取り忘れ防止画像を伴って表示され、両者で表示態様が異なる。また、図 3 ( A ) の  $t_3 \sim t_4$  において LED 5 2 は消灯したままであり、図 3 ( B ) の  $t_3 \sim t_4$  において LED 5 2 は消灯したままであり、両者で発光態様が同じである。このように、状況に応じた態様で不正防止等およびのめり込み防止を注意喚起するための情報を報知することを可能にしつつ、遊技者に好適に不正防止等およびのめり込み防止を注意喚起するための情報を伝達できる。

#### 【 0 0 6 2 】

図 3 ( B ) の大当たり遊技演出期間のうちの  $t_2 \sim t_3$  の大当たり遊技中画面が表示されている期間においては、LED 5 2 は黄色、緑色、および赤色により発光色が変化するのに対して、 $t_4 \sim t_5$  のメーカー口ゴ画像が表示されている期間においては、LED 5 2 は青色で発光し、前者よりも後者の方が目立たない一定の発光態様で発光する。このように、LED 5 2 の発光によって過度に演出を行うことがないため、遊技者に対して、メーカー口ゴへの注意をより喚起させることができる。

10

#### 【 0 0 6 3 】

図 3 ( B ) の大当たり遊技演出期間のうちの  $t_2 \sim t_3$  の大当たり遊技中画面が表示されている期間においては、LED 5 2 は黄色、緑色、および赤色で発光色が変化するのに対して、 $t_4 \sim t_5$  のメーカー口ゴ画像が表示されている期間においては、LED 5 2 は黄色、緑色、および赤色とは異なるメーカーの企業色である青色で発光する。このように、LED 5 2 が、メーカー口ゴ画像が表示されている期間特有の発光態様で発光することで、遊技者にメーカーに対する印象をより強く持たせることができる。

20

#### 【 0 0 6 4 】

##### 【 变形例 】

以上、本発明における主な実施の形態を説明してきたが、本発明は、上記の実施の形態に限られず、種々の変形、応用が可能である。以下、本発明に適用可能な上記の実施の形態の変形例について説明する。

#### 【 0 0 6 5 】

##### 【 遊技機について 】

上述した遊技機 1 は、各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を複数備え、可変表示部を変動表示した後、可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、複数の可変表示部の表示結果の組合せである表示結果組合せに応じて入賞が発生可能なスロットマシンであってもよい。上述した遊技機 1 は、各々が識別可能な複数種類の識別情報の変動表示の結果に応じて、遊技者にとって有利な大当たり遊技状態に制御可能なパチンコ遊技機であってもよい。

30

#### 【 0 0 6 6 】

##### 【 特定演出について 】

本実施の形態においては、図 3 ( A ) に示したように、デモ画面が表示されているときは、スピーカ 5 3 , 5 4 からは BGM が出力される例について説明したが、これに限らず、楽曲やセリフを出力するものであってもよい。また、常に音が出力されるものに限らず、一部の期間において出力されるようなものであってもよい。

40

#### 【 0 0 6 7 】

本実施の形態においては、図 3 に示したように、報知画像が表示されていないときの LED 5 2 の発光態様として、点滅や色の変化を例示したが、これに限らず、LED ごとに発光色が異なるものや、輝度が高いものであってもよい。また、報知画像が表示されているときの LED 5 2 の発光態様として、単一色による点灯および消灯を例示した。しかし、これに限らず、報知画像が表示されていないときの発光態様よりも目立たないものであれば何でもよい。たとえば、報知画像が表示されていないときと同様に LED ごとに発光色が異なるようにさせるが、輝度を低くするようなものであってもよい。

#### 【 0 0 6 8 】

本実施の形態においては、図 2 ( B ) ( d ) に示したように、報知画像として、メーカー口ゴ表示が行われるようにしたが、これに限らず、遊技機 1 の演出において登場するキャラ

50

ラクタ画像を表示させるようにしてもよい。この場合、キャラクタ画像が表示されている期間においては、キャラクタのイメージ色でLED52を発光させるようにする。

#### 【0069】

本実施の形態においては、図3に示したように、デモ画面の表示から39秒後に報知画像をすぐに表示させるようにしている。しかし、これに限らず、すぐに報知画像を表示させずに、フェードインさせて徐々に報知画像を表示させるようにしてもよい。たとえば、薄い色から徐々に色を濃くしていき画像を表示させる。また、報知画像の表示を終了させると、フェードアウトさせて徐々に報知画像を消していくようにしてもよい。

#### 【0070】

本実施の形態においては、図3(B)のt1において、液晶表示器51には、大当たりが開始したことを報知する大当たり開始画面が表示されるとともに、取り忘れ防止画像およびのめりこみ防止画像が表示されるようにした。しかし、これに限らず、大当たり開始画面が表示されている間は、別の報知画像を表示させるようにしてもよいし、取り忘れ防止画像およびのめりこみ防止画像のうちのいずれかを表示させるようにしてもよいし、報知画像を表示させないようにしてもよい。また、LED52を単一色で点灯させてそれを継続させるようにしてもよい。

10

#### 【0071】

また、図3(B)のt4において、液晶表示器51にメーカー口ゴ画像およびのめりこみ防止画像が表示されるようにした。しかし、これに限らず、その他の報知画像を表示させてもよく、複数の報知画像を同時に表示させてもよいし、別々に表示させてもよい。報知画像を別々に表示させる場合は、2秒ごとに報知画像を切り替えて表示させてもよい。

20

#### 【0072】

今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内のすべての変更が含まれることが意図される。

#### 【符号の説明】

#### 【0073】

1 遊技機、41 メイン制御部、91 サブ制御部、51 液晶表示器、52 LED、53, 54 スピーカ。

30

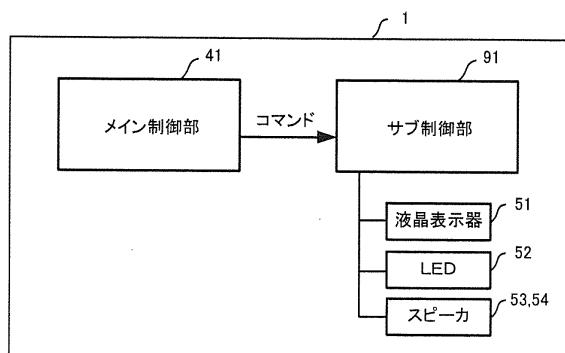
40

50

## 【図面】

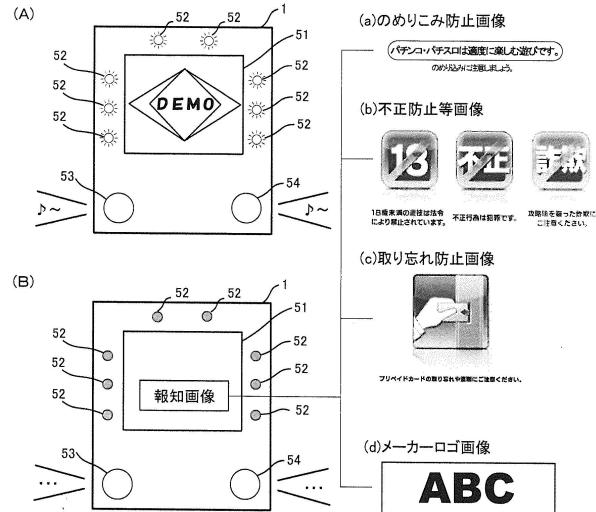
## 【図1】

図1



## 【図2】

図2



10

20

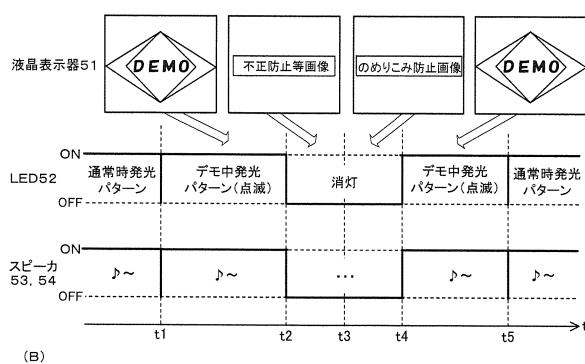
30

40

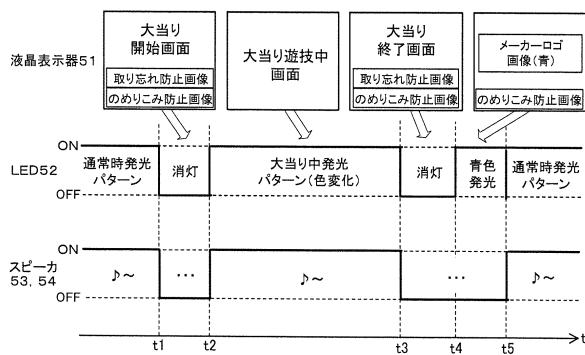
## 【図3】

図3

(A)



(B)



50

---

フロントページの続き

- (56)参考文献
- 特許第7012477 (JP, B2)
  - 特許第6149985 (JP, B1)
  - 特開2015-136539 (JP, A)
  - 特開2013-184002 (JP, A)
  - 特開2018-000796 (JP, A)
  - 特開2016-187518 (JP, A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
- A63F 7/02
  - A63F 5/04