

【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 8 月 1 日(2022.8.1)

【公開番号】特開 2021-122602(P2021-122602A)
 【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 2020-19271(P2020-19271)
 【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02(2006.01)

10

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 0

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

【手続補正書】

【提出日】令和 4 年 7 月 22 日(2022.7.22)

【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って、

発光可能な発光手段と、

可変表示に対応する特定表示と前記有利状態に関する所定表示を表示可能な表示手段と

、

所定条件が成立したことに基づいて、前記特定表示を表示する特定表示演出と、前記発光手段を発光させる特定発光演出と、を実行可能な演出実行手段と、

30

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、

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、

前記表示手段は、

第 1 レイヤで前記所定表示を表示可能であり、

前記第 1 レイヤの前面側の第 2 レイヤで所定文字表示を表示可能であり、

前記所定文字表示は、文字を形成する線によって囲われた所定領域を含み、

前記所定文字表示の前記所定領域から前記所定表示が視認不可能である、遊技機。

40

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 3

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 3】

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 1 参照）。

【手続補正 3】

50

【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】特開2019-17403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】0005
 【補正方法】変更
 【補正の内容】
 【0005】

遊技機は、例えば付与量表示や報知表示といった各種表示に、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用いている。また、遊技機は、例えば有利状態といった各種状態に対応する背景映像を表示する。このような特定文字と背景映像との関係については改善の余地がある。

【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】

本発明は、上記実情に鑑みてなされたものであり、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遊技機を提供することを目的とする。

【手続補正6】
 【補正対象書類名】明細書
 【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って、

発光可能な発光手段と、
可変表示に対応する特定表示と前記有利状態に関する所定表示を表示可能な表示手段と、
所定条件が成立したことに基づいて、前記特定表示を表示する特定表示演出と、前記発光手段を発光させる特定発光演出と、を実行可能な演出実行手段と、
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、
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、

前記表示手段は、
第1レイヤで前記所定表示を表示可能であり、
前記第1レイヤの前面側の第2レイヤで所定文字表示を表示可能であり、
前記所定文字表示は、文字を形成する線によって囲われた所定領域を含み、
前記所定文字表示の前記所定領域から前記所定表示が視認不可能である、
ことを特徴としている。

さらに、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

10

20

30

40

50

）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、

10

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）、

20

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）、

30

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９d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T０にて点滅する部分）、

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）、

40

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）、

50

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 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「1 0 0 0 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「2 0 0 0 個」に到達したときに「2 0 0 0 オーバー」との獲得数報知表示を表示可能であること等）、

10

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 2 0 S H K 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 2 0 S H K H 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 2 0 S H K H に用いられる文字は、獲得数表示 2 0 S H K 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 2 0 S H K 及び獲得数報知表示 2 0 S H K H 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）、

20

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 2 0 S H K 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 2 0 S H K H 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。

30

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。

40

50