

【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10月20日(2022.10.20)

【公開番号】特開2021-118762(P2021-118762A)

【公開日】令和3年8月12日(2021.8.12)

【年通号数】公開・登録公報2021-037

【出願番号】特願2020-13103(P2020-13103)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02(2006.01)

10

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

【手続補正書】

【提出日】令和4年10月12日(2022.10.12)

【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】

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、

遊技者から視認可能に設けられた電子部品と、

前記電子部品の周辺に設けられた特定部材と、

透光性を有する部材であって遊技者が該部材を透して前記電子部品及び前記特定部材を視認可能に設けられた透光部材と、

発光可能な発光手段と、

可変表示に対応する特定表示を表示可能な表示手段と、

30

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、

可変表示に対応する可変表示対応音と、前記特定発光演出に対応する特定発光演出対応音と、を出力可能な音出力手段と、を備え、

前記透光部材は、前記電子部品と前記特定部材の前側に設けられており、

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、

前記特定表示の表示態様として通常態様、特殊態様及び特別態様があり、

40

前記特別態様は、第1特別態様と該第1特別態様とは異なる第2特別態様とを含み、

前記特定表示が前記第1特別態様にて表示されるときは、前記特定表示が前記第2特別態様にて表示されるときよりも有利状態に制御される割合が高く、

前記特殊態様の特定表示は前記第1特別態様と前記第2特別態様とのいずれにも変化可能であって、

前記特定表示が前記特殊態様にて表示されるときの方が前記特別態様にて表示されるときよりも前記特定発光演出が実行される割合が高く、

前記音出力手段は、前記可変表示対応音を出力している場合に前記特定発光演出が実行されるときにおいて、出力中の該可変表示対応音よりも優先して前記特定発光演出対応音を出力可能である、

50

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、所定条件（遊技球の始動領域への進入）が成立したに基づいて、該所定条件の成立に基づく特定表示（保留表示やアクティブ表示）を表示手段に表示するとともに、該所定条件の成立に基づく可変表示を対象として、該可変表示の開始前から有利状態に制御されることを示唆する先読み予告を実行可能なものがある。

10

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0003

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0003】

更に、従来の遊技機には、遊技機に設けられている発光手段を発光させることにより先読み予告（特定発光演出）を実行可能としているものがある（例えば、特許文献 1 参照）。

20

【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】特開 2016 - 105941 号公報

【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】

しかしながら、特許文献 1 にあっては、特定表示の表示が開始されるタイミングと特定発光演出が開始されるタイミングによっては、特定発光演出の対象である特定表示を遊技者が認識し難くなってしまうことが考えられる。更に、特許文献 1 にあっては、特定発光演出を実行するのみでは遊技興趣を向上できないという問題が有る。

30

【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】

本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、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できるとともに、遊技興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

40

【手続補正 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】変更

50

## 【補正の内容】

【 0 0 0 7 】

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、  
遊技者から視認可能に設けられた電子部品と、  
前記電子部品の周辺に設けられた特定部材と、  
透光性を有する部材であって遊技者が該部材を透して前記電子部品及び前記特定部材を視認可能に設けられた透光部材と、  
発光可能な発光手段と、  
可変表示に対応する特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、  
可変表示に対応する可変表示対応音と、前記特定発光演出に対応する特定発光演出対応音と、を出力可能な音出力手段と、を備え、  
前記透光部材は、前記電子部品と前記特定部材の前側に設けられており、  
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、  
前記特定表示の表示態様として通常態様、特殊態様及び特別態様があり、  
前記特別態様は、第 1 特別態様と該第 1 特別態様とは異なる第 2 特別態様とを含み、  
前記特定表示が前記第 1 特別態様にて表示されるときは、前記特定表示が前記第 2 特別態様にて表示されるときよりも有利状態に制御される割合が高く、  
前記特殊態様の特定表示は前記第 1 特別態様と前記第 2 特別態様とのいずれにも変化可能であって、  
前記特定表示が前記特殊態様にて表示されるときの方が前記特別態様にて表示されるときよりも前記特定発光演出が実行される割合が高く、  
前記音出力手段は、前記可変表示対応音を出力している場合に前記特定発光演出が実行されるときにおいて、出力中の該可変表示対応音よりも優先して前記特定発光演出対応音を出力可能である、  
ことを特徴とする。  
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）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1、75SG001 など）であって、  
遊技者から視認可能に設けられた電子部品（例えば、LED 基板 303、403、603、803）と、  
前記電子部品の周辺に設けられ、該電子部品と同系色に形成された特定部材（例えば、ベース部材 301、401、601、801）と、  
透光性を有する部材であって遊技者が該部材を透して前記電子部品及び前記特定部材を視認可能に設けられた透光部材（例えば、カバー部材 302、402、602、802）と、  
遊技者から視認困難または視認不能に設けられた所定電子部品（例えば、第 1 始動口スイッチ 22A、第 2 始動口スイッチ 22B、ソレノイド 81、82 など）と、  
前記所定電子部品の周辺に設けられた所定部材（例えば、第 1 始動口スイッチ 22A、第 2 始動口スイッチ 22B、ソレノイド 81、82などを固定する部材など）と、  
を備え、  
前記透光部材（例えば、カバー部材 302）は、前記電子部品（例えば、LED 基板 303）と前記特定部材（例えば、ベース部材 301）とに跨るように形成された装飾パターン（例えば、装飾パターン 331）を有し（図 10 - 12 参照）、

10

20

30

40

50

前記所定部材は、前記所定電子部品と非同系色であり、  
さらに、

発光可能な発光手段（例えば、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F）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 C P U 1 2 0）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（例えば、図 1 5 - 2 8、図 1 5 - 2 9（A）~図 1 5 - 3 2（H）、図 1 5 - 4 9（A）~図 1 5 - 5 0（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 1 3 5 S G 0 0 9 F 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 1 5 - 2 4 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）、

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 1 3 5 S G 0 0 9 F）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 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d）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 1 5 - 2 8 に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ 1 3 5 S G 0 0 9 F は、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、輝度 C 1 且つ周期 T 1 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 C 2 且つ周期 T 2 にて点滅する部分）、

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する（例えば、図 1 5 - 2 8 に示すように、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d は、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、輝度 C 1 且つ周期 T 1 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 C 2 且つ周期 T 0 にて点滅する部分）、  
ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者から視認可能に電子部品を配置しても、装飾パターンによって電子部品が目立ちにくくなるため、設計の自由度を高めることができる。また、遊技者から視認困難または視認不能な所定電子部品については、所定部材との兼ね合いを考慮せずに汎用品を使用できるため、製造コストを削減することができる。また、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。

10

20

30

40