【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5年11月28日(2023.11.28)

【公開番号】特開2022-49122(P2022-49122A)
【公開日】令和4年3月29日(2022.3.29)
【年通号数】公開公報(特許)2022-055
【出願番号】特願2020-155174(P2020-155174)
【国際特許分類】
Ａ６３Ｆ　7/02(2006.01)
【ＦＩ】
Ａ６３Ｆ　7/02　３２０

【手続補正書】
【提出日】令和5年11月17日(2023.11.17)
【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】
【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、
前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出として、特別示唆演出と該特別示唆演出よりも前記有利状態に制御される期待度が低い第１示唆演出、第２示唆演出、第３示唆演出、第４示唆演出とを含む複数種類の示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、
前記第１示唆演出の演出結果が報知されるよりも前に特別発展演出を第１発展パターンとして実行可能であるとともに、前記第２示唆演出の演出結果として前記有利状態に制御されないことが報知された後に前記特別発展演出とは異なる特殊発展演出を第２発展パターンとして実行可能な発展演出実行手段と、
を備え、
前記示唆演出実行手段は、
前記発展演出実行手段によって前記第１発展パターンが実行されたときは、前記特別発展演出の実行後において前記第１示唆演出よりも前記期待度の高い前記第３示唆演出を実行可能であり、
前記発展演出実行手段によって前記第２発展パターンが実行されたときは、前記特殊発展演出の実行後において前記第４示唆演出を実行可能であり、
前記特別発展演出の演出期間は、前記特殊発展演出の演出期間よりも長く、
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、
前記特定発光演出に対応した可変表示中においても継続して前記発光手段を該特定発光演出に応じた態様にて発光させ、該特定発光演出に対応した可変表示が終了する前の所定終了タイミングにおいて該発光を終了させる演出制御が可能であり、

所定事象が発生したことにより前記所定終了タイミングにおいて前記発光手段の前記特定発光演出に応じた態様の発光が終了されなかった場合、前記所定終了タイミングよりも後の特定終了タイミングにおいて該発光手段の発光を終了させる特別終了制御を行う、
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）が成立したことに基づいて、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。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）。
【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２０１６－１０５９４１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】
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、例えば、静電気の発生等によって特定発光演出が正常に終了できないことにより違和感を与えてしまう虞がある。
【手続補正５】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０００５
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０００５】
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、特定発光演出に応じた態様の発光が正常に終了しなかった場合の違和感を低減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】０００６
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０００６】
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、
前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出として、特別示唆演出と該特別示唆演出よりも前記有利状態に制御される期待度が低い第１示唆演出、第２示唆演出、第３示唆演出、第４示唆演出とを含む複数種類の示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、
前記第１示唆演出の演出結果が報知されるよりも前に特別発展演出を第１発展パターンとして実行可能であるとともに、前記第２示唆演出の演出結果として前記有利状態に制御されないことが報知された後に前記特別発展演出とは異なる特殊発展演出を第２発展パターンとして実行可能な発展演出実行手段と、
を備え、
前記示唆演出実行手段は、
前記発展演出実行手段によって前記第１発展パターンが実行されたときは、前記特別発展演出の実行後において前記第１示唆演出よりも前記期待度の高い前記第３示唆演出を実行可能であり、
前記発展演出実行手段によって前記第２発展パターンが実行されたときは、前記特殊発展演出の実行後において前記第４示唆演出を実行可能であり、
前記特別発展演出の演出期間は、前記特殊発展演出の演出期間よりも長く、
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、
前記特定発光演出に対応した可変表示中においても継続して前記発光手段を該特定発光演出に応じた態様にて発光させ、該特定発光演出に対応した可変表示が終了する前の所定終了タイミングにおいて該発光を終了させる演出制御が可能であり、
所定事象が発生したことにより前記所定終了タイミングにおいて前記発光手段の前記特定発光演出に応じた態様の発光が終了されなかった場合、前記所定終了タイミングよりも後の特定終了タイミングにおいて該発光手段の発光を終了させる特別終了制御を行う、
ことを特徴としている。
さらに、手段１遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出として、特別示唆演出（例えば、リーチ演出Ｉ）と該特別示唆演出よりも前記有利状態に制御される期待度が低い第１示唆演出（例えば、リーチ演出Ａ）、第２示唆演出（例えば、リーチ演出Ｂ）、第３示唆演出（例えば、リーチ演出Ｆ）、第４示唆演出（例えば、リーチ演出Ｅ）とを含む複数種類の示唆演出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１０に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、
前記第１示唆演出の演出結果が報知されるよりも前に特別発展演出を第１発展パターンとして実行可能であるとともに（例えば、図１１－８に示すように、スーパーリーチηの変動パターンでの可変表示において、リーチ演出Ａの実行中から高期待度リーチ演出発展報知演出が実行される部分）、前記第２示唆演出の演出結果として前記有利状態に制御されないことが報知された後に前記特別発展演出とは異なる特殊発展演出を第２発展パターンとして実行可能（例えば、図１１－８に示すように、スーパーリーチζの変動パターンでの可変表示において、リーチ演出Ｂの演出結果として可変表示結果（はずれ）が一旦報知された後にリーチ演出Ｅ発展報知演出が実行される部分）な発展演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図１０に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

前記特別発展演出の実行を示唆する発展示唆演出（例えば、メータ演出、リーチ演出Ｅ発展示唆演出、リーチ演出Ｇ発展示唆演出）を実行可能な発展示唆演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図１１－２３に示すメータ演出決定処理においてメータ演出の実行を決定したり、図１１－２６に示すリーチ演出Ｅ発展示唆演出決定処理においてリーチ演出Ｅ発展示唆演出の実行を決定したり、図１１－２９に示すリーチ演出Ｇ発展示唆演出決定処理においてリーチ演出Ｇ発展示唆演出の実行を決定した後に、図１０に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

を備え、

前記示唆演出実行手段は、

前記発展演出実行手段によって前記第１発展パターンが実行されたときは、前記特別発展演出の実行後において前記第１示唆演出よりも前記期待度の高い前記第３示唆演出を実行可能であり（例えば、図１１－８に示すように、スーパーリーチηの変動パターンの可変表示において、リーチ演出Ａの実行中から高期待度リーチ演出発展報知演出が実行され、更にリーチ演出Ｆが実行される部分）、

前記発展演出実行手段によって前記第２発展パターンが実行されたときは、前記特殊発展演出の実行後において前記第４示唆演出を実行可能であり（例えば、図１１－８に示すように、スーパーリーチζの変動パターンでの可変表示において、リーチ演出Ｂの演出結果として可変表示結果（はずれ）が一旦報知された後にリーチ演出Ｅ発展報知演出が実行され、更にリーチ演出Ｅが実行される部分）、

前記特別発展演出の演出期間は、前記特殊発展演出の演出期間よりも長く（例えば、図１１－８及び図１１－９に示すように、高期待度リーチ演出発展報知演出の実行期間の長さＬ７はリーチ演出Ｅ発展報知演出の実行期間の長さＬ６ｂよりも長い部分）、

前記特別発展演出は、演出画像の視認性が低下する第１次演出（例えば、図１１－１０及び図１１－５５に示すブラックアウト演出）と、該第１次演出の後に実行される演出であって前段情報が視認可能に表示される第２次演出（例えば、図１１－１０及び図１１－５５に示す前段演出）と、該第２次演出の後に実行される演出であって前記前段情報よりも強調度合いが高い後段情報が視認可能に表示される第３次演出（例えば、図１１－１０及び図１１－５５に示す後段演出）と、を含み、

前記特別発展演出が実行されてから前記有利状態に制御されることが報知されるまでの期間よりも、前記特殊発展演出が実行されてから前記有利状態に制御されることが報知されるまでの期間の方が短い（例えば、図１１－８及び図１１－９に示すように、高期待度リーチ演出発展報知演出開始タイミングからリーチ演出Ｉの終了タイミング（可変表示結果の報知タイミング）までの期間の長さＬ１３と、高期待度リーチ演出発展報知演出の開始タイミングからリーチ演出Ｆの終了タイミングまでの期間の長さＬ１２とは、リーチ演出Ｅ発展報知演出開始タイミングからリーチ演出Ｅの終了タイミング（可変表示結果の報知タイミング）までの期間の長さＬ１１よりも長く設定されている部分）、

さらに、

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α～表示パターンγ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、

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１５－２８、図１５－２９（Ａ）～図１５－３２（Ｈ）、図１５－４９（Ａ）

～図１５－５０（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１５－２４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１５－２８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）、
　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１５－２８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）、
　ことを特徴としている。
　この特徴によれば、特殊発展演出の実行後において第４示唆演出が実行される場合については、有利状態に制御されることが報知されるまでの期間が過度に長期化することによる遊技興趣の低下を抑制することができるとともに、特別発展演出の実行後において特別示唆演出が実行される場合については、有利状態に制御されることが報知されるまでに好適に遊技者を特別示唆演出に注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。さらに、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。