

【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 6 月 6 日(2024.6.6)

【公開番号】特開 2022-141230(P2022-141230A)

【公開日】令和 4 年 9 月 29 日(2022.9.29)

【年通号数】公開公報(特許)2022-179

【出願番号】特願 2021-41444(P2021-41444)

【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

10

【手続補正書】

【提出日】令和 6 年 5 月 29 日(2024.5.29)

【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】

演出識別情報の可変表示を行い、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、

非特別状態と該非特別状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とに制御可能な状態制御手段と、

可変表示中の所定タイミングにおいて所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、

前記所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、

30

前記所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、

を備え、

前記状態制御手段は、前記特別状態として、第 1 特別状態と第 2 特別状態とに制御可能であり、

前記有利状態に制御される旨を示唆する有利示唆演出を実行可能であり、

前記第 1 特別状態に制御されているときの方が前記第 2 特別状態に制御されているときよりも前記有利示唆演出を実行可能なタイミングが多く、

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、前記所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、前記所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、前記所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、前記所定演出識別情報が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において前記効果表示を継続表示可能である、

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

50

【補正対象項目名】 0 0 0 6

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 0 6 】

(A) 演出識別情報の可変表示を行い、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、

非特別状態と該非特別状態よりも遊技者にとって有利な特別状態とに制御可能な状態制御手段と、

可変表示中の所定タイミングにおいて所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、

前記所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、

前記所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、

を備え、

前記状態制御手段は、前記特別状態として、第 1 特別状態と第 2 特別状態とに制御可能であり、

前記有利状態に制御される旨を示唆する有利示唆演出を実行可能であり、

前記第 1 特別状態に制御されているときの方が前記第 2 特別状態に制御されているときよりも前記有利示唆演出を実行可能なタイミングが多く、

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、前記所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、前記所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、前記所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、前記所定演出識別情報が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において前記効果表示を継続表示可能である、

ことを特徴とする。

このような構成によれば、遊技機における商品性を高めることができる。

(1) 第 1 可変表示を行う第 1 可変表示手段と、第 2 可変表示を行う第 2 可変表示手段とを備え、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に制御可能な遊技機であって、

遊技の進行を制御可能な遊技制御手段と、

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 CPU 120 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）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 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報知演出（例えば、仮停止報知演出）を実行可能な報知演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 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、

前記遊技制御手段は、前記第 2 可変表示が通常状態よりも実行されやすい特別状態に制御可能な状態制御手段を含み、

前記状態制御手段は、前記特別状態中における前記第 1 可変表示および前記第 2 可変表

10

20

30

40

50

示の合計回数が第 1 回数になった第 1 条件と、該特別状態中における前記第 2 可変表示の回数が第 2 回数になった第 2 条件とのいずれか一方の条件が成立したことにもとづいて前記特別状態を終了させ、

前記遊技制御手段は、

前記第 1 条件に対応する第 1 計数手段と、

前記第 2 条件に対応する第 2 計数手段と、を含み、

前記第 1 計数手段による計数値を更新する計数値更新処理を行い、前記第 1 条件が成立する場合に、前記特別状態の終了に関する処理を行い、

前記第 2 計数手段による計数値を更新する計数値更新処理を行い、前記第 2 条件が成立する場合に、前記特別状態の終了に関する処理を行い、

10

前記第 1 条件が成立する場合と前記第 2 条件が成立する場合とのいずれの場合においても、前記特別状態の終了に関する処理において、前記第 1 計数手段による計数値および前記第 2 計数手段による計数値を初期化し、

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 295 - 33 及び図 295 - 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）、

20

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（例えば、図 295 - 34 及び図 295 - 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 295 - 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。

30

このような構成によれば、複数の状態を備える遊技機の商品性を高めることができるとともに、示唆演出によって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、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、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、遊技興趣を向上させることができるので、遊技機における商品性を高めることができる。

(2) 第 1 可変表示を行う第 1 可変表示手段と、第 2 可変表示を行う第 2 可変表示手段とを備え、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に制御可能な遊技機であって、

40

遊技の進行を制御可能な遊技制御手段と、

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（例えば、擬似連図柄）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 CPU 120 が図 283 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

前記特殊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）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が図 283 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

前記特殊識別情報が仮停止したことを報知する報知演出（例えば、仮停止報知演出）を

50

実行可能な報知演出実行手段（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、

前記遊技制御手段は、前記第2可変表示が通常状態よりも実行されやすい特別状態に制御可能な状態制御手段を含み、

前記状態制御手段は、前記特別状態中における前記第1可変表示および前記第2可変表示の合計回数が第1回数になった第1条件と、該特別状態中における前記第2可変表示の回数が第2回数になった第2条件とのいずれか一方の条件が成立したことにともづいて前記特別状態を終了させ、

前記遊技制御手段は、

前記第1条件に対応する第1計数手段と、

前記第2条件に対応する第2計数手段と、を含み、

前記第1計数手段による計数値を更新する計数値更新処理を行い、前記第1条件が成立する場合に、前記特別状態の終了に関する処理を行い、

前記第2計数手段による計数値を更新する計数値更新処理を行い、前記第2条件が成立する場合に、前記特別状態の終了に関する処理を行い、

前記第1条件が成立する場合と前記第2条件が成立する場合とのいずれの場合においても、前記特別状態の終了に関する処理において、前記第1計数手段による計数値および前記第2計数手段による計数値を初期化し、

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（例えば、図295-33及び図295-34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（例えば、図295-34及び図295-35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る（例えば、図295-44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、複数の状態を備える遊技機の商品性を高めることができるとともに、示唆演出によって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、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、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、遊技興趣を向上させることができるので、遊技機における商品性を高めることができる。

10

20

30

40