

【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 6 月 17 日(2022.6.17)

【公開番号】特開 2021-78806(P2021-78806A)
 【公開日】令和 3 年 5 月 27 日(2021.5.27)
 【年通号数】公開・登録公報 2021-024
 【出願番号】特願 2019-209271(P2019-209271)
 【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

A 6 3 F 7/02 3 2 0

【手続補正書】

【提出日】令和 4 年 6 月 9 日(2022.6.9)

【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を表示可能な表示手段と、

始動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、

30

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前記有利状態に制御される割合が高く、

前記演出実行手段は、1 の可変表示中に、前記有利状態に制御されることを示唆する第 1 特定演出と、該第 1 特定演出とは異なる第 2 特定演出と、を実行可能であり、

前記発光手段は、

前記特定発光演出の対象である可変表示において前記第 1 特定演出が実行される場合に、該第 1 特定演出が開始されるまで前記特定発光演出に応じた態様で発光し、該第 1 特定演出が開始される際に該第 1 特定演出に応じた態様での発光を開始し、

40

前記特定発光演出の対象である可変表示において前記第 2 特定演出が実行される場合に、該第 2 特定演出が開始されるまで前記特定発光演出に応じた態様で発光し、該第 2 特定演出が開始される際に該第 2 特定演出に応じた態様での発光を開始し、

前記特定発光演出に応じた態様の発光から前記第 1 特定演出に応じた態様の発光が開始されるときと前記特定発光演出に応じた態様の発光から前記第 2 特定演出に応じた態様の発光が開始されるときとで前記有利状態に制御される割合が異なり、

前記演出実行手段は、可変表示の実行中に前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出を実行可能であるとともに、該示唆演出を実行しているときと該示唆演出を実行していないときとで前記特定発光演出を実行可能であって、

前記特定発光演出に応じた発光は、前記示唆演出に対応して実行される発光よりも優先

50

され、

前記特定表示の表示態様は、通常態様、特殊態様及び特別態様を含み、

前記特別態様は、第 1 特別態様と該第 1 特別態様とは有利状態に制御される割合が異なる第 2 特別態様とを含み、

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、

前記特定発光演出が実行される場合に前記特殊態様の特定表示が表示される割合は、前記特定発光演出が実行される場合に前記第 1 特別態様の特定表示が表示される割合よりも高い、遊技機。

【手続補正 2】

10

【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】

この種の遊技機として、例えば、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】

20

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 4

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 4】

【特許文献 1】特開 2 0 1 6 - 1 0 5 9 4 1 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】0 0 0 5

【補正方法】変更

【補正の内容】

30

【0 0 0 5】

特許文献 1 に記載されている機能や構成を有する遊技機の商品性を高める余地があった。

【手続補正 5】

【補正対象書類名】明細書

【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】

この発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、商品性を高めた遊技機を提供することにある。

40

【手続補正 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 7

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 7】

(A) 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、

50

始動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前記有利状態に制御される割合が高く、

前記演出実行手段は、1の可変表示中に、前記有利状態に制御されることを示唆する第1特定演出と、該第1特定演出とは異なる第2特定演出と、を実行可能であり、

前記発光手段は、

前記特定発光演出の対象である可変表示において前記第1特定演出が実行される場合に、該第1特定演出が開始されるまで前記特定発光演出に応じた態様で発光し、該第1特定演出が開始される際に該第1特定演出に応じた態様での発光を開始し、

前記特定発光演出の対象である可変表示において前記第2特定演出が実行される場合に、該第2特定演出が開始されるまで前記特定発光演出に応じた態様で発光し、該第2特定演出が開始される際に該第2特定演出に応じた態様での発光を開始し、

前記特定発光演出に応じた態様の発光から前記第1特定演出に応じた態様の発光が開始されるときと前記特定発光演出に応じた態様の発光から前記第2特定演出に応じた態様の発光が開始されるときとで前記有利状態に制御される割合が異なり、

前記演出実行手段は、可変表示の実行中に前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出を実行可能であるとともに、該示唆演出を実行しているときと該示唆演出を実行していないときとで前記特定発光演出を実行可能であって、

前記特定発光演出に応じた発光は、前記示唆演出に対応して実行される発光よりも優先され、

前記特定表示の表示態様は、通常態様、特殊態様及び特別態様を含み、

前記特別態様は、第1特別態様と該第1特別態様とは有利状態に制御される割合が異なる第2特別態様とを含み、

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、

前記特定発光演出が実行される場合に前記特殊態様の特定表示が表示される割合は、前記特定発光演出が実行される場合に前記第1特別態様の特定表示が表示される割合よりも高い、遊技機。

また、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

表示手段（例えば、画像表示装置5）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）、

前記電子部品（例えば、LED基板303）は、前記特定部材（例えば、ベース部材301の上部）よりも前記表示手段から離間した位置に設けられ、

さらに、

10

20

30

40

50

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、

10

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、

20

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）、

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、電子部品は、遊技者が注目する表示手段から離れた位置にあるので目立ちにくくなる。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。

40