

【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2月26日(2024.2.26)

【公開番号】特開2022-76044(P2022-76044A)

【公開日】令和4年5月19日(2022.5.19)

【年通号数】公開公報(特許)2022-088

【出願番号】特願2020-186240(P2020-186240)

【国際特許分類】

A 63 F 7/02 (2006.01)

10

【F I】

A 63 F 7/02 320

【手続補正書】

【提出日】令和6年2月15日(2024.2.15)

【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、

発光手段と、

前記有利状態に制御されることを報知可能な特定演出と、前記特定演出において前記有利状態に制御されることが報知される場合に実行される特別演出と、該特別演出後に実行される事後演出と、を実行可能な演出実行手段と、

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所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、

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、

前記演出実行手段は、

前記特定演出として、特定キャラクタを表示する第1特定演出と、特殊キャラクタを表示する第2特定演出と、前記特定キャラクタと前記特殊キャラクタとのいずれも表示しない第3特定演出と、を実行可能であり、

前記事後演出として、前記第1特定演出において前記特別演出を実行した後に前記特定キャラクタを表示する第1事後演出を実行可能であり、

前記事後演出として、前記第2特定演出において前記特別演出を実行した後に前記特殊キャラクタを表示する第2事後演出を実行可能であり、

前記事後演出において前記発光手段を発光させることが可能であり、

前記第1事後演出において、前記第2事後演出と共に発光パターンにより前記発光手段を発光させることが可能であり、

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

50

識別情報を見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特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

【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、装飾図柄（演出識別情報）の可変表示を実行可能であるとともに、該装飾図柄の可変表示中に擬似連図柄（特定演出識別情報）の仮停止を再可変表示とを含む擬似連演出（特定演出）を実行可能なものがある（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】

10

【特許文献1】特開2016-131876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】

20

特許文献1の機能や構成を有する遊技機において、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

30

【補正対象項目名】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

(A)請求項1に記載の遊技機は、

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、

発光手段と、

前記有利状態に制御されることを報知可能な特定演出と、前記特定演出において前記有利状態に制御されることが報知される場合に実行される特別演出と、該特別演出後に実行される事後演出と、を実行可能な演出実行手段と、

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所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、

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、

前記演出実行手段は、

前記特定演出として、特定キャラクタを表示する第1特定演出と、特殊キャラクタを表示する第2特定演出と、前記特定キャラクタと前記特殊キャラクタとのいずれも表示し

40

50

ない第3特定演出と、を実行可能であり、

前記事後演出として、前記第1特定演出において前記特別演出を実行した後に前記特定キャラクタを表示する第1事後演出を実行可能であり、

前記事後演出として、前記第2特定演出において前記特別演出を実行した後に前記特殊キャラクタを表示する第2事後演出を実行可能であり、

前記事後演出において前記発光手段を発光させることが可能であり、

前記第1事後演出において、前記第2事後演出と共に前記発光パターンにより前記発光手段を発光させることが可能であり、

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、前記所定期間を過ぎた後の特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。

さらに、請求項1に記載の遊技機は、

複数種類の演出識別情報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、

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段と、

特別識別情報の可変表示に対応して装飾識別情報の可変表示を行う装飾可変表示手段と、

装飾識別情報の可変表示の様式を特定様式とするか否かを煽る煽り演出を含む演出を実行可能な演出実行手段と、

を備え、

前記非特別状態における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期間において、表示手段の特定表示領域に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再可変表示を実行可能であり、

前記再可変表示を実行する場合、前記特定演出識別情報とは異なる演出識別情報であって表示手段の特定表示領域とは異なる表示領域に表示された所定演出識別情報の視認性を前記効果表示により第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、その後、前記特定演出識別情報が表示された状態で、前記所定演出識別情報を視認不能とすることで前記再可変表示が実行されることを報知し、

前記再可変表示を実行しない場合、前記特定演出識別情報とは異なる演出識別情報であって表示手段の特定表示領域とは異なる表示領域に表示された前記所定演出識別情報の視認性を前記効果表示により前記第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前記第2低視認状態に低下させ、その後、前記特定演出識別情報を表示させずに、前記所定期間を過ぎた後の所定期間は前記効果表示を継続して表示することで前記再可変表示が実行されないことを示唆し、

前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第1特別状態と、所定回数の可変表示が実行されたことを条件に制御される第2特別状態と、を含み、

前記第2特別状態における1の可変表示あたりの前記煽り演出の実行割合は、前記第1特別状態における1の可変表示あたりの前記煽り演出の実行割合よりも低い、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第2特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利状態に制御することが決定されない可変表示は、可変表示パターンの種類が少ないとともに可変表示期間の平均期間が短くなることで、他の状態よりも可変表示の消化速度が高まるため、好適な第2特別状態を提供することができるとともに、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るとともに、仮停止したことに対する高揚感を高めることができるとともに、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、遊技興奮を向上させることができるので、商品性を高めることができる。

10

20

30

40

50