

【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22日(2023.11.22)

【公開番号】特開2022-36402(P2022-36402A)

【公開日】令和4年3月8日(2022.3.8)

【年通号数】公開公報(特許)2022-041

【出願番号】特願2020-140596(P2020-140596)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

10

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 0

【手続補正書】

【提出日】令和5年11月14日(2023.11.14)

【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】

特定演出識別情報を含む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、

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を実行可能な特定演出実行手段と、

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を実行可能な示唆演出実行手段と、

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を実行可能な報知演出実行手段と、

所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記所定演出は、導入パートとエピローグパートとを含んで構成され、

前記発光制御手段は、前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される前記所定演出における導入パートおよび前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される前記所定演出における導入パートのいずれにおいても共通の導入パートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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、

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、

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り、

40

50

前記効果表示の表示領域は、前記第1低視認状態であるときよりも前記第2低視認状態であるときの方が大きい、

ことを特徴とする遊技機。

【請求項2】

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、

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、

前記特殊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

10

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を実行可能な報知演出実行手段と

所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記所定演出は、導入パートとエピローグパートとを含んで構成され、

前記発光制御手段は、前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される前記所定演出における導入パートおよび前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される前記所定演出における導入パートのいずれにおいても共通の導入パートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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、

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、

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り、

前記効果表示の表示領域は、前記第1低視認状態であるときよりも前記第2低視認状態であるときの方が大きい、

20

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】

30

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）の仮停止と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（特許文献1）。

【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】

40

【特許文献1】特開2016-131876号公報

50

【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、擬似連図柄が仮停止する際に何ら演出が実行されないため、擬似連図柄が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ないばかりか、擬似連図柄が仮停止したことに対して遊技者の高揚感を高めることができないという問題がある。

10

【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、かかる実情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、遊技者の期待感を高めることができるとともに、遊技者の高揚感を高めることができる遊技機を提供することである。

20

【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】

(一) 特定演出識別情報を含む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、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を実行可能な特定演出実行手段と、

30

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を実行可能な示唆演出実行手段と、

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を実行可能な報知演出実行手段と、

所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記所定演出は、導入パートとエピローグパートとを含んで構成され、

前記発光制御手段は、前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される前記所定演出における導入パートおよび前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される前記所定演出における導入パートのいずれにおいても共通の導入パートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

40

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、

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、

50

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り、

前記効果表示の表示領域は、前記第1低視認状態であるときよりも前記第2低視認状態であるときの方が大きい、ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者の期待感を高めることができるとともに、遊技者の高揚感を高めることができるため、遊技興趣を向上させることができる。

() 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、

10

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、

前記特殊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、

前記特殊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、

所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

20

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記所定演出は、導入パートとエピローグパートとを含んで構成され、

前記発光制御手段は、前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される前記所定演出における導入パートおよび前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される前記所定演出における導入パートのいずれにおいても共通の導入パートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

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、

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、

30

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り、

前記効果表示の表示領域は、前記第1低視認状態であるときよりも前記第2低視認状態であるときの方が大きい、ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者の期待感を高めることができるとともに、遊技者の高揚感を高めることができるため、遊技興趣を向上させることができる。

40

(1) 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(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)であつて、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利

50

状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御される旨が報知される第1エピローグパートとを含んで構成され、

前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御されない旨が報知される第2エピローグパートとを含んで構成され、

前記発光制御手段は、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出における導入パートおよび前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出における導入パートのいずれにおいても共通の導入パートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出における第1エピローグパートにおいて、第1エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出における第2エピローグパートにおいて、第2エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

第1エピローグパートに対応する輝度データテーブルにおいて1の輝度データが用いられてから次の輝度データに切り替わる平均時間は、第2エピローグパートに対応する輝度データテーブルにおいて1の輝度データが用いられてから次の輝度データに切り替わる平均時間よりも短く設定されており、

さらに、

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CPU120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CPU120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284-33及び図284-34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284-34及び図284-35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284-44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。

この特徴によれば、実行される報知演出を好適な輝度制御にて実行でき興趣が向上する

。さらに、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るとともに、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、遊技興味を向上させることができる。

10

20

30

40

50