

【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10月27日(2023.10.27)

【公開番号】特開2022-28135(P2022-28135A)

【公開日】令和4年2月16日(2022.2.16)

【年通号数】公開公報(特許)2022-028

【出願番号】特願2020-131346(P2020-131346)

【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10月19日(2023.10.19)

【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】

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、
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、第1示唆演出と、第2示唆演出と、第3示唆演出と、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第1発展演出を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第1発展演出とは異なる第2発展演出を実行可能な発展演出実行手段と、
前記示唆演出の実行中に、実行回数に応じて前記有利状態に制御される期待度が異なるチャンスアップ演出を実行可能なチャンスアップ演出実行手段と、
所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、

30

を備え、

前記示唆演出実行手段は、

前記第1発展演出が実行された後において前記第3示唆演出を実行可能であり、

前記第2発展演出が実行された後において前記第4示唆演出を実行可能であり、

前記チャンスアップ演出実行手段は、

前記第3示唆演出が実行されているときに実行される前記チャンスアップ演出の実行回数が、前記第1示唆演出が実行されているときに実行される前記チャンスアップ演出の実行回数よりも多くなるように前記チャンスアップ演出を実行可能であり、

40

前記第4示唆演出が実行されているときに実行される前記チャンスアップ演出の実行回数が、前記第2示唆演出が実行されているときに実行される前記チャンスアップ演出の実行回数以下となるように前記チャンスアップ演出を実行可能であり、

前記所定演出は、第1所定演出と第2所定演出とを含み、

前記第1所定演出および前記第2所定演出はいずれも、キャラクタが発するセリフ音が出力され、

前記第1所定演出および前記第2所定演出はいずれも、キャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示するときと、セリフ字幕を表示しないときと、があり、

前記第1所定演出と前記第2所定演出とで、キャラクタが発するセリフ数が異なる、

ことを特徴とする遊技機。

50

【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、画像表示装置において表示態様がレベル1からレベル4まで変化可能なメータを表示しており、該メータの表示態様がレベル4となったことにもとづいて複数のスーパーリーチのリーチ演出のうちのいずれかが実行されるものがある（特許文献1）

10

【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2015-221121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】

上述した遊技機によれば、メータの表示態様がレベル4に変化したことにもとづいて複数のスーパーリーチのリーチ演出のうちのいずれかが実行されるのみで、遊技興趣を向上できないという問題がある。

20

【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、遊技興趣を向上できる遊技機を提供することである。

30

【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】

40

（A）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、

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、第1示唆演出と、第2示唆演出と、第3示唆演出と、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第1発展演出を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第1発展演出とは異なる第2発展演出を実行可能な発展演出実行手段と、

前記示唆演出の実行中に、実行回数に応じて前記有利状態に制御される期待度が異なるチャンスアップ演出を実行可能なチャンスアップ演出実行手段と、

所定演出を実行可能な所定演出実行手段と、

50

を備え、

前記示唆演出実行手段は、

前記第 1 発展演出が実行された後において前記第 3 示唆演出を実行可能であり、

前記第 2 発展演出が実行された後において前記第 4 示唆演出を実行可能であり、

前記チャンスアップ演出実行手段は、

前記第 3 示唆演出が実行されているときに実行される前記チャンスアップ演出の実行回数が、前記第 1 示唆演出が実行されているときに実行される前記チャンスアップ演出の実行回数よりも多くなるように前記チャンスアップ演出を実行可能であり、

前記第 4 示唆演出が実行されているときに実行される前記チャンスアップ演出の実行回数が、前記第 2 示唆演出が実行されているときに実行される前記チャンスアップ演出の実行回数以下となるように前記チャンスアップ演出を実行可能であり、

前記所定演出は、第 1 所定演出と第 2 所定演出とを含み、

前記第 1 所定演出および前記第 2 所定演出はいずれも、キャラクタが発するセリフ音が出力され、

前記第 1 所定演出および前記第 2 所定演出はいずれも、キャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示するときと、セリフ字幕を表示しないときと、があり、

前記第 1 所定演出と前記第 2 所定演出とで、キャラクタが発するセリフ数が異なる、ことを特徴としている。

このような構成によれば、遊技興趣を向上できる。

(1) 遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、遊技機 1 ）であって、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出（たとえば、大当りとなるか否かを報知する報知演出）を実行可能であり、

前記報知演出は、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（たとえば、煽りパート）と、当該当否報知後であって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エピローグパート（たとえば、当りエピローグパート）とを含んで構成され、

前記報知演出は、第 1 報知演出（たとえば、S P 後半リーチ A の報知演出）と第 2 報知演出（たとえば、S P 最終リーチの報知演出）とを含み、

前記第 1 報知演出および前記第 2 報知演出はいずれも、キャラクタが発するセリフ音が出力され、

前記第 1 報知演出および前記第 2 報知演出はいずれも、キャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示するときと、セリフ字幕を表示しないときと、があり（たとえば、図 175 に示すように、セリフ音に対して字幕表示がされるときとされないときとがある）、

前記第 1 報知演出と前記第 2 報知演出とで、キャラクタが発するセリフ数が異なり（たとえば、図 175 に示すセリフ数）、

前記第 1 報知演出のエピローグパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第 1 報知演出の導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高く（たとえば、図 175 の S P 後半リーチ A の当りエピローグパートで字幕を付す割合は、S P 後半リーチ A の煽りパートで字幕を付す割合よりも高い）、

前記第 2 報知演出のエピローグパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第 2 報知演出の導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高く（たとえば、図 175 の S P 最終リーチの当りエピローグパートで字幕を付す割合は、S P 最終リーチの煽りパートで字幕を付す割合よりも高い）、

さらに、

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

10

20

30

40

50

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 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 284 - 8 に示すように、スーパーリーチ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 284 - 8 に示すように、スーパーリーチ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 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

10

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 284 - 8 に示すように、スーパーリーチ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）、

20

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 284 - 8 に示すように、スーパーリーチ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 284 - 8 及び図 284 - 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 284 - 10 及び図 284 - 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 284 - 10 及び図 284 - 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 284 - 10 及び図 284 - 55 に示す後段演出）と、を含み、

30

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 284 - 8 及び図 284 - 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）、

40

ことを特徴としている。

このような構成によれば、実行される一連の演出をより好適に見せることができる。また、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。

50