

【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 28 日(2023.11.28)

【公開番号】特開 2022-46966(P2022-46966A)

【公開日】令和 4 年 3 月 24 日(2022.3.24)

【年通号数】公開公報(特許)2022-052

【出願番号】特願 2020-152631(P2020-152631)

【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

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

【手続補正書】

【提出日】令和 5 年 11 月 17 日(2023.11.17)

【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、

可動体と、

音出力手段と、

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、

可変表示に対応する特定表示を表示可能な表示手段と、

30

所定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、当該当否が報知される当否報知パートと、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とを含んで構成され、

当否報知パートまでにおいて、前記可動体が第 1 位置から前記表示手段の前面側の第 2 位置に進出することで、シーンの切り替わりが報知されるものであり、

40

前記表示手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、切替後のシーンに対応する表示を行い、

前記音出力手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可動用の音を出力し、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、切替後のシーンに対応する音を出力し、

前記演出実行手段は、前記所定条件が成立したことに基づいて、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を前記特定発光演出に応じた態様にて発光させ、

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、

50

前記特定発光演出は、該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期間において前記発光手段が前記特定発光演出に応じた態様である所定態様で発光し、前記所定タイミングから前記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期間において前記発光手段が前記所定態様よりも強調度合いが低い特定態様で発光する演出であり、

前記特定タイミングは、前記特定発光演出の対象である可変表示における可変表示結果が導出されるタイミングよりも前のタイミングである、

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、所定条件（遊技球の始動領域への進入）が成立したに基づいて、該所定条件の成立に基づく特定表示（保留表示やアクティブ表示）を表示手段に表示するとともに、該所定条件の成立に基づく可変表示を対象として、該可変表示の開始前から有利状態に制御されることを示唆する先読み予告を実行可能なものがある。更に、従来の遊技機には、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】

【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２０１６－１０５９４１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】

しかしながら、特許文献１にあっては、特定表示の表示が開始されるタイミングと特定発光演出が開始されるタイミングによっては、特定発光演出の対象である特定表示を遊技者が認識し難くなってしまうことが考えられる。更に、特許文献１にあっては、例えば、静電気の発生等によって特定発光演出が正常に終了できないことにより違和感を与えてしまう虞がある。

【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、このような問題点に着目してなされたもので、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できるとともに、特定発光演出に応じた態様の発光が正常に終了しなかった場合の違和感を低減できる遊技機を提供することを目的とする。

【手続補正６】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】０００６

10

20

30

40

50

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

（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、

可動体と、

音出力手段と、

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、

可変表示に対応する特定表示を表示可能な表示手段と、

所定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、当該当否が報知される当否報知パートと、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とを含んで構成され、

当否報知パートまでにおいて、前記可動体が第１位置から前記表示手段の前面側の第２位置に進出することで、シーンの切り替わりが報知されるものであり、

前記表示手段は、前記可動体が前記第２位置に進出するときに、可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第２位置から前記第１位置に退避する途中で、切替後のシーンに対応する表示を行い、

前記音出力手段は、前記可動体が前記第２位置に進出するときに、可動体可動用の音を出し、当該可動体が当該第２位置から前記第１位置に退避する途中で、切替後のシーンに対応する音を出し、

前記演出実行手段は、前記所定条件が成立したことに基づいて、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を前記特定発光演出に応じた態様にて発光させ、

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、

前記特定発光演出は、該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期間において前記発光手段が前記特定発光演出に応じた態様である所定態様で発光し、前記所定タイミングから前記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期間において前記発光手段が前記所定態様よりも強調度合いが低い特定態様で発光する演出であり、

前記特定タイミングは、前記特定発光演出の対象である可変表示における可変表示結果が導出されるタイミングよりも前のタイミングである、

ことを特徴としている。

さらに、（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、

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、

10

20

30

40

50

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、

10

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、

前記導入パートは、第 1 導入パートと前記第 1 導入パートと異なる第 2 導入パートとを含み、

さらに、

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、

20

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 α ~ 表示パターン γ 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 CPU 120）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（例えば、図 283 - 28、図 283 - 29（A）~ 図 283 - 32（H）、図 283 - 49（A）~ 図 283 - 50（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 135SG009F を点灯させる部分）、

30

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 283 - 24 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 135SG009F）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 9a、枠ランプ 9b、アタッカランプ 9c、可動体ランプ 9d）と、を含み、

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 283 - 28 に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ 135SG009F は、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、輝度 C1 且つ周期 T1 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 C2 且つ周期 T2 にて点滅する部分）、

40

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 283 - 28 に示すように、メインランプ 9a、枠ランプ 9b、アタッカランプ 9c、可動体ラ

50

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、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、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。

10

20

30

40

50