

【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 3 月 31 日(2022.3.31)

【公開番号】特開 2021-3443(P2021-3443A)

【公開日】令和 3 年 1 月 14 日(2021.1.14)

【年通号数】公開・登録公報 2021-002

【出願番号】特願 2019-119488(P2019-119488)

【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 4 年 3 月 23 日(2022.3.23)

【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】

発光手段と、

始動条件の成立を契機に所定の特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段の判定結果に基づいて変動演出を制御する演出制御手段と、

前記判定手段の判定結果に基づいて、図柄を変動表示させてから当該判定の判定結果を示す態様で図柄を停止表示させる図柄表示制御手段と、

を備え、

前記演出制御手段は、前記図柄の変動表示とともに演出図柄の変動表示および停止表示を行う図柄表示制御と、前記発光手段を発光させる発光制御と、を行い、

30

前記変動演出は、前記特別遊技を実行しないことを示すはずれ変動演出と、前記特別遊技を実行することを示す当たり変動演出と、を有し、

前記当たり変動演出は、第 1 当たり変動演出と、第 2 当たり変動演出と、を含み、

前記当たり変動演出の実行中に、前記特別遊技を実行することを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、

前記図柄の変動表示を開始したあとの第 1 タイミングで実行可能な第 1 報知演出と、

前記第 1 タイミングよりも後の第 2 タイミングで実行可能な第 2 報知演出と、

前記第 2 タイミングよりも後の第 3 タイミングで実行可能な第 3 報知演出と、

を有し、

40

前記発光制御は、前記報知演出の実行に伴って前記発光手段を特定態様で発光させる報知発光制御を含み、

前記報知発光制御として、

前記第 1 報知演出に伴って前記発光手段を前記特定態様で発光させる第 1 発光制御と、

前記第 2 報知演出に伴って前記発光手段を前記特定態様で発光させる第 2 発光制御と、

前記第 3 報知演出に伴って前記発光手段を前記特定態様で発光させる第 3 発光制御と、

を実行可能であり、

前記演出制御手段は、

前記はずれ変動演出を行う場合、前記第 1 報知演出と、前記第 2 報知演出と、前記第 3 報知演出と、をいずれも実行せず、

50

前記当たり変動演出を行う場合、

前記第 1 当たり変動演出では、前記第 1 報知演出と前記第 2 報知演出とを実行し、前記第 3 報知演出を実行せず、

前記第 2 当たり変動演出では、前記第 1 報知演出と前記第 3 報知演出とを実行し、前記第 2 報知演出を実行しない、

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】0 0 0 5

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 5】

本発明は、上述の課題を解決するためになされたものであり、以下の形態により実現することが可能である。

本発明に係る第 1 の形態は、発光手段と、始動条件の成立を契機に所定の特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定手段の判定結果に基づいて変動演出を制御する演出制御手段と、前記判定手段の判定結果に基づいて、図柄を変動表示させてから当該判定の判定結果を示す態様で図柄を停止表示させる図柄表示制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記図柄の変動表示とともに演出図柄の変動表示および停止表示を行う図柄表示制御と、前記発光手段を発光させる発光制御と、を行い、前記変動演出は、前記特別遊技を実行しないことを示すはずれ変動演出と、前記特別遊技を実行することを示す当たり変動演出と、を有し、前記当たり変動演出は、第 1 当たり変動演出と、第 2 当たり変動演出と、を含み、前記当たり変動演出の実行中に、前記特別遊技を実行することを報知する報知演出を実行可能であり、前記報知演出は、前記図柄の変動表示を開始したあとの第 1 タイミングで実行可能な第 1 報知演出と、前記第 1 タイミングよりも後の第 2 タイミングで実行可能な第 2 報知演出と、前記第 2 タイミングよりも後の第 3 タイミングで実行可能な第 3 報知演出と、を有し、前記発光制御は、前記報知演出の実行に伴って前記発光手段を特定態様で発光させる報知発光制御を含み、前記報知発光制御として、前記第 1 報知演出に伴って前記発光手段を前記特定態様で発光させる第 1 発光制御と、前記第 2 報知演出に伴って前記発光手段を前記特定態様で発光させる第 2 発光制御と、前記第 3 報知演出に伴って前記発光手段を前記特定態様で発光させる第 3 発光制御と、を実行可能であり、前記演出制御手段は、前記はずれ変動演出を行う場合、前記第 1 報知演出と、前記第 2 報知演出と、前記第 3 報知演出と、をいずれも実行せず、前記当たり変動演出を行う場合、前記第 1 当たり変動演出では、前記第 1 報知演出と前記第 2 報知演出とを実行し、前記第 3 報知演出を実行せず、前記第 2 当たり変動演出では、前記第 1 報知演出と前記第 3 報知演出とを実行し、前記第 2 報知演出を実行しない、遊技機を特徴とする。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 2 5 5

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 2 5 5】

図 3 4 (c) は、プレミアボタン演出を示している。プレミアボタン演出では、上記した「押せ！」に替えて虹色の装飾が施された「押して！」などの他の文言や操作促進画像（プレミア演出ボタン画像 8 0 C、有効期間ゲージ画像 8 1）が表示されるとともに、盤ランプ 6 0、枠ランプ 6 1 が、ボタン演出対応色である虹色で発光し、演出ボタン 8 が突出操作位置（突出状態）で虹発光する。

なお、プレミア演出ボタン画像 8 0 C は、実際の演出ボタン 8 の状態（突出状態、虹発光）を模した画像とすることが出来る。

また、大当たり確定を示唆する確定音が音声出力装置 3 4 から出力される。

【 手 続 補 正 ４ 】

【 補 正 対 象 書 類 名 】 明 細 書

【 補 正 対 象 項 目 名 】 ０ ２ ８ ０

【 補 正 方 法 】 変 更

【 補 正 の 内 容 】

【 ０ ２ ８ ０ 】

当該変動が大当たりであり復活演出を行わない場合、図３９（ｄ）で演出ボタン８を操作した結果、図３９（ｅ）において大当たり確定を報知する役物（確定ギミック）が作動し、図３９（ｆ）において、演出図柄３５が大当たり態様で仮停止表示され、図３９（ｇ）において演出図柄３５が大当たり態様で確定停止される。

10

あるいは、当該変動が大当たりであり復活演出を行う場合、図３９（ｄ）で演出ボタン８を操作した結果、図３９（ｈ）において大当たり確定を報知する役物（確定ギミック）が作動せず、図３９（ｉ）において演出図柄３５がハズレ態様で仮停止表示される。その後、図３９（ｅ）において確定ギミック）が作動し、図３９（ｆ）において、演出図柄３５が大当たり態様で仮停止表示され、図３９（ｇ）において演出図柄３５が大当たり態様で確定停止される。

図３９（ｆ）では、自キャラクタＣＨ１が敵キャラクタＣＨ２を倒したことを示す「バキッ」などの戦闘音が音声出力装置３４から出力される。

20

30

40

50