

【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 3 月 31 日(2023.3.31)

【公開番号】特開 2022-6470(P2022-6470A)

【公開日】令和 4 年 1 月 13 日(2022.1.13)

【年通号数】公開公報(特許)2022-005

【出願番号】特願 2020-108695(P2020-108695)

【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 3 月 23 日(2023.3.23)

【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】

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、

表示手段と、

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、

30

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、当該エフ
ェクト表示を終了し、切替後のシーンに対応する表示を行い、

40

前記発光制御手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可動用輝度デ
ータテーブルを用いて前記発光手段を制御し、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、当該可動体可動用輝度データテーブルから切替後のシーンに対応す
る輝度データテーブルに切り替え、当該切替後のシーン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、

前記表示手段は、

前記有利状態に対応する特定表示を表示可能であり、

50

前記特定表示の前面側に、遊技用価値の付与量に関する付与量表示を表示可能であり、
 前記特定表示の前面側に、遊技用価値の付与量が第1所定量に到達した場合に表示される
 第1報知表示と、遊技用価値の付与量が第2所定量に到達した場合に表示される第2報知
 表示と、のうちの何れかの報知表示を表示可能であり、
 前記報知表示は、表示が開始されてから特定期間経過後に表示が終了する表示である、
 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】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

(A) 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、

可動体（たとえば、役物、可動体32）と、

音出力手段（たとえば、スピーカ等）と、

表示手段（たとえば、画像表示装置5）と、

複数の発光手段（たとえば、枠ランプ等）と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段（たとえば、演出制御用CPU120）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（たとえば、輝度データテーブルを用いて枠ランプ等を制御する）、

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、当該当否が報知される当否報知パート（たとえば、当りエ
 ピログパートのうちの役物可動により大当りを報知する当否報知パート）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
 グパート（たとえば、当りエピログパート）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、当該エフ
 ェクト表示を終了し、切替後のシーンに対応する表示を行い、

前記発光制御手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用輝度デ
 ータテーブルを用いて前記発光手段を制御し、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、当該可動体可動用輝度データテーブルから切替後のシーンに対応す
 る輝度データテーブルに切り替え、当該切替後のシーン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、

前記表示手段は、

前記有利状態に対応する特定表示を表示可能であり、

前記特定表示の前面側に、遊技用価値の付与量に関する付与量表示を表示可能であり（例
 えば、画像表示装置5は、背景映像の前面側に、付与された賞球数に関する獲得数表示2
 0SHKを表示可能であること等）、

前記特定表示の前面側に、遊技用価値の付与量が第1所定量に到達した場合に表示される
 第1報知表示と、遊技用価値の付与量が第2所定量に到達した場合に表示される第2報知
 表示と、のうちの何れかの報知表示を表示可能であり（例えば、画像表示装置5は、背景

10

20

30

40

50

映像の前面側に、大当り遊技状態において付与された賞球数が「ギリバン」の数に到達したことを報知する獲得数報知表示 20 SHKH として、大当り遊技状態において付与された賞球数が「1000個」に到達したときに「1000オーバー」との獲得数報知表示を表示可能であり、大当り遊技状態において付与された賞球数が「2000個」に到達したときに「2000オーバー」との獲得数報知表示を表示可能であること等）、
 前記報知表示は、表示が開始されてから特定期間経過後に表示が終了する表示である（例えば、獲得数報知表示 20 SHKH は、表示を開始してから所定期間が経過したときに表示を終了すること等）、
 ことを特徴としている。

(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、 10

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、SP 後半リーチ A の報知演出）と第 2 報知演出（たとえば、SP 最終リーチの報知演出）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、 20

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 SP 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、SP 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）、 30

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 SP 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、SP 最終リーチの煽りパートで字幕を付す割合よりも高い）、

導入パートにおいて、キャラクタが発するセリフ音が出力され、該セリフ音に対してセリフ字幕が表示される最初の該キャラクタは味方キャラクタであり（たとえば、図 115 (r2) に示す例）、 40

さらに、

表示手段（例えば、パチンコ遊技機 1 は、画像表示装置 5 を備えること等）、を備え、

前記表示手段の表示領域は、第 1 表示領域と、該第 1 表示領域の周りの領域であって該第 1 表示領域よりも狭い第 2 表示領域と、を含み（例えば、画像表示装置 5 の表示領域は、第 1 表示領域 20 SH51 と、第 1 表示領域 20 SH51 の周りの領域であって第 1 表示領域 20 SH51 よりも狭い第 2 表示領域 20 SH52 と、を含むこと等）、

前記表示手段は、

前記第 1 表示領域と前記第 2 表示領域とにおいて、前記有利状態に対応する背景映像を表示可能であり（例えば、画像表示装置 5 は、第 1 表示領域 20 SH51 と第 2 表示領域 20 SH52 とにおいて、大当り遊技状態に対応する背景映像を表示可能であること等 50

）、

前記第２表示領域において、前記背景映像の前面側に、付与された遊技用価値の付与量に関する付与量表示を表示可能であり（例えば、画像表示装置５は、第２表示領域２０ＳＨ５２において、背景映像の前面側に、付与された賞球数に関する獲得数表示２０ＳＨＫを表示可能であること等）、

少なくとも前記第１表示領域において、前記背景映像の前面側に、遊技用価値の付与量が所定量に到達したことを報知する報知表示として、遊技用価値の付与量が第１所定量に到達したことを報知する第１報知表示と、遊技用価値の付与量が第２所定量に到達したことを報知する第２報知表示と、を表示可能であり（例えば、画像表示装置５は、少なくとも第１表示領域２０ＳＨ５１において、背景映像の前面側に、大当り遊技状態において付与された賞球数が「キリバン」の数に到達したことを報知する獲得数報知表示２０ＳＨＫＨとして、大当り遊技状態において付与された賞球数が「１０００個」に到達したときに「１０００オーバー」との獲得数報知表示を表示可能であり、大当り遊技状態において付与された賞球数が「２０００個」に到達したときに「２０００オーバー」との獲得数報知表示を表示可能であること等）、

10

前記付与量表示は、前記有利状態において遊技用価値が付与される度に更新され（例えば、獲得数表示２０ＳＨＫは、大当り遊技状態において遊技球が賞球として払い出される度に更新されること等）、

前記報知表示は、表示を開始してから特定期間が経過したときに表示を終了し（例えば、獲得数報知表示２０ＳＨＫＨは、表示を開始してから所定期間が経過したときに表示を終了すること等）、

20

前記報知表示に用いられる文字は、前記付与量表示に用いられる文字よりも大きいサイズの文字であり（例えば、獲得数報知表示２０ＳＨＫＨに用いられる文字は、獲得数表示２０ＳＨＫに用いられる文字よりも大きいサイズの文字であること等）、

前記付与量表示及び前記報知表示に用いられる文字は、文字を形成する線によって囲われた特定領域が形成される特定文字を含み（例えば、獲得数表示２０ＳＨＫ及び獲得数報知表示２０ＳＨＫＨに用いられる文字は、文字を形成する線によって囲われた特定領域が形成される特定文字を含むこと等）、

前記付与量表示に用いられる特定文字は、前記特定領域から前記背景映像が視認不可能であり（例えば、獲得数表示２０ＳＨＫに用いられる特定文字は、特定領域から背景映像が視認不可能であること等）、

30

前記報知表示に用いられる特定文字は、前記特定領域から前記背景映像が視認可能である（例えば、獲得数報知表示２０ＳＨＫＨに用いられる特定文字は、特定領域から背景映像が視認可能であること等）、

ことを特徴とする。

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、導入パート（ＳＰリーチ開始時）において遊技者に的確に味方キャラクタを認識させることができる。また、特定文字を含む表示を、背景映像との関係において好適に表示することができる。

40