

【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12月15日(2023.12.15)

【公開番号】特開2022-45038(P2022-45038A)

【公開日】令和4年3月18日(2022.3.18)

【年通号数】公開公報(特許)2022-049

【出願番号】特願2020-150511(P2020-150511)

【国際特許分類】

A 63 F 7/02 (2006.01)

10

【F I】

A 63 F 7/02 320

A 63 F 7/02 304 D

【手続補正書】

【提出日】令和5年12月6日(2023.12.6)

【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】

可変表示の表示結果が特定表示結果となつたことに基づいて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、

遊技者の操作に応じて遊技領域に遊技媒体を発射可能な発射手段と、

遊技機への電力供給が開始されたときに復旧表示を行う復旧表示手段と、

第1領域と第2領域とのうち、当該第2領域に向けて遊技媒体を発射させることを遊技者に促す案内表示を行う案内表示手段と、

前記第2領域に向けて遊技媒体を発射させることを前記発光手段の発光箇所を移動させることで遊技者に促す案内発光を行う案内発光手段と、

前記第2領域に向けて遊技媒体を発射させることを前記発光手段とは異なる特定発光手段を発光させることで遊技者に促す促進報知を行う報知手段と、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、

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と、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と、は、共通であり、

前記発光制御手段は、

導入パートにおいて、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

20

50

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最初に用いられる輝度データは、導入パートに対応する輝度データテーブルにおいて最後に用いられる輝度データよりも輝度が低く設定され、

導入パートに対応する輝度データテーブルにおいて最後に用いられる輝度データを用いて前記発光手段が制御されることにより、該発光手段が第1輝度で発光し、

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最初に用いられる輝度データを用いて前記発光手段が制御されることにより、該発光手段が前記第1輝度よりも低い輝度の第2輝度で発光し、

10

前記案内表示は、第1案内表示と第2案内表示とを含み、

前記案内表示手段は、

前記有利状態の制御の開始に関する開始演出が実行されているときに、前記第1案内表示および前記第2案内表示を行い、その後の期間において、前記第1案内表示を終了する一方で前記第2案内表示を行い、

前記有利状態の制御が終了した後の特別状態において、前記第2案内表示を行い、前記案内発光手段は、前記第1案内表示を実行するときに、前記発光手段を消灯させた後、前記案内発光を行い、

前記有利状態中に電断が発生し、その後前記遊技機への電力供給が開始された場合に、前記復旧表示手段により前記復旧表示が行われるとともに、前記報知手段により前記促進報知が行われる、遊技機。

20

### 【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) 可変表示の表示結果が特定表示結果となつたことに基づいて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つて、

複数の発光手段と、

30

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、

遊技者の操作に応じて遊技媒体を発射可能な発射手段と、

遊技機への電力供給が開始されたときに復旧表示を行う復旧表示手段と、

第1領域と第2領域とのうち、当該第2領域に向けて遊技媒体を発射させることを遊技者に促す案内表示を行う案内表示手段と、

前記第2領域に向けて遊技媒体を発射させることを前記発光手段の発光箇所を移動させることで遊技者に促す案内発光を行う案内発光手段と、

前記第2領域に向けて遊技媒体を発射させることを前記発光手段とは異なる特定発光手段を発光させることで遊技者に促す促進報知を行う報知手段と、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、

40

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、

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と、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

50

おける導入パートと、は、共通であり、

前記発光制御手段は、

導入パートにおいて、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、

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最初に用いられる輝度データは、導入パートに対応する輝度データテーブルにおいて最後に用いられる輝度データよりも輝度が低く設定され、

導入パートに対応する輝度データテーブルにおいて最後に用いられる輝度データを用いて前記発光手段が制御されることにより、該発光手段が第1輝度で発光し、 10

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最初に用いられる輝度データを用いて前記発光手段が制御されることにより、該発光手段が前記第1輝度よりも低い輝度の第2輝度で発光し、

前記案内表示は、第1案内表示と第2案内表示とを含み、

前記案内表示手段は、

前記有利状態の制御の開始に関する開始演出が実行されているときに、前記第1案内表示および前記第2案内表示を行い、その後の期間において、前記第1案内表示を終了する一方で前記第2案内表示を行い、

前記有利状態の制御が終了した後の特別状態において、前記第2案内表示を行い、 20

前記案内発光手段は、前記第1案内表示を実行するときに、前記発光手段を消灯させた後、前記案内発光を行い、

前記有利状態中に電断が発生し、その後前記遊技機への電力供給が開始された場合に、前記復旧表示手段により前記復旧表示が行われるとともに、前記報知手段により前記促進報知が行われる、

ことを特徴としている。

さらに、(1) 可変表示の表示結果が特定表示結果となったときに遊技者にとって有利な有利状態(たとえば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機(たとえば、遊技機1)であって、

遊技者の操作に応じて遊技領域に遊技媒体を発射可能な発射手段と、 30

前記遊技領域において遊技媒体が流下可能な第1流下経路と第2流下経路とのうち、当該第2流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを画像表示を用いて遊技者に促す案内表示を行う案内表示手段と、を備え、

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、大当た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、 40

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 50

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）、

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）、

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報知演出における当否報知パートにおいて、可動体が第1位置（たとえば、退避位置）から前記表示手段の前面側の第2位置（たとえば、進出位置）に進出し（たとえば、図133に示す例）、

前記案内表示は、第1案内表示と第2案内表示とを含み、

前記案内表示手段は、

前記可変表示の表示結果が前記特定表示結果となった後の所定期間において、前記有利状態の制御の開始を報知する開始演出の一部である当該有利状態の名称表示が完了する前から、前記第2案内表示を行い、当該有利状態の名称表示の完了以後に前記第1案内表示を行うとともに前記第2案内表示を継続し、

前記所定期間の後の期間において、前記第1案内表示を終了する一方で前記第2案内表示を継続し、

前記有利状態の制御が終了した後の特別状態において、前記第2案内表示を継続する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、所定方向に遊技球を発射させるように遊技者を促す指示を好適に実行することができる。

10

20

30

40

50