

【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 14 日(2023.12.14)

【公開番号】特開 2022-29945(P2022-29945A)
【公開日】令和 4 年 2 月 18 日(2022.2.18)
【年通号数】公開公報(特許)2022-030
【出願番号】特願 2020-133560(P2020-133560)
【国際特許分類】
A 6 3 F 7/02(2006.01)
【F I】
A 6 3 F 7/02 3 2 0

10

【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
【補正の内容】
【特許請求の範囲】
【請求項 1】

20

可変表示を行い、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するか否かを決定可能な決定手段と、
表示手段と、

演出実行手段と、

発光体の発光制御が可能な発光制御手段と、

を備え、

前記演出実行手段は、特定キャラクタを示す特定キャラクタ表示を表示する特別演出と、
該特別演出とは異なる演出であって第 1 特定演出と第 2 特定演出とを含む特定演出と、を
実行可能であり、

30

前記特別演出は、

前記特定キャラクタが眼を閉じている第 1 シーンと、

前記特定キャラクタが眼を開いている第 2 シーンと、

を含んで構成され、

前記第 1 シーンでは、前記特定キャラクタ表示を構成する表示色の種類数が第 1 数となる
態様で前記特定キャラクタ表示が表示され、

前記第 2 シーンでは、前記特定キャラクタ表示を構成する表示色の種類数が前記第 1 数よ
りも多い第 2 数となる態様で前記特定キャラクタ表示が表示され、

前記演出実行手段は、

40

前記有利状態に制御することが前記決定手段によって決定された可変表示であるときと、
前記有利状態に制御しないことが前記決定手段によって決定された可変表示であるときの
いずれであっても、前記特別演出を実行可能であり、

前記第 1 特定演出が実行されるときに第 1 態様で前記特別演出を実行可能であり、

前記第 2 特定演出が実行されるときに第 2 態様で前記特別演出を実行可能であり、

前記特別演出が開始されることを示唆する特別演出示唆表示を表示する演出を実行可能で
あり、

前記発光制御手段は、

前記第 1 シーンにおいて、該第 1 シーンで表示される表示色と同じ発光色で発光する第 1
制御データテーブルを用いて前記発光体の発光制御を行い、

50

前記第 2 シーンにおいて、該第 2 シーンで表示される表示色と同じ発光色で発光する第 2 制御データテーブルを用いて前記発光体の発光制御を行う、
ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

可変表示を行い、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するか否かを決定可能な決定手段と、

表示手段と、

演出実行手段と、

発光体の発光制御が可能な発光制御手段と、

を備え、

10

前記演出実行手段は、特定キャラクタを示す特定キャラクタ表示を表示する特別演出と、
該特別演出とは異なる演出であって第 1 特定演出と第 2 特定演出とを含む特定演出と、を
実行可能であり、

前記特別演出は、

前記特定キャラクタが眼を閉じている第 1 シーンと、

前記特定キャラクタが眼を開いている第 2 シーンと、

を含んで構成され、

前記第 1 シーンでは、前記特定キャラクタ表示を構成する主要表示色が第 1 表示色となる
態様で前記特定キャラクタ表示が表示され、

前記第 2 シーンでは、前記特定キャラクタ表示を構成する主要表示色が前記第 1 表示色と
は異なる第 2 表示色となる態様で前記特定キャラクタ表示が表示され、

20

前記演出実行手段は、

前記有利状態に制御することが前記決定手段によって決定された可変表示であるときと、
前記有利状態に制御しないことが前記決定手段によって決定された可変表示であるときの
いずれであっても、前記特別演出を実行可能であり、

前記第 1 特定演出が実行されるときに第 1 態様で前記特別演出を実行可能であり、

前記第 2 特定演出が実行されるときに第 2 態様で前記特別演出を実行可能であり、

前記特別演出が開始されることを示唆する特別演出示唆表示を表示する演出を実行可能で
あり、

前記発光制御手段は、

30

前記第 1 シーンにおいて、該第 1 シーンで表示される表示色と同じ発光色で発光する第 1
制御データテーブルを用いて前記発光体の発光制御を行い、

前記第 2 シーンにおいて、該第 2 シーンで表示される表示色と同じ発光色で発光する第 2
制御データテーブルを用いて前記発光体の発光制御を行う、

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】

40

【0 0 0 5】

上記特許文献 1 に記載の遊技機にあつては、遊技の興趣を向上させる余地があつた。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 6

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 6】

本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、遊技の興趣を向上させること
ができる遊技機を提供することを目的とする。

50

【 手 続 補 正 4 】

【 補 正 対 象 書 類 名 】 明 細 書

【 補 正 対 象 項 目 名 】 0 0 0 7

【 補 正 方 法 】 変 更

【 補 正 の 内 容 】

【 0 0 0 7 】

手段 A に記載の遊技機は、

可変表示を行い、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するか否かを決定可能な決定手段と、

表示手段と、

演出実行手段と、

発光体の発光制御が可能な発光制御手段と、

を備え、

前記演出実行手段は、特定キャラクタを示す特定キャラクタ表示を表示する特別演出と、

該特別演出とは異なる演出であって第 1 特定演出と第 2 特定演出とを含む特定演出と、を

実行可能であり、

前記特別演出は、

前記特定キャラクタが眼を閉じている第 1 シーンと、

前記特定キャラクタが眼を開いている第 2 シーンと、

を含んで構成され、

前記第 1 シーンでは、前記特定キャラクタ表示を構成する表示色の種類数が第 1 数となる態様で前記特定キャラクタ表示が表示され、

前記第 2 シーンでは、前記特定キャラクタ表示を構成する表示色の種類数が前記第 1 数よりも多い第 2 数となる態様で前記特定キャラクタ表示が表示され、

前記演出実行手段は、

前記有利状態に制御することが前記決定手段によって決定された可変表示であるときと、

前記有利状態に制御しないことが前記決定手段によって決定された可変表示であるときのいずれであっても、前記特別演出を実行可能であり、

前記第 1 特定演出が実行されるときに第 1 態様で前記特別演出を実行可能であり、

前記第 2 特定演出が実行されるときに第 2 態様で前記特別演出を実行可能であり、

前記特別演出が開始されることを示唆する特別演出示唆表示を表示する演出を実行可能であり、

前記発光制御手段は、

前記第 1 シーンにおいて、該第 1 シーンで表示される表示色と同じ発光色で発光する第 1

制御データテーブルを用いて前記発光体の発光制御を行い、

前記第 2 シーンにおいて、該第 2 シーンで表示される表示色と同じ発光色で発光する第 2

制御データテーブルを用いて前記発光体の発光制御を行う、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技の興趣が向上する。

手段 B に記載の遊技機は、

可変表示を行い、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するか否かを決定可能な決定手段と、

表示手段と、

演出実行手段と、

発光体の発光制御が可能な発光制御手段と、

を備え、

前記演出実行手段は、特定キャラクタを示す特定キャラクタ表示を表示する特別演出と、

該特別演出とは異なる演出であって第 1 特定演出と第 2 特定演出とを含む特定演出と、を

実行可能であり、

前記特別演出は、

10

20

30

40

50

前記特定キャラクタが眼を閉じている第 1 シーンと、
前記特定キャラクタが眼を開いている第 2 シーンと、
を含んで構成され、
前記第 1 シーンでは、前記特定キャラクタ表示を構成する主要表示色が第 1 表示色となる
態様で前記特定キャラクタ表示が表示され、
前記第 2 シーンでは、前記特定キャラクタ表示を構成する主要表示色が前記第 1 表示色と
は異なる第 2 表示色となる態様で前記特定キャラクタ表示が表示され、
前記演出実行手段は、
前記有利状態に制御することが前記決定手段によって決定された可変表示であるときと、
前記有利状態に制御しないことが前記決定手段によって決定された可変表示であるときの
いずれであっても、前記特別演出を実行可能であり、
前記第 1 特定演出が実行されるときに第 1 態様で前記特別演出を実行可能であり、
前記第 2 特定演出が実行されるときに第 2 態様で前記特別演出を実行可能であり、
前記特別演出が開始されることを示唆する特別演出示唆表示を表示する演出を実行可能で
あり、
前記発光制御手段は、
前記第 1 シーンにおいて、該第 1 シーンで表示される表示色と同じ発光色で発光する第 1
制御データテーブルを用いて前記発光体の発光制御を行い、
前記第 2 シーンにおいて、該第 2 シーンで表示される表示色と同じ発光色で発光する第 2
制御データテーブルを用いて前記発光体の発光制御を行う、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、遊技の興趣が向上する。
手段 1 に記載の遊技機は、
遊技が可能な遊技機であって、
装飾識別情報の可変表示を行う装飾可変表示手段と、
演出実行手段と、
を備え、
前記装飾識別情報は、特定キャラクタ表示と装飾表示とから構成される特定装飾識別情
報を含み、
前記演出実行手段は、
前記装飾識別情報が仮停止表示されたことにもとづいて特定演出を実行可能であり、
可変表示において前記特定装飾識別情報が仮停止表示されるか否かを煽る煽り演出を
実行可能であり、
前記煽り演出において、前記特定装飾識別情報の前記特定キャラクタ表示は第 1 態様で
表示され、
前記特定装飾識別情報が仮停止表示されるときに、前記装飾表示が飛散するようなエフ
フェクト表示が表示されるとともに、前記特定キャラクタ表示は前記第 1 態様から該第 1 態
様とは異なる第 2 態様に変化する、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、特定装飾識別情報の仮停止表示に伴い、特定キャラクタ表示が第 1
態様から第 2 態様に変化するとともに、装飾表示が飛散するようなエフェクト表示が表示
されることで、特定装飾識別情報が仮停止表示したことを好適に見せることができる。

10

20

30

40