

【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 10 月 30 日(2023.10.30)

【公開番号】特開 2022-63440(P2022-63440A)
【公開日】令和 4 年 4 月 22 日(2022.4.22)
【年通号数】公開公報(特許)2022-073
【出願番号】特願 2020-171717(P2020-171717)
【国際特許分類】

A 63 F 7/02(2006.01)

10

【FI】

A 63 F 7/02 320

A 63 F 7/02 315 A

A 63 F 7/02 315 Z

【手続補正書】

【提出日】令和 5 年 10 月 20 日(2023.10.20)

【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

20

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

可変表示を行い、可変表示結果として特定表示結果が表示されたときに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、

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、

30

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、

特定演出を実行可能であり、

前記特定演出はスローモーション表示されるシーンを含んで構成され、

前記表示手段は、

可変表示中であることを示す小図柄表示を表示可能であり、

前記特定演出中のスローモーション表示されるシーンにおいて、小図柄表示をスローモーション表示せず、

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、

40

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、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 位置に進出し、

前記発光制御手段は、

当否報知パートにおいて、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、当該可動体可動用の輝度データテーブルからエピローグパートに対応する輝度データテーブルに切り替え、当該エピローグパートに対応する輝度

50

データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

エピローグパートにおいて、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、

可動体可動用の輝度データテーブルは、有彩色を表す輝度データと、無彩色を表す輝度データと、が交互に用いられるように構成され、

エピローグパートに対応する輝度データテーブルは、第1有彩色を表す輝度データと、第2有彩色を表す輝度データと、を含む複数の有彩色を表す輝度データが順次用いられるように構成され、

可動体可動用の輝度データテーブルにおける有彩色を表す輝度データと、エピローグパートに対応する輝度データテーブルにおける有彩色を表す輝度データと、で用いられる時間が異なり、

10

可動体可動用の輝度データテーブルによる前記発光手段の制御は、該可動体可動用の輝度データテーブルを構成する輝度データを順番に用いた後に再度該可動体可動用の輝度データテーブルを構成する輝度データを順番に用いて行われ、

エピローグパートに対応する輝度データテーブルによる前記発光手段の制御は、該エピローグパートに対応する輝度データテーブルを構成する輝度データを順番に用いた後に再度該エピローグパートに対応する輝度データテーブルを構成する輝度データを順番に用いて行われる、

ことを特徴とする遊技機。

【手続補正2】

20

【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) 可変表示を行い、可変表示結果として特定表示結果が表示されたときに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、

表示手段と、

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、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、

特定演出を実行可能であり、

前記特定演出はスローモーション表示されるシーンを含んで構成され、

前記表示手段は、

可変表示中であることを示す小図柄表示を表示可能であり、

前記特定演出中のスローモーション表示されるシーンにおいて、小図柄表示をスローモーション表示せず、

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、

40

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、

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、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位置に進出し、

前記発光制御手段は、

当否報知パートにおいて、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、当該可動体可動用の輝度データテーブルからエピローグ

50

パートに対応する輝度データテーブルに切り替え、当該エピソード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、

エピソードパートにおいて、エピソード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、

可動体可動用の輝度データテーブルは、有彩色を表す輝度データと、無彩色を表す輝度データと、が交互に用いられるように構成され、

エピソードパートに対応する輝度データテーブルは、第 1 有彩色を表す輝度データと、第 2 有彩色を表す輝度データと、を含む複数の有彩色を表す輝度データが順次用いられるように構成され、

可動体可動用の輝度データテーブルにおける有彩色を表す輝度データと、エピソードパートに対応する輝度データテーブルにおける有彩色を表す輝度データと、で用いられる時間が異なり、

10

可動体可動用の輝度データテーブルによる前記発光手段の制御は、該可動体可動用の輝度データテーブルを構成する輝度データを順番に用いた後に再度該可動体可動用の輝度データテーブルを構成する輝度データを順番に用いて行われ、

エピソードパートに対応する輝度データテーブルによる前記発光手段の制御は、該エピソードパートに対応する輝度データテーブルを構成する輝度データを順番に用いた後に再度該エピソードパートに対応する輝度データテーブルを構成する輝度データを順番に用いて行われる、

ことを特徴とする。

20

(1) 可変表示を行い、可変表示結果として特定表示結果が表示され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、

遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えば CPU 103 など）と、

前記遊技制御手段からの情報にもとづいて演出を実行可能な演出実行手段（例えば演出制御コマンドに基づいて演出を実行する演出制御用 CPU 120 など）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ソードパート（たとえば、当りエピソードパート）とを含んで構成され、

30

導入パートにおいて、キャラクタが発するセリフ音（たとえば、図 165（b11）の夢夢セリフ「待て～」）と、キャラクタの動作に対応する動作音（図 165（b11）の爆チューの足音「タタタッ」、夢夢ちゃんの足音「ザッザッザッ」と、が出力される特定シーンがあり、表示手段において遊技者による特定動作を促す促進表示が行われ、当該特定動作が行われることで演出表示（たとえば、カットイン表示）が行われ、

前記特定シーンにおいて、キャラクタが発するセリフ音の方がキャラクタの動作に対応する動作音よりも大きく出力され（たとえば、図 165（b11）のシーンでは、夢夢セリフ「待て～」の方が、爆チューの足音「タタタッ」、夢夢ちゃんの足音「ザッザッザッ」よりも大きな音で出力される）、

40

前記遊技制御手段は、

前記有利状態とすることを決定する決定手段（例えばステップ S 110 の処理を実行する CPU 103 など）と、

前記決定手段の決定より前に前記有利状態となることを判定する判定手段（例えばステップ S 213 の処理を実行する CPU 103 など）と、

通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態へ制御可能な状態制御手段（例えばステップ 059 AKS 025 の処理を実行する CPU 103 など）と、

前記判定手段が前記有利状態となると判定したときに前記有利状態に制御されることを特定可能な判定結果情報を含む複数種類の情報を前記演出実行手段へ送信可能な情報送

50

信手段（例えば演出制御コマンドを送信するCPU103など）と、を含み、

前記状態制御手段は、前記通常状態において前記可変表示結果として前記特定表示結果とは異なる特別表示結果が表示された場合、該特別表示結果にもとづいて、前記通常状態から前記特別状態へ制御し（例えばステップ059AKS025の処理を実行するなど）

、

前記判定手段は、前記状態制御手段が前記特別状態へ制御するよりも前に前記特別状態となることを判定可能であり（例えばステップ059AKS001の処理を実行するなど）

前記情報送信手段は、前記判定手段が前記特別状態となると判定したときに前記特別状態に制御されることを特定可能な特別情報を送信可能であり（例えば「ハズレ（時短）」の表示結果指定コマンドを送信可能であるなど）、

10

前記演出実行手段は、

前記判定結果情報を受信したときに、前記判定結果情報にもとづいて先読み演出を実行可能であり（例えばステップS161の処理を実行可能であるなど）、

前記特別情報を受信した後に前記判定結果情報を受信した場合に、前記判定結果情報にもとづく前記先読み演出の実行を制限する（例えばステップ059AKS082にてYesと判定した場合、ステップ059AKS084およびステップS1304の処理を実行するなど）、

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、特別表示結果が表示されるときに遊技状態に応じた制御を行うことができ、遊技興趣を向上させることができる。

20

30

40

50