

【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6日(2023.10.6)

【公開番号】特開2021-186050(P2021-186050A)

【公開日】令和3年12月13日(2021.12.13)

【年通号数】公開・登録公報2021-060

【出願番号】特願2020-92095(P2020-92095)

【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

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

【手続補正書】

【提出日】令和5年9月28日(2023.9.28)

【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】

可変表示を実行し、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、

遊技制御手段と、

演出実行手段と、

複数の点灯手段と、を備え、

前記演出実行手段は、複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出を実行可能であり、

互いに演出背景が異なる第1ステージと、第2ステージと、があり、

前記演出実行手段は、

前記第1ステージにおいて前記群演出を実行する場合、所定フレーム数目から該群演出が開始するように、該群演出を実行可能であり、

前記第2ステージにおいて前記群演出を実行する場合、所定フレーム数目とは異なる特定フレーム数目から該群演出が開始するように、該群演出を実行可能であり、

前記第1ステージにおいて前記群演出が実行される場合における前記有利状態に制御される期待度と、前記第2ステージにおいて前記群演出が実行される場合における前記有利状態に制御される期待度と、が異なり、

前記複数の点灯手段の各々を点灯させるための複数の輝度データで構成された輝度データテーブルは、前記群演出に対応する群演出用輝度データテーブルを含み、

前記第1ステージにおいて前記群演出が実行される場合に用いられる前記群演出用輝度データテーブルと、前記第2ステージにおいて前記群演出が実行される場合に用いられる前記群演出用輝度データテーブルと、は共通であり、

前記遊技制御手段は、

有利度の異なる第1状態と第2状態とに制御可能であり、

可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新し、数値情報が特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに前記第1状態から前記第2状態に制御可能である、遊技機。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

50

【補正対象項目名】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

そのような遊技機において、複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出を実行する遊技機が知られている。たとえば、特許文献1には、複数のキャラクタやオブジェクトの画像が登場する群演出を実行可能な遊技機が開示されている。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

10

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

【特許文献1】特開2019-050851号公報

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0008

20

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

上述した遊技機によれば、群演出を実行することで遊技に面白みを享受させることができ
るが、このような群演出に関してはまだまだ改良の余地があった。

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0009

30

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0009】

本発明は、かかる実情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、より好適に群演出を
実行することができる遊技機を提供することである。

【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0010

40

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0010】

本発明による遊技機は、

可変表示を実行し、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、
遊技制御手段と、

演出実行手段と、

複数の点灯手段と、を備え、

前記演出実行手段は、複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出を実
行可能であり、

互いに演出背景が異なる第1ステージと、第2ステージと、があり、
前記演出実行手段は、

前記第1ステージにおいて前記群演出を実行する場合、所定フレーム数目から該群演出が
開始するように、該群演出を実行可能であり、

前記第2ステージにおいて前記群演出を実行する場合、所定フレーム数目とは異なる特定
フレーム数目から該群演出が開始するように、該群演出を実行可能であり、

前記第1ステージにおいて前記群演出が実行される場合における前記有利状態に制御され

50

る期待度と、前記第2ステージにおいて前記群演出が実行される場合における前記有利状態に制御される期待度と、が異なり、

前記複数の点灯手段の各々を点灯させるための複数の輝度データで構成された輝度データテーブルは、前記群演出に対応する群演出用輝度データテーブルを含み、

前記第1ステージにおいて前記群演出が実行される場合に用いられる前記群演出用輝度データテーブルと、前記第2ステージにおいて前記群演出が実行される場合に用いられる前記群演出用輝度データテーブルと、は共通であり、

前記遊技制御手段は、

有利度の異なる第1状態と第2状態とに制御可能であり、

可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新し、数値情報が特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに前記第1状態から前記第2状態に制御可能である、

ことを特徴としている。

他の遊技機は、第1識別情報の可変表示および第2識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当たり図柄）が導出表示されたときに有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機であって、通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段（例えば、図8-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS166、ステップ100IWS173を実行する部分、図8-19に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS537を実行する部分）と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段（例えば、図8-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS71を実行する部分）と、を備え、状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり（例えば、図8-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS74、ステップ100IWS75を実行する部分、図8-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS172、ステップ100IWS173を実行する部分）、更新手段は、第1識別情報の可変表示が実行される場合と第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し（例えば、図8-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS71を実行する部分）、

特別条件は、可変表示の表示結果として特定表示結果とは異なる所定表示結果（例えば、はずれ図柄）が特別回数連続して導出表示されたことにもとづいて成立し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120IWS85, S86を実行する部分。遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120IWS150を実行する部分）、

さらに、

複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出（たとえば、群予告演出）を実行する群演出実行手段（たとえば、図49に示す群予告実行処理、図96～図102に示す6人群予告演出）を備え、

前記群演出における画像の表示期間は、第1表示期間と、第2表示期間と、第3表示期間とを含み（たとえば、図61に示す期間）、

前記第1表示期間は、前記群演出において最初のキャラクタの表示を開始してから、キャラクタの新たな表示がされ、いずれかのキャラクタの表示が最初に終了するまでの期間であり（たとえば、図96(a23)～図98(a30)に示す期間）、

前記第2表示期間は、前記第1表示期間よりも長い期間であって、キャラクタの新たな表示がされ、かつ表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図99(a31)～図100(a36)に示す期間）、

前記第3表示期間は、キャラクタの新たな表示がされることなく、表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図101(a37)～図

10

20

30

40

50

102 (a 42) に示す期間)、

前記第1表示期間において、最初に表示されたキャラクタの一部が表示されている第1状況から、当該最初に表示されたキャラクタの一部が前記第1状況よりも表示され、かつ2番目に表示されたキャラクタの一部が表示された第2状況になる(たとえば、図59、図96に示す例)

ことを特徴としている。

そのような構成によれば、遊技者の救済を好適に実現できる。具体的には、遊技状態が変化して、いずれの識別情報の可変表示が実行される状況であっても数値情報の更新が継続するので遊技者が救済されやすくなり、遊技の意欲を高めることができる。さらに、このようないくつかの構成によれば、より好適に群演出を実行することができる。

10

20

30

40

50