

【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6年7月16日(2024.7.16)

【公開番号】特開2022-142367(P2022-142367A)

【公開日】令和4年9月30日(2022.9.30)

【年通号数】公開公報(特許)2022-180

【出願番号】特願2021-42515(P2021-42515)

【国際特許分類】

A 63 F 7/02 (2006.01)

10

【F I】

A 63 F 7/02 304 D

A 63 F 7/02 320

A 63 F 7/02 326 Z

A 63 F 7/02 315 A

【手続補正書】

【提出日】令和6年7月5日(2024.7.5)

【手続補正1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

20

【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】

可変表示を行い、可変表示が特定表示結果で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、

演出手段を用いて演出を実行可能な演出実行手段と、

非特別状態と該非特別状態よりも有利な特別状態とに制御可能な状態制御手段と、を備え、

前記演出手段として、発光手段を含み、

前記演出実行手段は、

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、

前記演出実行手段は、

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

40

50

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、

導入パートにおいて、キャラクタが発するセリフ音と、キャラクタの動作に対応する動作音とが出力される特定シーンがあり、

特定シーンにおいて、キャラクタが発するセリフ音に対する字幕表示を行い、キャラクタの動作に対応する動作音に対する字幕表示を行わず、

前記状態制御手段は、前記特別状態として、前記特定表示結果が表示されない可変表示が特定回数実行されたことにもとづく特定条件が成立したときに特定特別状態に制御可能であり、

前記演出実行手段は、前記特定特別状態における前記特定表示結果が表示される可変表示の実行中に前記発光手段の態様を特別発光態様とすることが可能である、

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】0002

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0002】

従来、可変表示が開始されてから終了するまでにおける複数のパート（たとえば、導入パート、当否決定パート、エピローグパートなど）を設け、遊技者の興趣を高める遊技機が知られている（特許文献1）。また、大当たり図柄のうち、非確変図柄（通常大当たり図柄）で仮停止した後に大当たり図柄が再変動し、その後に非確変図柄または確変図柄が停止するような再抽選演出を実行する遊技機が知られている（特許文献2）。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0003

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0003】

【特許文献1】特開2019-118411号公報

【特許文献2】特開2016-179389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】0004

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0004】

上述した遊技機において、商品性を高める余地があった。

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0005

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0005】

この発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、商品性を高めた遊技機を提供することを目的とする。

【手続補正 6】

【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、可変表示が特定表示結果で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、

演出手段を用いて演出を実行可能な演出実行手段と、

非特別状態と該非特別状態よりも有利な特別状態とに制御可能な状態制御手段と、
を備え、

前記演出手段として、発光手段を含み、

前記演出実行手段は、

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、

前記演出実行手段は、

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、

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、

導入パートにおいて、キャラクタが発するセリフ音と、キャラクタの動作に対応する動作音とが出力される特定シーンがあり、

特定シーンにおいて、キャラクタが発するセリフ音に対応する字幕表示を行い、キャラクタの動作に対応する動作音に対応する字幕表示を行わず、

前記状態制御手段は、前記特別状態として、前記特定表示結果が表示されない可変表示が特定回数実行されたことにもとづく特定条件が成立したときに特定特別状態に制御可能であり、

前記演出実行手段は、前記特定特別状態における前記特定表示結果が表示される可変表示の実行中に前記発光手段の態様を特別発光態様とすることが可能である、
ことを特徴とする。

この特徴によれば、遊技機の商品性を高めることが出来る。

(1) 始動条件が成立したことにもとづいて識別情報の可変表示を行い、可変表示が特定表示結果で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

10

20

30

40

50

つて、

発光手段を含む複数の演出手段を用いて演出を実行可能な演出実行手段と、

非特別状態と該非特別状態よりも始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段と、

を備え、

前記状態制御手段は、前記特別状態として、前記特定表示結果が表示されない可変表示が特定回数実行されたことにもとづく特定条件が成立したときに特定回数到達後特別状態に制御可能であり、

遊技媒体が流下可能な経路として、第1経路と該第1経路とは異なる第2経路とを有し、

前記特別状態は、前記第2経路へ遊技媒体を発射することが有利な状態であり、前記演出実行手段は、

前記特定表示結果が表示された後に前記有利状態に制御される際の特別告知期間において、前記有利状態に制御される旨を示す演出であって前記特別告知期間に対応した特別告知演出を実行可能であり、

前記特定条件が成立する可変表示において表示結果が表示された後に前記特定回数到達後特別状態に制御される際の特定告知期間において、前記特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す演出であって前記特定告知期間に対応した特定告知演出を実行可能であり、

前記特別告知期間において、該特別告知期間に対応する特別発光制御データを用いて発光手段を発光させ、

前記特定告知期間において、該特定告知期間に対応する特定発光制御データを用いて発光手段を発光させ、

前記特別発光制御データを構成する制御データは、前記第2経路への遊技媒体の発射を促進する促進報知を行うための第1制御データを含み、

前記特定発光制御データを構成する制御データは、前記第2経路への遊技媒体の発射を促進する促進報知を行うための第2制御データを含み、

前記発光手段は、前記有利状態において遊技媒体が進入可能な第1状態と遊技媒体が進入不能又は困難な第2状態とに変化可能な可変手段に対応して設けられた特別発光手段を含み、

前記第1制御データは、前記特別発光手段を強調態様にて発光させる制御データであり、

前記第2制御データは、前記特別発光手段を前記強調態様にて発光させない制御データである（例えば、図285-4(C)に示すように、右打ち促進演出AにおいてはアタッカLED991, 992を発光（虹色点滅）させるが、右打ち促進演出FにおいてはアタッカLED991, 992を発光させない部分。図285-34～36参照）、ことを特徴とする。

この特徴によれば、特別状態に制御可能な遊技機において商品性を高めることが出来る。

10

20

30

40

50