

【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 6 月 17 日(2024.6.17)

【公開番号】特開 2023-38581(P2023-38581A)
【公開日】令和 5 年 3 月 17 日(2023.3.17)
【年通号数】公開公報(特許)2023-051
【出願番号】特願 2021-145387(P2021-145387)
【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 0 4 D

【手続補正書】

【提出日】令和 6 年 6 月 7 日(2024.6.7)

【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】

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、

音出力手段と、

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、

演出動画を表示可能な表示手段と、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、

30

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、当該当否が報知される当否報知パートと、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、

40

当否報知パートまでにおいて、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 位置に進出することで、シーンの切り替わりが報知されるものであり、

前記表示手段は、

導入パートにおける第 1 期間において、第 1 速度で進行する演出態様の前記演出動画を表示可能であり、前記第 1 期間よりも後の第 2 期間において、前記第 1 速度よりも遅い第 2 速度で進行する演出態様の前記演出動画を表示可能であり、

前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、当該可動体が前記第 2 位置に進出する前のシーンに対応する表示が視認不能となるように可動体可動用のエフェクト表示を行い

50

、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、当該エフェクト表示を終了し、切替後のシーンに対応する表示を行い、

前記発光制御手段は、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、当該可動体可動用輝度データテーブルから切替後のシーンに対応する輝度データテーブルに切り替え、当該切替後のシーン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、

前記音出力手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可動用の音を出力し、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、切替後のシーンに対応する音を出力し、

10

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、

20

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 2

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 2】

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、遊技者の興味を高める遊技機が知られている（特許文献 1）。

30

【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 3

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 3】

【特許文献 1】特開 2 0 1 9 - 1 1 8 4 1 1 号公報

【手続補正 4】

40

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 4

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 4】

上述した遊技機によれば、実行される一連の演出の流れをより良く見せること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】0 0 0 5

50

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0005】

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、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】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

10

(A)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、

音出力手段と、

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、

演出動画を表示可能な表示手段と、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、

20

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、当該当否が報知される当否報知パートと、前記有利状態に制御される旨が報知される第1エピソード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エピソード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、

30

当否報知パートまでにおいて、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位置に進出することで、シーンの切り替わりが報知されるものであり、

前記表示手段は、

導入パートにおける第1期間において、第1速度で進行する演出態様の前記演出動画を表示可能であり、前記第1期間よりも後の第2期間において、前記第1速度よりも遅い第2速度で進行する演出態様の前記演出動画を表示可能であり、

前記可動体が前記第2位置に進出するときに、当該可動体が前記第2位置に進出する前のシーンに対応する表示が視認不能となるように可動体可動用のエフェクト表示を行い、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、当該エフェクト表示を終了し、切替後のシーンに対応する表示を行い、

40

前記発光制御手段は、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、当該可動体可動用輝度データテーブルから切替後のシーンに対応する輝度データテーブルに切り替え、当該切替後のシーン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、

前記音出力手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用の音を出し、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、切替後のシーンに対応する音を出し、

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

50

段を制御し、

第 2 エピログパートにおいて、第 2 エピロ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 輝度で発光する、

ことを特徴とする。

さらに、(1) 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、

第 1 演出態様と該第 1 演出態様とは異なる第 2 演出態様を含む複数の演出態様により特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、

前記特定演出の演出態様に関連した複数種類の選択肢から少なくとも 1 の選択肢を遊技者に選択させる選択演出を実行可能な選択演出実行手段と、

複数回の前記選択演出が実行された場合に、該複数回の前記選択演出における遊技者の選択傾向にもとづいて複数の演出態様のうち何れの演出態様で前記特定演出を実行するかを決定する特定演出決定手段と、

発光可能な発光手段と、

前記発光手段の発光パターンに関する制御が可能な発光制御手段と、

を備え、

前記発光制御手段は、前記特定演出が前記第 1 演出態様で実行される場合と前記第 2 演出態様で実行される場合とで、前記発光手段を共通の発光パターンにて発光させる制御が可能であり、

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グパート（たとえば、当りエピログパート）とを含んで構成され、

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、夢夢セリフ「待て～」）と、キャラクタの動作に対応する動作音（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、

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るのシーンでは、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）。

この特徴によれば、遊技者が任意に特定演出の演出態様を選択可能な選択演出を搭載した遊技機の商品性を高めることができる。

10

20

30

40

50