

【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18日(2024.6.18)

【公開番号】特開2022-149605(P2022-149605A)

【公開日】令和4年10月7日(2022.10.7)

【年通号数】公開公報(特許)2022-185

【出願番号】特願2021-51832(P2021-51832)

【国際特許分類】

A 63 F 7/02 (2006.01)

10

【F I】

A 63 F 7/02 320

【手続補正書】

【提出日】令和6年6月10日(2024.6.10)

【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】

20

【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、
前記有利状態に制御されることを示唆するとともに、演出態様に応じて期待度が異なる第
1示唆演出と第2示唆演出とを少なくとも含む複数種類の示唆演出を実行可能な示唆演出
実行手段と、

特殊画像を表示可能な特殊画像表示演出実行手段と、

表示されている前記特殊画像を用いることによって、一の演出態様にて実行されている
前記示唆演出を、該一の演出態様よりも期待度が高い演出態様に変化させる特別演出を実
行可能な特別演出実行手段と、を備え、

前記特殊画像表示演出実行手段は、前記特別演出が実行されるよりも前の期間において、
該特別演出の対象となる前記示唆演出の表示位置を通過するように移動する態様にて前記
特殊画像を表示し、

前記特別演出実行手段は、前記特殊画像が特定位置に停止された後に前記第1示唆演出の
演出態様を変化させる前記特別演出を行う所定パターンと、前記特殊画像が前記特定位置
に停止されることなく前記特定位置を通過した後に前記第2示唆演出の演出態様を変化さ
せる前記特別演出を行う特定パターンと、により前記特別演出を実行可能であり、

前記所定パターンにより前記特別演出が実行されたときと、前記特定パターンにより前記
特別演出が実行されたときと、で前記有利状態に制御される割合が異なり、

前記特別演出により前記示唆演出の演出態様が変化する場合、変化後の演出態様は複数あ
り、いずれの演出態様に変化するかによって前記有利状態に制御される割合が異なり、

前記示唆演出は、前記特別演出により演出態様が変化するときは、前記特別演出により演
出態様が変化しないときよりも、実行時間が長く、

前記特別演出実行手段は、前記特別演出を実行するときに、特定画像を表示可能である、
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】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

40

50

【0006】

そのような遊技機において、有利状態に制御されることを示唆するとともに演出態様に応じて期待度が異なる複数種類の示唆演出を実行可能とし、表示されている特殊画像を用いて示唆演出を期待度が高い演出態様に変化させるものがある。例えば、特許文献1には、同じ態様のプレゼントボックスを開封して表示されたプレゼント画像によって、擬似連予告演出、発展先予告演出またはアクティブ保留予告演出が実行されることが記載されている。また例えば、特許文献2には、画面に役物ストックという情報が表示されることにより、強予告演出として、可動体が落下する演出がこの後に実行されることが遊技者に伝達されることが記載されている。

【手続補正3】

10

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

【特許文献1】特開2015-134097号公報

【特許文献2】特開2018-50980号公報

【手続補正4】

20

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

上述の特許文献のような機能や構成を有する遊技機において、商品性を高める余地があった。

【手続補正5】

30

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0010

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0010】

本発明による遊技機は、

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されることを示唆するとともに、演出態様に応じて期待度が異なる第1示唆演出と第2示唆演出とを少なくとも含む複数種類の示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、

特殊画像を表示可能な特殊画像表示演出実行手段と、

表示されている前記特殊画像を用いることによって、一の演出態様にて実行されている前記示唆演出を、該一の演出態様よりも期待度が高い演出態様に変化させる特別演出を実行可能な特別演出実行手段と、を備え、

前記特殊画像表示演出実行手段は、前記特別演出が実行されるよりも前の期間において、該特別演出の対象となる前記示唆演出の表示位置を通過するように移動する態様にて前記特殊画像を表示し、

前記特別演出実行手段は、前記特殊画像が特定位置に停止された後に前記第1示唆演出の演出態様を変化させる前記特別演出を行う所定パターンと、前記特殊画像が前記特定位置に停止されることなく前記特定位置を通過した後に前記第2示唆演出の演出態様を変化させる前記特別演出を行う特定パターンと、により前記特別演出を実行可能であり、

前記所定パターンにより前記特別演出が実行されたときと、前記特定パターンにより前記特別演出が実行されたときと、で前記有利状態に制御される割合が異なり、

前記特別演出により前記示唆演出の演出態様が変化する場合、変化後の演出態様は複数あ

40

50

り、いずれの演出態様に変化するかによって前記有利状態に制御される割合が異なり、前記示唆演出は、前記特別演出により演出態様が変化するときは、前記特別演出により演出態様が変化しないときよりも、実行時間が長く、前記特別演出実行手段は、前記特別演出を実行するときに、特定画像を表示可能である、ことを特徴とする。

そのような構成によれば、商品性を高めることができる。

他の遊技機は、可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機であって、通常状態に比べて可変表示が実行されやすい特別状態に制御可能な特別状態制御手段と、可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段と、遊技者が獲得した価値の結果を報知する価値報知を含む複数種類の報知を実行可能な報知手段と、有利状態に制御されることを示唆するとともに、演出態様に応じて期待度が異なる複数種類の示唆演出（例えば、所定の態様によりタイトル表示を表示する演出や、所定の態様によりアクティブ表示を表示する演出、所定の態様によりセリフ表示を表示するセリフ演出、所定の態様により飾り図柄を表示する飾り図柄演出など）を実行可能な示唆演出実行手段と、特殊画像（例えば、ミニ鍵画像 030 IWG10 や鍵画像 030 IWG12）を表示可能な特殊画像表示演出実行手段と、表示されている特殊画像を用いることによって、一の演出態様にて実行されている示唆演出を、該一の演出態様よりも期待度が高い演出態様に変化させる特別演出（例えば、アクティブ表示の表示色を通常色（白）から青色に変化させるチャンスアップ演出）を実行可能な特別演出実行手段と、を備え、特別演出実行手段は、示唆演出が実行されているときに特殊対応画像（例えば、鍵穴（実体）画像 030 IWG11）を表示し、該特殊対応画像に対して特殊画像が作用する態様にて特別演出を実行し（例えば、アクティブ表示 AH や飾り図柄に対応する鍵穴（実体）画像 030 IWG11 を表示し、鍵穴（実体）画像 030 IWG11 に鍵画像 030 IWG12 が刺さって回る態様にてチャンスアップ演出を実行する。図 8 - 15 (9) ~ (15)、図 8 - 17 (9) ~ 図 8 - 18 (17) 等参照）、特別状態制御手段は、有利状態の終了後に第 1 回数の可変表示が実行されるまで特別状態に制御可能であり、報知手段は、特別状態中における可変表示の実行回数が第 1 回数である可変表示中に価値報知を実行し、有利状態は、第 1 種別有利状態と、第 2 種別有利状態と、を含み、可変表示パターン決定手段は、特別状態中における可変表示の実行回数が第 1 回数である場合に、特定決定用データを用いて決定可能であり、特別状態中における可変表示の実行回数が第 1 回数未満である場合に、通常決定用データを用いて可変表示パターンを決定可能であり、通常決定用データは、第 1 種別有利状態に制御する契機となる可変表示に対応して、特定可変表示パターンおよび特別可変表示パターンを含む複数種類の可変表示パターンのうちからいすれかの可変表示パターンを決定可能とし、第 2 種別有利状態に制御する契機となる可変表示に対応して、該特定可変表示パターンおよび該特別可変表示パターンとは異なる所定可変表示パターンを含む複数種類の可変表示パターンのうちからいすれかの可変表示パターンを決定可能とするデータであり、特定決定用データは、第 1 種別有利状態に制御する契機となる可変表示の場合と、第 2 種別有利状態に制御する契機となる可変表示の場合とのいずれの場合においても、特定可変表示パターンを決定し、有利状態に制御する契機とならない可変表示に対応して、報知手段による価値報知を実行可能な報知可変表示パターンを決定するデータであり、特定可変表示パターンは、報知可変表示パターンよりも可変表示期間が短い可変表示パターンである（ここで、第 1 種別有利状態は、例えば大入賞口開放回数最大値が「02」である大当たり遊技状態などであればよい。第 2 種別有利状態は、例えば大入賞口開放回数最大値が「04」である大当たり遊技状態などであればよい。特定決定用データは、例えば変動パターン種別 CB1 - 8、CB1 - 9、CB4 - 1、CB4 - 2 が選択された場合に指定される変動パターン決定テーブルのテーブルデータなどであればよい。通常決定用データは、例えば変動パターン種別 CB2 - 1、CB3 - 2 ~ CB3 - 5 が選択された場合に指定される変動パターン決定テーブルのテーブルデータなどであればよい。第 1 種別可変表示パターンは、例えば変動パターン PB3 - 1、PB3 - 2 などであればよい。第 2 種別可変表示パターンは、例えば変動パターン PB3 - 2

10

20

30

40

50

～P B 3 - 8などであればよい。種別共通可変表示パターンは、例えば変動パターンP B 3 - 2などであればよい。報知可変表示パターンは、例えば変動パターンP B 1 - 8、P B 1 - 9などであればよい。可変表示期間が短いことは、例えば可変表示制御例A K C 3 2において変動パターンP B 1 - 8、P B 1 - 9と比べた変動パターンP B 3 - 2の場合などであればよい)ことを特徴とする。

そのような構成によれば、特殊画像を用いる特別演出が実行される際に、特殊画像に係るストーリ性を持たせて演出効果を高めることができ、興趣を向上させることができる。また、データ容量の増大を防止するとともに、可変表示が特定結果となる場合の意外性を高めて、可変表示に関する遊技興趣を向上させることができるので、遊技機における商品性を高めることができる。

10

20

30

40

50