

【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 2023-38595(P2023-38595A)
【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 2021-145401(P2021-145401)
【国際特許分類】
A 6 3 F 7/02(2006.01)
【F I】
A 6 3 F 7/02 3 2 0

10

【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
【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、
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、

前記報知演出は、第 1 報知演出と、第 2 報知演出と、を含み、

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、

前記第 1 報知演出において用いられる可動体可動用輝度データテーブルと、前記第 2 報知演出において用いられる可動体可動用輝度データテーブルと、は共通であり、

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、

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】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、遊技者の興味を高める遊技機が知られている（特許文献 1）。

【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

【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】0005
【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、

20

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、

前記報知演出は、第1報知演出と、第2報知演出と、を含み、
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

50

に対応する音を出力し、

前記第1報知演出において用いられる可動体可動用輝度データテーブルと、前記第2報知演出において用いられる可動体可動用輝度データテーブルと、は共通であり、

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、

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、

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、

通常状態と、前記有利状態とは異なる状態であって前記通常状態よりも遊技者にとって有利な特別状態と、に制御可能な状態制御手段と、

可変表示を実行する可変表示手段と、

表示手段と、を備え、

前記特別状態として、第1特別状態と、該第1特別状態よりも遊技者にとって有利な第2特別状態と、があり、

可変表示の表示結果が特定表示結果となったときに前記有利状態に制御可能であり、

前記第2特別状態に制御されているときに、表示結果が前記特定表示結果とは異なる所定表示結果となる可変表示であって、可変表示期間が、可変表示の終了から次の可変表示が開始されるまでの確定期間よりも短い特殊可変表示を実行可能であり、

前記第2特別状態に制御されているときに実行される表示結果が前記所定表示結果となる可変表示のうち、前記特殊可変表示が実行される割合は、前記特殊可変表示とは異なる可変表示が実行される割合よりも高く、

前記第2特別状態に制御されているときの表示結果が前記所定表示結果となる可変表示の可変表示期間が所定期間より短い割合は、前記第1特別状態に制御されているときの表示結果が前記所定表示結果となる可変表示の可変表示期間が前記所定期間より短い割合よりも高く、

前記演出実行手段は、

前記第1特別状態に制御されているときに、前記第1特別状態に制御されていることを示唆する第1特別表示を前記表示手段に表示可能であり、

前記第1特別表示の態様を変化させる第1特定変化演出を実行可能であり、

前記第2特別状態に制御されているときに、前記第2特別状態に制御されていることを示唆する第2特別表示を前記表示手段に表示可能であり、

前記第2特別表示の態様を変化させる第2特定変化演出を実行可能であり、

前記第2特定変化演出における前記第2特別表示の態様が変化する周期は、前記第1特定変化演出における前記第1特別表示の態様が変化する周期よりも短く、

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ーグパート（たとえば、当りエピローグパート）

10

20

30

40

50

とを含んで構成され、

前記報知演出は、第1報知演出（たとえば、SP後半リーチAの報知演出）と第2報知演出（たとえば、SP最終リーチの報知演出）とを含み、

前記第1報知演出および前記第2報知演出はいずれも、キャラクタが発するセリフ音が出力され、

前記第1報知演出および前記第2報知演出はいずれも、キャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示するときと、セリフ字幕を表示しないときと、があり（たとえば、図175に示すように、セリフ音に対して字幕表示がされるときとされないときとがある）、

前記第1報知演出と前記第2報知演出とで、キャラクタが発するセリフ数が異なり（たとえば、図175に示すセリフ数）、

前記第1報知演出のエピローグパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第1報知演出の導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高く（たとえば、図175のSP後半リーチAの当りエピローグパートで字幕を付す割合は、SP後半リーチAの煽りパートで字幕を付す割合よりも高い）、

前記第2報知演出のエピローグパートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合は、前記第2報知演出の導入パートにおいてキャラクタが発するセリフ音に対してセリフ字幕を表示する割合よりも高い（たとえば、図175のSP最終リーチの当りエピローグパートで字幕を付す割合は、SP最終リーチの煽りパートで字幕を付す割合よりも高い）。このような遊技機によれば、特別状態に制御されている期間は、表示結果が所定表示結果となる場合、きわめて短い可変表示期間が選択される割合が高いため、遊技者は、特定表示結果とならない可変表示が実行されていることに対するフラストレーションを感じることなく快適に遊技を行うことができる。また、特殊可変表示が実行される割合が高い第2特別状態において、第2特別表示の態様が変化する周期が短いことにより、第2特別状態における可変表示期間の短さを強調することができる。

10

20

30

40

50