

【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 30 日(2023.10.30)

【公開番号】特開 2022-63436(P2022-63436A)
【公開日】令和 4 年 4 月 22 日(2022.4.22)
【年通号数】公開公報(特許)2022-073
【出願番号】特願 2020-171713(P2020-171713)
【国際特許分類】
A 63 F 7/02(2006.01)
【F I】
A 63 F 7/02 320

10

【手続補正書】
【提出日】令和 5 年 10 月 20 日(2023.10.20)
【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】
【特許請求の範囲】
【請求項 1】

20

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能であるとともに、通常状態と該通常状態よりも前記有利状態に制御されやすい特別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、

表示手段と、

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、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

第 1 装飾識別情報を介してキャラクタを視認可能な第 1 シーンと、第 2 装飾識別情報を介してキャラクタを視認可能な第 2 シーンと、があり、

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前記報知演出における当否報知パートにおいて、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 位置に進出し、

前記表示手段は、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、エピローグパートに対応する表示を行い、当該可動体が当該第 1 位置に退避した以降に、キャラクタが発するセリフ音に対するセリフ字幕の表示を行い、

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、可動体可動用の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、当該可動体可動用の輝度データテーブルからエピローグパートに対応する輝度データテーブルに切り替え、当該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、

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、エピローグパートに対応する音を出し、

前記可動体可動用の輝度データテーブルは、有彩色を表す複数の輝度データと、無彩色

50

を表す輝度データと、で構成され、有彩色を表す輝度データが用いられる時間と、無彩色を表す輝度データが用いられる時間と、が異なる、

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】

【０００６】

（Ａ）遊技者にとって有利な有利状態に制御可能であるとともに、通常状態と該通常状態よりも前記有利状態に制御されやすい特別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、

表示手段と、

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、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、

第１装飾識別情報を介してキャラクタを視認可能な第１シーンと、第２装飾識別情報を介してキャラクタを視認可能な第２シーンと、があり、

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前記報知演出における当否報知パートにおいて、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位置に進出し、

前記表示手段は、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、エピログパートに対応する表示を行い、当該可動体が当該第１位置に退避した以降に、キャラクタが発するセリフ音に対するセリフ字幕の表示を行い、

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、可動体可動用の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、当該可動体可動用の輝度データテーブルからエピログパートに対応する輝度データテーブルに切り替え、当該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、

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、エピログパートに対応する音を出力し、

前記可動体可動用の輝度データテーブルは、有彩色を表す複数の輝度データと、無彩色を表す輝度データと、で構成され、有彩色を表す輝度データが用いられる時間と、無彩色を表す輝度データが用いられる時間と、が異なる、

ことを特徴とする。

（１）遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能であるとともに、通常状態と該通常状態よりも前記有利状態に制御されやすい特別状態（例えば、時短状態（高確高ベース状態や低確高ベース状態））に制御可能な遊技機（たとえば、遊技機１）であって、

遊技の進行を制御可能な遊技制御手段（例えば、ＣＰＵ１０３）と、

前記遊技制御手段から送信される制御情報（例えば、図２８４－２に示す演出制御コマンド）にもとづいて演出を制御可能な演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

前記通常状態から前記有利状態または前記特別状態のいずれかに制御されたときから前記通常状態に一度も制御されていない有利期間（例えば、連荘状態の期間）において発生

10

20

30

40

50

した前記有利状態の回数が特定回数に達しているとき（例えば、連荘回数が第１判定回数である「５」以上であるとき）に所定数値データを第１の値（例えば、「０」）から第２の値（例えば、「１」や「２」）へ更新可能な更新手段（例えば、ＣＰＵ１０３が図２８４－１３に示す出玉状態判定処理を実行する部分）と、

前記所定数値データが前記第２の値であるときに、単位期間において付与される遊技価値の付与速度が低下するように調整する調整手段（例えば、図２８４－１３及び図２８４－２１に示すように、ＣＰＵ１０３が出玉状態判定処理において出玉状態フラグ値を「１」や「２」にセットすることによって大当り遊技中のファンファーレ演出期間、インターバル期間、エンディング演出期間を長期化する部分）と、

を備え、

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、図１６５（ｂ１１）の夢夢セリフ「待て～」）と、キャラクタの動作に対応する動作音（図１６５（ｂ１１）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、当該セリフ音に対して表示手段の特定領域にセリフ字幕が表示され、

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（たとえば、図１６５（ｂ１１）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）、

前記遊技制御手段は、前記所定数値データが前記第２の値であることを特定可能な制御情報を前記演出制御手段に送信可能であって（例えば、図２８４－１３に示すように、ＣＰＵ１０３がステップ１６２ＳＧＳ１７の処理で出玉状態指定コマンドの送信設定を実行した後、図２７８に示すコマンド制御処理を実行する部分）、

前記演出制御手段は、前記所定数値データが前記第２の値であることを特定可能な制御情報にもとづいた演出制御を実行可能である（例えば、図２８４－２７及び図２８４－２８に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、予告演出決定処理において、受信した出玉状態指定コマンドから出玉状態を特定し、該特定した出玉状態に応じた予告演出種別決定用テーブルを用いて可変表示中に予告演出を実行するか否か及び実行する予告演出の演出種別を決定可能な部分）、

ことを特徴としている。

このような構成によれば、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。また、所定数値データが第２の値であるときにおいて遊技価値の付与速度を低下させる調整が実行されるため、所定数値データが第２の値であるときにおいて短期間に過度の遊技価値が付与されて射幸性が過度に高まってしまうことを防ぐことができるとともに、所定数値データが第２の値であるか否かに対応した演出制御を実行できるので、遊技興趣を向上

10

20

30

40