

【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2022-63437(P2022-63437A)

【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2020-171714(P2020-171714)

【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】

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、

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、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、

前記発光制御手段は、

当否報知パートにおいて、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、

エピローグパートにおいて、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、

可動体可動用の輝度データテーブルは、有彩色を表す輝度データと、無彩色を表す輝度データと、が交互に用いられるように構成され、

エピローグパートに対応する輝度データテーブルは、第1有彩色を表す輝度データと、

30

40

50

第2有彩色を表す輝度データと、を含む複数の有彩色を表す輝度データが順次用いられるように構成され、

可動体可動用の輝度データテーブルにおける有彩色を表す輝度データと、エピローグパートに対応する輝度データテーブルにおける有彩色を表す輝度データと、で用いられる時間が異なり、

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、

ことを特徴とする遊技機。

【手続補正2】

10

【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、

表示手段と、

複数の発光手段と、

20

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、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、

30

前記発光制御手段は、

当否報知パートにおいて、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、

エピローグパートにおいて、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、

40

可動体可動用の輝度データテーブルは、有彩色を表す輝度データと、無彩色を表す輝度データと、が交互に用いられるように構成され、

エピローグパートに対応する輝度データテーブルは、第1有彩色を表す輝度データと、第2有彩色を表す輝度データと、を含む複数の有彩色を表す輝度データが順次用いられるように構成され、

可動体可動用の輝度データテーブルにおける有彩色を表す輝度データと、エピローグパートに対応する輝度データテーブルにおける有彩色を表す輝度データと、で用いられる時間が異なり、

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

50

す輝度データが用いられる時間と、が異なる、  
ことを特徴としている。

(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、

10

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た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、

20

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)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、表示手段において遊技者による特定動作を促す促進表示が行われ、当該特定動作が行われることで演出表示(たとえば、カットイン表示)が行われ、

30

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)、

40

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

50

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、遊技興趣を向上できる。

10

20

30

40

50