

【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7月10日(2024.7.10)

【公開番号】特開2022-147261(P2022-147261A)

【公開日】令和4年10月6日(2022.10.6)

【年通号数】公開公報(特許)2022-184

【出願番号】特願2021-48432(P2021-48432)

【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

【手続補正書】

【提出日】令和6年7月2日(2024.7.2)

【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】

可変表示を行い、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、

非特別状態と該非特別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、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段と、

前記決定手段の決定結果にもとづいて、可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから1の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、

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、

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、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、

前記発光制御手段は、

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および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のいずれにおいても共通の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、

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第1エピローグパートにおいて、第1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、

40

50

第1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1の輝度データが用いられてから次の輝度データに切り替わる平均時間は、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1の輝度データが用いられてから次の輝度データに切り替わる平均時間よりも短く設定され、

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と、共通の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とは、異なる輝度データであり、

前記特別状態は、第1特別状態と第2特別状態とを含み、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が決定可能な可変表示パターンの数は、前記第1特別状態と前記第2特別状態とで異なり、

10

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が決定可能な可変表示パターンの可変表示期間の平均期間は、前記第1特別状態と前記第2特別状態とで異なり、

前記有利状態に制御されることを示唆する予告演出を実行可能であり、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記予告演出が実行される割合は、前記第1特別状態と前記第2特別状態とで異なる、

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

20

【補正対象項目名】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

#### 【0006】

(A) 可変表示を行い、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、非特別状態と該非特別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、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段と、

前記決定手段の決定結果にもとづいて、可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから1の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、

30

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、

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、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、

40

前記発光制御手段は、

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および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のいずれにおいても共通の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、

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第1エピローグパートにおいて、第1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第2

50

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1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1の輝度データが用いられてから次の輝度データに切り替わる平均時間は、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1の輝度データが用いられてから次の輝度データに切り替わる平均時間よりも短く設定され、

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と、共通の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とは、異なる輝度データであり、

前記特別状態は、第1特別状態と第2特別状態とを含み、

10

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が決定可能な可変表示パターンの数は、前記第1特別状態と前記第2特別状態とで異なり、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が決定可能な可変表示パターンの可変表示期間の平均期間は、前記第1特別状態と前記第2特別状態とで異なり、

前記有利状態に制御されることを示唆する予告演出を実行可能であり、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記予告演出が実行される割合は、前記第1特別状態と前記第2特別状態とで異なる、ことを特徴とする。

20

このような構成によれば、遊技機における商品性を高めることができる。

(1) 始動条件が成立したことにもとづいて可変表示を行い、可変表示の結果が特定表示結果となることにより、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、

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、

通常状態と、該通常状態よりも前記始動条件が成立しやすい状態であり、可変表示の結果が特定表示結果とならない可変表示が特定回数実行されたことに基づき制御される特定回数到達後特別状態と、があり、

30

前記特定回数到達後特別状態において特定表示結果となるときの方が前記通常状態において特定表示結果となるときよりも遊技者にとって有利であり、

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、

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、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、

40

前記表示手段は、

前記通常状態において、前記有利状態に制御されるか否かを報知する特定演出表示を表示することが可能であり、

前記通常状態において、前記特定回数に関連する数字を用いた特定回数関連表示を表示することが可能であり、

前記特定回数関連表示を表示している可変表示中において、前記特定演出表示の実行に関連するタイミングで該特定回数関連表示の表示を終了し、

前記通常状態において、前記特定演出表示の結果として、前記有利状態に制御される

50

旨が報知された場合、前記特定回数関連表示を表示することなく、前記有利状態に制御される旨を示す表示を行い、

前記通常状態において、前記特定演出表示の結果として、前記有利状態に制御されない旨が報知された場合、前記特定回数関連表示を表示可能であり、

前記発光制御手段は、

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および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のいずれにおいても共通の導入パートに対応する輝度データ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第1エピローグパートにおいて、第1エピローグパートに対応する輝度データ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ーブルを用いて前記発光手段を制御し、

第1エピローグパートに対応する輝度データーブルにおいて1の輝度データが用いられてから次の輝度データに切り替わる平均時間は、第2エピローグパートに対応する輝度データーブルにおいて1の輝度データが用いられてから次の輝度データに切り替わる平均時間よりも短く設定されている、

ことを特徴とする。

このような構成によれば、有利状態に制御されない結果となった場合は、特定回数を認識させることで、特定回数到達後特別状態を意識させることができ、有利状態に制御される結果となった場合は、特定回数を認識させないことで、特定回数到達後特別状態にあと少しで制御されるときだった場合における残念感を防止することができ、結果として、好適な特定回数到達後特別状態を提供することができるとともに、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