

【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 5 日(2024.7.5)

【公開番号】特開 2022-147245(P2022-147245A)
【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 2021-48416(P2021-48416)
【国際特許分類】
A 6 3 F 7/02(2006.01)
【FI】
A 6 3 F 7/02 3 2 0

10

【手続補正書】
【提出日】令和 6 年 6 月 27 日(2024.6.27)
【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

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、

30

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た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

【補正対象項目名】0 0 0 6

【補正方法】変更

【補正の内容】

20

【0 0 0 6】

(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、

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

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、

40

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、

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

50

てから次の輝度データに切り替わる平均時間は、第2エピソード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エピソード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た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。

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ともづいて、第1識別情報または第2識別情報の可変表示を行い、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、

前記第2識別情報よりも前記第1識別情報の前記始動条件が成立しやすい非特別状態と、前記第1識別情報よりも前記第2識別情報の前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段と、

20

可変表示の可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段と、

演出を実行可能な演出実行手段と、

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ソードパートとを含んで構成され、

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、

30

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、

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、

前記第1報知演出のエピソード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、

前記第2報知演出のエピソード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く、

前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される有利状態後特別状態と、特定回数の可変表示が実行されたことを条件に制御される特定回数到達後特別状態と、を含み、

40

前記第1識別情報の可変表示にもとづいて前記有利状態に制御される場合よりも前記第2識別情報の可変表示にもとづいて前記有利状態に制御される場合のほうが有利度が高く、

前記演出実行手段は、

前記特定回数到達後特別状態中に前記始動条件が成立した前記第1識別情報の可変表示において、注意喚起報知を実行し、

前記非特別状態中に前記始動条件が成立した前記特定回数到達後特別状態中に前記第1識別情報の可変表示において、前記注意喚起報知を実行せず、

50

前記可変表示パターン決定手段は、前記特定回数到達後特別状態中の前記第 1 識別情報の可変表示における前記可変表示パターンとして、複数種類の前記可変表示パターンを決定可能であり、

前記注意喚起報知は、前記特定回数到達後特別状態中の前記第 1 識別情報の可変表示における前記可変表示パターンとして、異なる種類の前記可変表示パターンが決定された場合であっても、共通の実行時間にて実行可能である、

ことを特徴とする。

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遊技機を提供することができるとともに、第 2 識別情報の始動条件が成立しやすい特定回数到達後特別状態において、第 2 識別情報よりも有利度の低い第 1 識別情報が可変表示されることについて注意喚起報知を行い、遊技者が不利益を被ることを防止でき、さらに特定回数到達後特別状態に制御されるよりも前の非特別状態において致し方なく始動条件が成立している第 1 識別情報の可変表示については、注意喚起報知を行わないことによって遊技者の気分を害さないように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