

【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2022-64429(P2022-64429A)

【公開日】令和4年4月26日(2022.4.26)

【年通号数】公開公報(特許)2022-075

【出願番号】特願2020-173056(P2020-173056)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02(2006.01)

10

【FI】

A 6 3 F 7/02 3 2 0

【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な遊技機であって、

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ることで、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ログパートとを含んで構成され、

30

前記報知演出は、第1報知演出と、第2報知演出とを含み、

前記発光制御手段は、

前記第1報知演出における導入パートにおいて、該第1報知演出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、

前記第2報知演出における導入パートにおいて、該第2報知演出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、

前記第1報知演出におけるエピログパートにおいて、該第1報知演出の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、

前記第2報知演出におけるエピログパートにおいて、該第2報知演出の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、

40

前記第1報知演出の導入パートに対応する輝度データテーブルは、特定発光態様とするための輝度データテーブルと、該特定発光態様とは異なる特別発光態様とするための輝度データテーブルと、を含んで構成され、

前記第2報知演出の導入パートに対応する輝度データテーブルは、特定発光態様とするための輝度データテーブルと、該特定発光態様とは異なる特殊発光態様とするための輝度データテーブルと、を含んで構成され、

前記第1報知演出の導入パートに対応する輝度データテーブルにおける特定発光態様とするための輝度データテーブルと、前記第2報知演出の導入パートに対応する輝度データテーブルにおける特定発光態様とするための輝度データテーブルと、は共通の輝度データ

50

テーブルであり、

特定発光態様とするための輝度データテーブルは、無彩色を表す輝度データで構成され、  
特別発光態様とするため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で構成され、

特殊発光態様とするため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で構成され、

第1報知演出のエピローグパートに対応する輝度データテーブルと、第2報知演出のエピローグパートに対応する輝度データテーブルと、は共通の輝度データテーブルを含んで構成される、

ことを特徴とする遊技機。

10

【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な遊技機であって、  
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ることで、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ローグ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、

前記発光制御手段は、

前記第1報知演出における導入パートにおいて、該第1報知演出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、

前記第2報知演出における導入パートにおいて、該第2報知演出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、

30

前記第1報知演出におけるエピローグパートにおいて、該第1報知演出の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、

前記第2報知演出におけるエピローグパートにおいて、該第2報知演出の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、

前記第1報知演出の導入パートに対応する輝度データテーブルは、特定発光態様とするための輝度データテーブルと、該特定発光態様とは異なる特別発光態様とするための輝度データテーブルと、を含んで構成され、

前記第2報知演出の導入パートに対応する輝度データテーブルは、特定発光態様とするための輝度データテーブルと、該特定発光態様とは異なる特殊発光態様とするための輝度データテーブルと、を含んで構成され、

40

前記第1報知演出の導入パートに対応する輝度データテーブルにおける特定発光態様とするための輝度データテーブルと、前記第2報知演出の導入パートに対応する輝度データテーブルにおける特定発光態様とするための輝度データテーブルと、は共通の輝度データテーブルであり、

特定発光態様とするための輝度データテーブルは、無彩色を表す輝度データで構成され、  
特別発光態様とするため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で構成され、

特殊発光態様とするため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で構成され、

50

第1報知演出のエピローグパートに対応する輝度データテーブルと、第2報知演出のエピローグパートに対応する輝度データテーブルと、は共通の輝度データテーブルを含んで構成される、

ことを特徴としている。

(1) 第1識別情報の可変表示および第2識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果(例えば、大当り図柄)が導出表示されたときに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)に制御可能な遊技機(たとえば、遊技機1)であって、

通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態(例えば、時短状態)に制御可能な状態制御手段と、

可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段と、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(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、

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)、

前記状態制御手段は、前記更新手段が更新した数値情報が特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり、

前記更新手段は、前記第1識別情報の可変表示が実行される場合と前記第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新する(例えば、図281-16に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120 IWS84を実行する部分)

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、遊技者の救済を好適に実現できる。具体的には、遊技状態が変化して、いずれの識別情報の可変表示が実行される状況であっても数値情報の更新が継続するので遊技者が救済されやすくなり、遊技の意欲を高めることができる。

10

20

30

40

50