

【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 5 月 30 日(2024.5.30)

【公開番号】特開 2022-141221(P2022-141221A)
【公開日】令和 4 年 9 月 29 日(2022.9.29)
【年通号数】公開公報(特許)2022-179
【出願番号】特願 2021-41435(P2021-41435)
【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

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

【手続補正書】

【提出日】令和 6 年 5 月 22 日(2024.5.22)

【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

20

【補正の内容】

【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、

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、

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と、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とは共通であり、

40

前記発光制御手段は、

導入パートにおいて、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、

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 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は、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よりも輝度が低く設定され、

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を用いて

50

前記発光手段が制御されることにより、該発光手段が第 1 輝度で発光し、
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を用いて前記発光手段が制御されることにより、該発光手段が前記第 1 輝度よりも低い輝度の第 2 輝度で発光し、

前記状態制御手段は、前記特別状態として、第 1 特別状態と第 2 特別状態とに制御可能であり、

前記有利状態に制御される旨を示唆する示唆演出を実行可能であり、

前記第 1 特別状態に制御されているときの方が前記第 2 特別状態に制御されているときよりも前記示唆演出を実行可能なタイミングが多い、

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】0 0 0 2

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 2】

従来、可変表示が開始されてから終了するまでにおける複数のパート（たとえば、導入パート、当否決定パート、エピローグパートなど）を設け、遊技者の興味を高める遊技機が知られている（特許文献 1）。また、大当り図柄のうち、非確変図柄（通常大当り図柄）で仮停止した後に大当り図柄が再変動し、その後に非確変図柄または確変図柄が停止するような再抽選演出を実行する遊技機が知られている（特許文献 2）。

20

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 3

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 3】

【特許文献 1】特開 2 0 1 9 - 1 1 8 4 1 1 号公報

【特許文献 2】特開 2 0 1 6 - 1 7 9 3 8 9 号公報

【手続補正 4】

30

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 4

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 4】

特許文献 1 および特許文献 2 の機能や構成を有する遊技機において、商品性を高める余地があった。

【手続補正 5】

【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】

【0 0 0 6】

（ 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、

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、

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

50

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エピソード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エピソード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報知演出における導入パートと、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とは共通であり、

前記発光制御手段は、

導入パートにおいて、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、

第2エピソードパートにおいて、第2エピソード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は、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よりも輝度が低く設定され、

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を用いて前記発光手段が制御されることにより、該発光手段が第1輝度で発光し、

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を用いて前記発光手段が制御されることにより、該発光手段が前記第1輝度よりも低い輝度の第2輝度で発光し、

前記状態制御手段は、前記特別状態として、第1特別状態と第2特別状態とに制御可能であり、

前記有利状態に制御される旨を示唆する示唆演出を実行可能であり、

前記第1特別状態に制御されているときの方が前記第2特別状態に制御されているときよりも前記示唆演出を実行可能なタイミングが多い、

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識別情報の可変表示を行い、可変表示が特定表示結果で表示されたときに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、

発光手段を含む複数の演出手段を用いて演出を実行可能な演出実行手段と、

非特別状態と該非特別状態よりも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、

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ソードパート(たとえば、当りエピソードパート)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、

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

10

20

30

40

50

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、前記特別状態として、前記特定表示結果が表示されない可変表示が特定回数実行されたことにもとづく特定条件が成立したときに特定回数到達後特別状態に制御可能であり、

前記演出実行手段は、

前記特定表示結果が表示された後に前記有利状態に制御される際の特別告知期間において、前記有利状態に制御される旨を示す演出であって前記特別告知期間に対応した特別告知演出を実行可能であり、

前記特定条件が成立する可変表示において表示結果が表示された後に前記特定回数到達後特別状態に制御される際の特定告知期間において、前記特定回数到達後特別状態に制御される旨を示す演出であって前記特定告知期間に対応した特定告知演出を実行可能であり、

前記特別告知期間において、該特別告知期間に対応する特別発光制御データを用いて前記発光手段を発光させ、

前記特定告知期間において、該特定告知期間に対応する特定発光制御データを用いて前記発光手段を発光させ、

前記特別発光制御データの最初の制御データと、前記特定発光制御データの最初の制御データとを異ならせることで、前記特別告知期間における前記発光手段の最初の発光態様と、前記特定告知期間における前記発光手段の最初の発光態様とを異ならせる（例えば、図 285 - 28 (A) ~ (F) に示すように、ファンファーレ演出パートの最初の孫テーブル R A 1 1 と、突入演出 A パートの最初の孫テーブル W A 2 1 と、突入演出 B パートの最初の孫テーブル W A 3 1 とが異なることで、ファンファーレ演出期間と突入演出 B とにおける各種ランプの最初の発光態様（輝度データ）が異なる部分）、ことを特徴とする。

このような構成によれば、特別状態に制御可能な遊技機において商品性を高め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