

【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 6 日(2023.10.6)

【公開番号】特開 2021-178035(P2021-178035A)
【公開日】令和 3 年 11 月 18 日(2021.11.18)
【年通号数】公開・登録公報 2021-056
【出願番号】特願 2020-85018(P2020-85018)
【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 1 5 Z

【手続補正書】

【提出日】令和 5 年 9 月 28 日(2023.9.28)

【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】

可変表示を行い、可変表示結果として特定表示結果が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、

遊技の進行を制御する遊技制御手段と、

前記遊技制御手段からの情報にもとづいて演出を実行可能な演出実行手段と、

複数の点灯手段と、を備え、

前記演出実行手段は、複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出を実行可能であり、

30

互いに演出背景が異なる第 1 ステージと、第 2 ステージと、があり、

前記演出実行手段は、

前記第 1 ステージにおいて前記群演出を実行する場合、所定フレーム数から該群演出が開始するように、該群演出を実行可能であり、

前記第 2 ステージにおいて前記群演出を実行する場合、所定フレーム数とは異なる特定フレーム数から該群演出が開始するように、該群演出を実行可能であり、

前記第 1 ステージにおいて前記群演出が実行される場合における前記有利状態に制御される期待度と、前記第 2 ステージにおいて前記群演出が実行される場合における前記有利状態に制御される期待度と、が異なり、

前記複数の点灯手段の各々を点灯させるための複数の輝度データで構成された輝度データテーブルは、前記群演出に対応する群演出用輝度データテーブルを含み、

40

前記第 1 ステージにおいて前記群演出が実行される場合に用いられる前記群演出用輝度データテーブルと、前記第 2 ステージにおいて前記群演出が実行される場合に用いられる前記群演出用輝度データテーブルと、は共通であり、

前記遊技制御手段は、通常状態において前記可変表示結果として前記特定表示結果とは異なる特別表示結果が表示された場合、前記通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態へ制御可能であり、

前記演出実行手段は、前記可変表示結果が前記特定表示結果となる場合と前記特別表示結果となる場合とで、共通の特別演出を複数種類実行可能である、遊技機。

【手続補正 2】

50

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0002

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0002】

従来、複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出を実行する遊技機が知られている。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0003

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0003】

たとえば、特許文献1には、複数のキャラクタやオブジェクトの画像が登場する群演出を実行可能な遊技機が開示されている。

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0004

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0004】

【特許文献1】特開2019-050851号公報

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0005

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0005】

上述した遊技機によれば、群演出を実行することで遊技に面白みを享受させることができるが、このような群演出に関してはまだまだ改良の余地があった。

【手続補正6】

【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】

本発明は、かかる実情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、より好適に群演出を実行することができる遊技機を提供することである。

【手続補正7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

上記目的を達成するため、本発明に係る遊技機は、
可変表示を行い、可変表示結果として特定表示結果が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、
遊技の進行を制御する遊技制御手段と、
前記遊技制御手段からの情報にもとづいて演出を実行可能な演出実行手段と、
複数の点灯手段と、を備え、

10

20

30

40

50

前記演出実行手段は、複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出を実行可能であり、

互いに演出背景が異なる第１ステージと、第２ステージと、があり、

前記演出実行手段は、

前記第１ステージにおいて前記群演出を実行する場合、所定フレーム数から該群演出が開始するように、該群演出を実行可能であり、

前記第２ステージにおいて前記群演出を実行する場合、所定フレーム数とは異なる特定フレーム数から該群演出が開始するように、該群演出を実行可能であり、

前記第１ステージにおいて前記群演出が実行される場合における前記有利状態に制御される期待度と、前記第２ステージにおいて前記群演出が実行される場合における前記有利状態に制御される期待度と、が異なり、

10

前記複数の点灯手段の各々を点灯させるための複数の輝度データで構成された輝度データテーブルは、前記群演出に対応する群演出用輝度データテーブルを含み、

前記第１ステージにおいて前記群演出が実行される場合に用いられる前記群演出用輝度データテーブルと、前記第２ステージにおいて前記群演出が実行される場合に用いられる前記群演出用輝度データテーブルと、は共通であり、

前記遊技制御手段は、通常状態において前記可変表示結果として前記特定表示結果とは異なる特別表示結果が表示された場合、前記通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態へ制御可能であり、

前記演出実行手段は、前記可変表示結果が前記特定表示結果となる場合と前記特別表示結果となる場合とで、共通の特別演出を複数種類実行可能である、

20

ことを特徴とする。

他の遊技機は、

可変表示を行い、可変表示結果として特定表示結果が表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態へ制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機１など）であって、

遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えばＣＰＵ１０３など）と、

前記遊技制御手段からの情報にもとづいて演出を実行可能な演出実行手段（例えば演出制御コマンドに基づいて演出を実行する演出制御用ＣＰＵ１２０など）と、を備え、

前記遊技制御手段は、

前記有利状態とすることを決定する決定手段（例えばステップＳ１１０の処理を実行するＣＰＵ１０３など）と、

30

前記決定手段の決定より前に前記有利状態となることを判定する判定手段（例えばステップＳ２１３の処理を実行するＣＰＵ１０３など）と、

通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態へ制御可能な状態制御手段（例えばステップ０５９ＡＫＳ０２５の処理を実行するＣＰＵ１０３など）と、

前記判定手段が前記有利状態となると判定したときに前記有利状態に制御されることを特定可能な判定結果情報を含む複数種類の情報を前記演出実行手段へ送信可能な情報送信手段（例えば演出制御コマンドを送信するＣＰＵ１０３など）と、を含み、

前記状態制御手段は、前記通常状態において前記可変表示結果として前記特定表示結果とは異なる特別表示結果が表示された場合、該特別表示結果にもとづいて、前記通常状態から前記特別状態へ制御し（例えばステップ０５９ＡＫＳ０２５の処理を実行するなど）

40

、
前記判定手段は、前記状態制御手段が前記特別状態へ制御するよりも前に前記特別状態となることを判定可能であり（例えばステップ０５９ＡＫＳ００１の処理を実行するなど）

、
前記情報送信手段は、前記判定手段が前記特別状態となると判定したときに前記特別状態に制御されることを特定可能な特別情報を送信可能であり（例えば「ハズレ（時短）」の表示結果指定コマンドを送信可能であるなど）、

前記演出実行手段は、

前記判定結果情報を受信したときに、前記判定結果情報にもとづいて先読み演出を実

50

行可能であり（例えばステップ S 1 6 1 の処理を実行可能であるなど）、

前記特別情報を受信した後に前記判定結果情報を受信した場合に、前記判定結果情報にもとづく前記先読み演出の実行を制限する（例えばステップ 0 5 9 A K S 0 8 2 にて Y e s と判定した場合、ステップ 0 5 9 A K S 0 8 4 およびステップ S 1 3 0 4 の処理を実行するなど）、

前記演出実行手段は、

前記有利状態に制御されることを示す前記判定結果情報を受信した後に前記判定結果情報を新たに受信した場合、該新たに受信した前記判定結果情報にもとづく前記先読み演出の実行をさらに制限し（例えば現在記憶されている保留記憶内に可変表示結果が「大当り」となる保留が記憶されている場合、ステップ 0 5 9 A K S 0 8 2 にて Y e s と判定するなど）、

10

前記先読み演出の制限中、前記特別情報を受信した後に前記判定結果情報を受信した場合において実行可能な前記先読み演出と同様の態様で前記先読み演出を実行可能であり（例えばステップ 0 5 9 A K S 0 8 4 およびステップ S 1 3 0 4 の処理を実行するなど）、

さらに、

複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出（たとえば、群予告演出）を実行する群演出実行手段（たとえば、図 5 1 に示す群予告実行処理、図 9 8 ~ 図 1 0 4 に示す 6 人群予告演出）を備え、

前記群演出における画像の表示期間は、第 1 表示期間と、第 2 表示期間と、第 3 表示期間とを含み（たとえば、図 6 3 に示す期間）、

20

前記第 1 表示期間は、前記群演出において最初のキャラクタの表示を開始してから、キャラクタの新たな表示がされ、いずれかのキャラクタの表示が最初に終了するまでの期間であり（たとえば、図 9 8 (a 2 3) ~ 図 1 0 0 (a 3 0) に示す期間）、

前記第 2 表示期間は、前記第 1 表示期間よりも長い期間であって、キャラクタの新たな表示がされ、かつ表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図 1 0 1 (a 3 1) ~ 図 1 0 2 (a 3 6) に示す期間）、

前記第 3 表示期間は、キャラクタの新たな表示がされることがなく、表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図 1 0 3 (a 3 7) ~ 図 1 0 4 (a 4 2) に示す期間）、

30

前記第 1 表示期間において、最初に表示されたキャラクタの一部が表示されている第 1 状況から、当該最初に表示されたキャラクタの一部が前記第 1 状況よりも表示され、かつ 2 番目に表示されたキャラクタの一部が表示された第 2 状況になる（たとえば、図 6 1 , 図 9 8 に示す例）。

ことを特徴とする。

40