

【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 4 日(2024.7.4)

【公開番号】特開 2022-144744(P2022-144744A)  
【公開日】令和 4 年 10 月 3 日(2022.10.3)  
【年通号数】公開公報(特許)2022-181  
【出願番号】特願 2021-45894(P2021-45894)  
【国際特許分類】  
A 6 3 F 7/02(2006.01)  
【F I】  
A 6 3 F 7/02 3 2 0

10

【手続補正書】  
【提出日】令和 6 年 6 月 26 日(2024.6.26)  
【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

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、  
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

30

40

50

たと、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、

演出態様に応じて期待度が異なる示唆演出を実行可能であり、

表示されている特殊画像を用いることによって、一の演出態様にて実行されている前記示唆演出を、該一の演出態様よりも期待度が高い演出態様に変化させる特別演出を実行可能であり、

前記示唆演出は、前記特別演出により演出態様が変わるときは、前記特別演出により演出態様が変わらないときよりも、実行時間が長い、遊技機。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

10

【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、大当たり図柄のうち、非確変図柄（通常大当たり図柄）で仮停止した後に大当たり図柄が再変動し、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）。

【手続補正 3】

20

【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】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 4

30

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 4】

しかし、特許文献 1 ～ 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】

40

【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、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 エピログパートとを含んで構成され、

50

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エピソードパートにおいて、第1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、

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1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、

演出態様に応じて期待度が異なる示唆演出を実行可能であり、

表示されている特殊画像を用いることによって、一の演出態様にて実行されている前記示唆演出を、該一の演出態様よりも期待度が高い演出態様に变化させる特別演出を実行可能であり、

前記示唆演出は、前記特別演出により演出態様が変化するとき、前記特別演出により演出態様が変化しないときよりも、実行時間が長い。

そのような構成によれば、商品性を高めることが可能となる。

(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、

有利状態に制御されることを示唆するとともに、演出態様に応じて期待度が異なる複数種類の示唆演出(例えば、所定の態様によりタイトル表示を表示する演出や、所定の態様によりアクティブ表示を表示する演出、所定の態様によりセリフ表示を表示するセリフ演出、所定の態様により飾り図柄を表示する飾り図柄演出など)を実行可能な示唆演出実行手段と、

特殊画像(例えば、ミニ鍵画像030IWG10や鍵画像030IWG12)を表示可能な特殊画像表示演出実行手段と、

表示されている特殊画像を用いることによって、一の演出態様にて実行されている示唆演出を、該一の演出態様よりも期待度が高い演出態様に变化させる特別演出(例えば、アクティブ表示の表示色を通常色(白)から青色に変化させるチャンスアップ演出)を実行可能な特別演出実行手段と、

特別演出実行手段は、示唆演出が実行されているときに特殊対応画像(例えば、鍵穴(実体)画像030IWG11)を表示し、該特殊対応画像に対して特殊画像が作用する態様にて特別演出を実行し(例えば、アクティブ表示AHや飾り図柄に対応する鍵穴(実体)画像030IWG11を表示し、鍵穴(実体)画像030IWG11に鍵画像030IWG12が刺さって回る態様にてチャンスアップ演出を実行する。図282-15(9)~(15)、図282-17(9)~図282-18(17)等参照)、

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

10

20

30

40

50

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、当リエピローグパート）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 1 6 5（b 1 1）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 1 6 5（b 1 1）の爆チューの足音「タタタタッ」、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る（たとえば、図 1 6 5（b 1 1）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）。

10

そのような構成によれば、特殊画像を用いる特別演出が実行される際に、特殊画像に係るストーリー性を持たせて演出効果を高めることができ、興趣を向上させることができ商品性を高めることが可能となる。

20

30

40

50