

【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9日(2024.5.9)

【公開番号】特開2023-161686(P2023-161686A)
 【公開日】令和5年11月8日(2023.11.8)
 【年通号数】公開公報(特許)2023-210
 【出願番号】特願2022-72158(P2022-72158)
 【国際特許分類】
 A 6 3 F 7/02(2006.01)
 【FI】
 A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

10

【手続補正書】
 【提出日】令和6年4月25日(2024.4.25)
 【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】

遊技状態を制御可能な遊技状態制御手段と、
遊技者に付与された遊技価値数と遊技者により用いられた遊技価値数とにかかわる値を
計数可能な計数手段と、
前記計数手段により計数されている値に応じて、報知状態を判定可能な報知状態判定手
段と、

前記計数手段により計数された値が所定値に達した場合に遊技の実行を停止する遊技停
止手段と、を備え、

前記遊技状態制御手段は、通常遊技状態と、前記通常遊技状態における遊技の結果が特
別結果を満たす場合に移行可能であり前記通常遊技状態よりも遊技者に多くの遊技価値を
付与可能な特別遊技状態と、を少なくとも含む複数の遊技状態のうち何れかの遊技状態に
制御可能であり、

30

前記報知状態判定手段は、

前記計数手段により計数されている値が所定の範囲にあるときに、第1報知状態と判定
可能であり、

前記計数手段により計数されている値が所定値に達しており、且つ、遊技状態が前記特
別遊技状態であるときに、第2報知状態と判定可能であり、

前記計数手段により計数されている値が所定値に達しており、且つ、遊技状態が前記特
別遊技状態でないときに、第3報知状態と判定可能であり、

40

前記遊技停止手段は、前記計数手段により計数されている値が所定値に達しており、且
つ、遊技状態が前記特別遊技状態でないときに、遊技を停止することが可能な手段であり
、

複数の演出実行手段を制御可能な演出制御手段は、

前記第1報知状態のときに前記複数の演出実行手段のうちの発光手段を第1の態様に制
御可能であり、

前記第2報知状態および前記第3報知状態のうち少なくとも何れか一方の報知状態のと
きに前記発光手段を前記第1の態様とは異なる第2の態様に制御可能であり、

少なくとも前記第1報知状態であり、且つ、第1エラーが発生するときに、前記第1報
知状態にかかわる報知を前記第1エラーにかかわる報知よりも優先して実行可能であり、

50

少なくとも前記第 1 報知状態であり、且つ、前記第 1 エラーとは異なる第 2 エラーが発生するときに、前記第 1 報知状態にかかわる報知よりも前記第 2 エラーにかかわる報知を優先して実行可能であり、

前記演出制御手段は、

前記第 1 報知状態、前記第 2 報知状態、及び前記第 3 報知状態のうち少なくとも何れか一つの報知状態であるときに、当該報知状態を報知することが可能な所定音を前記複数の演出実行手段のうちの音出力手段により出力可能であり、

前記第 1 報知状態であるときに、遊技の進行に応じて前記複数の演出実行手段のうちの可動役物を作動するように制御可能であり、

前記第 3 報知状態であるとき、前記可動役物を作動しないように制御可能であり、

前記所定音は、遊技者による音量調整に基づく音量値に関係ない値で出力され得る音であり、

前記可動役物は、前記第 3 報知状態に制御されるときに作動状態である場合には、当該可動役物を作動状態から待機状態となるように制御され得る

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

遊技状態を制御可能な遊技状態制御手段と、

遊技者に付与された遊技価値数と遊技者により用いられた遊技価値数とにかかわる値を計数可能な計数手段と、

前記計数手段により計数されている値に応じて、報知状態を判定可能な報知状態判定手段と、

前記計数手段により計数された値が所定値に達した場合に遊技の実行を停止する遊技停止手段と、を備え、

前記遊技状態制御手段は、通常遊技状態と、前記通常遊技状態における遊技の結果が特別結果を満たす場合に移行可能であり前記通常遊技状態よりも遊技者に多くの遊技価値を付与可能な特別遊技状態と、を少なくとも含む複数の遊技状態のうち何れかの遊技状態に制御可能であり、

前記報知状態判定手段は、

前記計数手段により計数されている値が所定の範囲にあるときに、第 1 報知状態と判定可能であり、

前記計数手段により計数されている値が所定値に達しており、且つ、遊技状態が前記特別遊技状態であるときに、第 2 報知状態と判定可能であり、

前記計数手段により計数されている値が所定値に達しており、且つ、遊技状態が前記特別遊技状態でないときに、第 3 報知状態と判定可能であり、

前記遊技停止手段は、前記計数手段により計数されている値が所定値に達しており、且つ、遊技状態が前記特別遊技状態でないときに、遊技を停止することが可能な手段であり

複数の演出実行手段を制御可能な演出制御手段は、

前記第 1 報知状態のときに前記複数の演出実行手段のうちの発光手段を第 1 の態様に制御可能であり、

前記第 2 報知状態および前記第 3 報知状態のうち少なくとも何れか一方の報知状態のときに前記発光手段を前記第 1 の態様とは異なる第 2 の態様に制御可能であり、

少なくとも前記第 1 報知状態であり、且つ、第 1 エラーが発生するときに、前記第 1 報知状態にかかわる報知を前記第 1 エラーにかかわる報知よりも優先して実行可能であり、

少なくとも前記第 1 報知状態であり、且つ、前記第 1 エラーとは異なる第 2 エラーが発生するときに、前記第 1 報知状態にかかわる報知よりも前記第 2 エラーにかかわる報知を優先して実行可能であり、

前記演出制御手段は、

前記第 1 報知状態、前記第 2 報知状態、及び前記第 3 報知状態のうち少なくとも何れか一つの報知状態であるときに、当該報知状態を報知することが可能な所定音を前記複数の

10

20

30

40

50

演出実行手段のうちの音出力手段により出力可能であり、

前記第 1 報知状態であるときに、遊技の進行に応じて前記複数の演出実行手段のうちの可動役物を作動するように制御可能であり、

前記第 3 報知状態であるとき、前記可動役物を作動しないように制御可能であり、

前記所定音は、遊技者による音量調整に基づく音量値にて出力され得る音であり、

前記可動役物は、前記第 3 報知状態に制御されるときに作動状態である場合には、当該可動役物を作動状態から待機状態となるように制御され得る

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】0002

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0002】

従来より、所定の条件が成立すると図柄の可変表示が行われ、この図柄の可変表示が停止して特別の結果が表示されると、特別遊技状態に移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】

この種の遊技機として、差枚数が規定された枚数を超過した場合に遊技者にとって有利な状態である場合には、当該有利な状態が終了したタイミングで、所定の条件を満たしたと判定して、遊技の進行を停止する遊技機が開示されている（例えば、特許文献 1 の段落 [1 4 3 9] 及び [1 4 4 5] 等を参照）。

【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 2021 - 090808 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】

特許文献 1 に記載の遊技機によれば、遊技の進行の停止が遊技者にとっては不意打ちとなることもあり、興味が低下するおそれがあった。

【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、そのような点に鑑みてなされたものであり、その目的は、興味の低下を抑制することにある。

【手続補正 7】

10

20

30

40

50

【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】

- (1) 本発明に係る遊技機は、
遊技状態を制御可能な遊技状態制御手段（例えば、メインCPU6201）と、
遊技者に付与された遊技価値数と遊技者により用いられた遊技価値数とにかかわる値を
計数可能な計数手段（例えば、メインCPU6201）と、
前記計数手段により計数されている値に応じて、報知状態を判定可能な報知状態判定手
段（例えば、メインCPU6201）と、
前記計数手段により計数された値が所定値に達した場合に遊技の実行を停止する遊技停
止手段（例えば、メインCPU6201）と、を備え、
前記遊技状態制御手段は、通常遊技状態と、前記通常遊技状態における遊技の結果が特
別結果を満たす場合に移行可能であり前記通常遊技状態よりも遊技者に多くの遊技価値を
付与可能な特別遊技状態（例えば、大当り遊技状態）と、を少なくとも含む複数の遊技状
態のうち何れかの遊技状態に制御可能であり、
前記報知状態判定手段は、
前記計数手段により計数されている値（例えば、MY）が所定の範囲（例えば、HL
MY < HH）にあるときに、第1報知状態（例えば、事前報知状態）と判定可能であり、
前記計数手段により計数されている値が所定値（例えば、HH MY）に達しており、
且つ、遊技状態が前記特別遊技状態であるときに、第2報知状態（例えば、打ち止め準備
状態）と判定可能であり、
前記計数手段により計数されている値が所定値に達しており、且つ、遊技状態が前記特
別遊技状態でないときに、第3報知状態（例えば、打ち止め状態）と判定可能であり、
前記遊技停止手段は、前記計数手段により計数されている値が所定値に達しており、且
つ、遊技状態が前記特別遊技状態でないときに、遊技を停止することが可能な手段であり
、
複数の演出実行手段（例えば、表示装置6007、盤側LED、枠側LED、スピーカ
6032、演出用役物群6058）を制御可能な演出制御手段（例えば、サブCPU63
01）は、
前記第1報知状態のときに前記複数の演出実行手段のうちの発光手段（例えば、枠側L
ED）を第1の態様（例えば、第1発光態様、第2発光態様）に制御可能であり、
前記第2報知状態および前記第3報知状態のうち少なくとも何れか一方の報知状態のと
きに前記発光手段を前記第1の態様とは異なる第2の態様（例えば、打ち止め準備状態で
あれば第3発光態様、打ち止め状態であれば全消灯態様）に制御可能であり、
少なくとも前記第1報知状態であり、且つ、第1エラー（例えば、弱エラー）が発生す
るときに、前記第1報知状態にかかわる報知を前記第1エラーにかかわる報知よりも優先
して実行可能であり、
少なくとも前記第1報知状態であり、且つ、前記第1エラーとは異なる第2エラー（例
えば、強エラー）が発生するときに、前記第1報知状態にかかわる報知よりも前記第2エ
ラーにかかわる報知を優先して実行可能であり、
前記演出制御手段は、
前記第1報知状態、前記第2報知状態、及び前記第3報知状態のうち少なくとも何れか
一つの報知状態であるときに、当該報知状態を報知することが可能な所定音（例えば、状
態報知態様）を前記複数の演出実行手段のうちの音出力手段（例えば、スピーカ6032
）により出力可能であり、
前記第1報知状態であるときに、遊技の進行に応じて前記複数の演出実行手段のうちの
可動役物（例えば、演出用役物群6058）を作動するように制御可能であり、
前記第3報知状態であるときに、前記可動役物を作動しないように制御可能であり、

前記所定音は、遊技者による音量調整に基づく音量値に関係ない値（例えば、一定音量）で出力され得る音であり、

前記可動役物は、前記第3報知状態に制御されるときに作動状態である場合には、当該可動役物を作動状態から待機状態となるように制御され得る

ことを特徴とする。

(2) 本発明に係る遊技機は、

遊技状態を制御可能な遊技状態制御手段（例えば、メインCPU6201）と、

遊技者に付与された遊技価値数と遊技者により用いられた遊技価値数とにかかわる値を計数可能な計数手段（例えば、メインCPU6201）と、

前記計数手段により計数されている値に応じて、報知状態を判定可能な報知状態判定手段（例えば、メインCPU6201）と、

前記計数手段により計数された値が所定値に達した場合に遊技の実行を停止する遊技停止手段（例えば、メインCPU6201）と、を備え、

前記遊技状態制御手段は、通常遊技状態と、前記通常遊技状態における遊技の結果が特別結果を満たす場合に移行可能であり前記通常遊技状態よりも遊技者に多くの遊技価値を付与可能な特別遊技状態（例えば、大当り遊技状態）と、を少なくとも含む複数の遊技状態のうち何れかの遊技状態に制御可能であり、

前記報知状態判定手段は、

前記計数手段により計数されている値（例えば、MY）が所定の範囲（例えば、 $HL < MY < HH$ ）にあるときに、第1報知状態（例えば、事前報知状態）と判定可能であり、

前記計数手段により計数されている値が所定値（例えば、 $HH < MY$ ）に達しており、且つ、遊技状態が前記特別遊技状態であるときに、第2報知状態（例えば、打ち止め準備状態）と判定可能であり、

前記計数手段により計数されている値が所定値に達しており、且つ、遊技状態が前記特別遊技状態でないときに、第3報知状態（例えば、打ち止め状態）と判定可能であり、

前記遊技停止手段は、前記計数手段により計数されている値が所定値に達しており、且つ、遊技状態が前記特別遊技状態でないときに、遊技を停止することが可能な手段であり

複数の演出実行手段（例えば、表示装置6007、盤側LED、枠側LED、スピーカ6032、演出用役物群6058）を制御可能な演出制御手段（例えば、サブCPU6301）は、

前記第1報知状態のときに前記複数の演出実行手段のうちの発光手段（例えば、枠側LED）を第1の態様（例えば、第1発光態様、第2発光態様）に制御可能であり、

前記第2報知状態および前記第3報知状態のうち少なくとも何れか一方の報知状態のときに前記発光手段を前記第1の態様とは異なる第2の態様（例えば、打ち止め準備状態であれば第3発光態様、打ち止め状態であれば全消灯態様）に制御可能であり、

少なくとも前記第1報知状態であり、且つ、第1エラー（例えば、弱エラー）が発生するときに、前記第1報知状態にかかわる報知を前記第1エラーにかかわる報知よりも優先して実行可能であり、

少なくとも前記第1報知状態であり、且つ、前記第1エラーとは異なる第2エラー（例えば、強エラー）が発生するときに、前記第1報知状態にかかわる報知よりも前記第2エラーにかかわる報知を優先して実行可能であり、

前記演出制御手段は、

前記第1報知状態、前記第2報知状態、及び前記第3報知状態のうち少なくとも何れか一つの報知状態であるときに、当該報知状態を報知することが可能な所定音（例えば、状態報知態様）を前記複数の演出実行手段のうちの音出力手段（例えば、スピーカ6032）により出力可能であり、

前記第1報知状態であるときに、遊技の進行に応じて前記複数の演出実行手段のうちの可動役物（例えば、演出用役物群6058）を作動するように制御可能であり、

前記第3報知状態であるときに、前記可動役物を作動しないように制御可能であり、

10

20

30

40

50

前記所定音は、遊技者による音量調整に基づく音量値にて出力され得る音であり、
前記可動役物は、前記第3報知状態に制御されるときに作動状態である場合には、当該
可動役物を作動状態から待機状態となるように制御され得る
ことを特徴とする。

10

20

30

40

50