

【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 2022-143113(P2022-143113A)  
【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 2021-43455(P2021-43455)  
【国際特許分類】

A 63 F 7/02(2006.01)

10

【F I】

A 63 F 7/02 315 A

A 63 F 7/02 320

【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可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可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、

40

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

50

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、

導入パートにおいて、キャラクタが発するセリフ音と、キャラクタの動作に対応する動作音と、が出力される特定シーンがあり、  
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、

キャラクタが発するセリフ音に対応する字幕表示を行い、キャラクタの動作に対応する動作音に対応する字幕表示を行わず、

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、

前記示唆演出として、第1示唆演出と該第1示唆演出よりも期待度が高い第2示唆演出とを実行可能であり、

前記第1特別状態と前記第2特別状態とで、前記第2示唆演出の実行割合が異なる、

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、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、エピソードパートなど）を設け、遊技者の興趣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）。

【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】

【特許文献1】特開2019-118411号公報

【特許文献2】特開2016-179389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】0004

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0004】

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】0006

10

20

30

40

50

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、  
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、  
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可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可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る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る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、  
導入パートにおいて、キャラクタが発するセリフ音と、キャラクタの動作に対応する動作音と、が出力される特定シーンがあり、  
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、  
キャラクタが発するセリフ音に対応する字幕表示を行い、キャラクタの動作に対応する動作音に対応する字幕表示を行わず、  
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、  
前記示唆演出として、第1示唆演出と該第1示唆演出よりも期待度が高い第2示唆演出とを実行可能であり、  
前記第1特別状態と前記第2特別状態とで、前記第2示唆演出の実行割合が異なる、

10

20

30

40

50

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。

他の遊技機は、

可変表示を行い、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ログパート（たとえば、当りエピログパート）とを含んで構成され、

10

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 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）、

前記遊技制御手段は、

20

通常状態とは異なる特別状態および前記有利状態を含む複数の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、を含み、

前記状態制御手段は、

可変表示の表示結果が第 1 有利結果となる場合に、前記有利状態のうちの第 1 有利状態に制御可能であり、

可変表示の表示結果が第 2 有利結果となる場合に、前記有利状態のうちの第 2 有利状態に制御可能であり、

前記第 1 有利状態が終了する場合に、前記特別状態のうちの第 1 特別状態に制御可能であり、

30

前記第 2 有利状態が終了する場合に、前記特別状態のうちの第 2 特別状態に制御可能であり、

前記更新手段により更新された数値情報が特定回数に対応する特定値となることにもとづいて、前記特別状態のうちの第 3 特別状態に制御可能であり、

前記遊技制御手段は、

前記第 1 有利状態が終了する場合と、第 2 有利状態が終了する場合とは、いずれの場合においても、第 1 処理および第 2 処理を行い、

前記第 1 有利状態が終了する場合に、前記第 1 処理により前記第 1 特別状態に関する設定処理を行い、

前記第 2 有利状態が終了する場合に、前記第 1 処理により前記第 2 特別状態に関する設定処理を行い、

40

前記第 1 有利状態が終了する場合と、前記第 2 有利状態が終了する場合とは、いずれの場合においても、前記第 2 処理により前記更新手段が更新する数値情報の初期値を設定する設定処理を行う。

このような構成によれば、複数の状態を備える遊技機の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。