

【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6月6日(2024.6.6)

【公開番号】特開2022-146007(P2022-146007A)
【公開日】令和4年10月5日(2022.10.5)
【年通号数】公開公報(特許)2022-183
【出願番号】特願2021-46775(P2021-46775)
【国際特許分類】
A 6 3 F 7/02(2006.01)
【FI】
A 6 3 F 7/02 3 2 0
A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

10

【手続補正書】
【提出日】令和6年5月29日(2024.5.29)
【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

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、
演出実行手段と、
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、
前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段と、
前記決定手段の決定結果にもとづいて、可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから1の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段と、
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、
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、
前記特別状態は、第1特別状態と第2特別状態とを含み、
前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が決定可能な可変表示パターンの数は、前記第1特別状態と前記第2特別状態とで異なる、

30

40

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】0006

50

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

手段Aに記載の遊技機は、

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、

演出実行手段と、

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、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段と、

前記決定手段の決定結果にもとづいて、可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから1の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段と、

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、

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、

前記特別状態は、第1特別状態と第2特別状態とを含み、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が決定可能な可変表示パターンの数は、前記第1特別状態と前記第2特別状態とで異なる、

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。

手段1に記載の遊技機は、

始動条件が成立したことにもとづいて、第1識別情報または第2識別情報の可変表示を行い、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、

前記第2識別情報よりも前記第1識別情報の前記始動条件が成立しやすい非特別状態と、前記第1識別情報よりも前記第2識別情報の前記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、

可変表示の可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段と、

演出を実行可能な演出実行手段と、

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298に示す群予告実行処理，図345～図351に示す6人群予告演出）と、

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310に示す期間）、

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345（a23）～図347（a30）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348（a31）～図349（a36）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

10

20

30

40

50

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 3 5 0（a 3 7）～図 3 5 1（a 4 2）に示す期間）、

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 状況になり（たとえば、図 3 0 8、図 3 4 5 に示す例）、

前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される有利状態後特別状態と、特定回数の可変表示が実行されたことを条件に制御される特定回数到達後特別状態と、を含み、

前記第 1 識別情報の可変表示にもとづいて前記有利状態に制御される場合よりも前記第 2 識別情報の可変表示にもとづいて前記有利状態に制御される場合のほうが有利度が高く、

前記演出実行手段は、

前記特定回数到達後特別状態中に前記始動条件が成立した前記第 1 識別情報の可変表示において、注意喚起報知を実行し、

前記非特別状態中に前記始動条件が成立した前記特定回数到達後特別状態中に前記第 1 識別情報の可変表示において、前記注意喚起報知を実行せず、

前記可変表示パターン決定手段は、前記特定回数到達後特別状態中の前記第 1 識別情報の可変表示における前記可変表示パターンとして、複数種類の前記可変表示パターンを決定可能であり、

前記注意喚起報知は、前記特定回数到達後特別状態中の前記第 1 識別情報の可変表示における前記可変表示パターンとして、異なる種類の前記可変表示パターンが決定された場合であっても、共通の実行時間にて実行可能である。

このような構成によれば、第 2 識別情報の始動条件が成立しやすい特定回数到達後特別状態において、第 2 識別情報よりも有利度の低い第 1 識別情報が可変表示されることについて注意喚起報知を行い、遊技者が不利益を被ることを防止でき、さらに特定回数到達後特別状態に制御されるよりも前の非特別状態において致し方なく始動条件が成立している第 1 識別情報の可変表示については、注意喚起報知を行わないことによって遊技者の気分を害さないようにすることができるとともに、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