

【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30日(2023.10.30)

【公開番号】特開2022-64431(P2022-64431A)

【公開日】令和4年4月26日(2022.4.26)

【年通号数】公開公報(特許)2022-075

【出願番号】特願2020-173058(P2020-173058)

【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

【手続補正書】

【提出日】令和5年10月20日(2023.10.20)

【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】

可変表示の表示結果が特定表示結果となっ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

可動体と、

音出力手段と、

表示手段と、

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、

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、当該当否が報知される当否報知パートと、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とを含んで構成され、

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前記報知演出における当否報知パートにおいて、前記可動体が第1位置から前記表示手段の前面側の第2位置に進出し、

前記表示手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、当該可動体が前記第2位置に進出する前のシーンに対応する表示が視認不能となるように可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、当該エフェクト表示を終了し、エピログパートに対応する表示を行い、当該可動体が当該第1位置に退避した以降に、キャラクタが発するセリフ音に対するセリフ字幕の表示を行い、

40

前記発光制御手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、当該可動体可動用の輝度データテーブルからエピログパートに対応する輝度データテーブルに切り替え、当該エピロ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、

前記音出力手段は、前記可動体が前記第2位置に進出するときに、可動体可動用の音を出力し、当該可動体が当該第2位置から前記第1位置に退避する途中で、エピログパー

50

トに対応する音を出力し、

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、

前記第 1 ステージおよび前記第 2 ステージのいずれにおいても実行可能であり、かつ前記報知演出とは異なる特定演出を実行可能であり、

前記第 1 ステージにおいて前記特定演出が実行される場合に用いられる輝度データテーブルと、前記第 2 ステージにおいて前記特定演出が実行される場合に用いられる輝度データテーブルと、は共通である、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

10

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

(A) 可変表示の表示結果が特定表示結果となっ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

可動体と、

音出力手段と、

表示手段と、

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、

20

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、当該当否が報知される当否報知パートと、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とを含んで構成され、

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前記報知演出における当否報知パートにおいて、前記可動体が第 1 位置から前記表示手段の前面側の第 2 位置に進出し、

前記表示手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、当該可動体が前記第 2 位置に進出する前のシーンに対応する表示が視認不能となるように可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、当該エフェクト表示を終了し、エピログパートに対応する表示を行い、当該可動体が当該第 1 位置に退避した以降に、キャラクタが発するセリフ音に対するセリフ字幕の表示を行い、

30

前記発光制御手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、当該可動体可動用の輝度データテーブルからエピログパートに対応する輝度データテーブルに切り替え、当該エピロ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、

前記音出力手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可動用の音を出力し、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、エピログパートに対応する音を出力し、

40

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、

前記第 1 ステージおよび前記第 2 ステージのいずれにおいても実行可能であり、かつ前記報知演出とは異なる特定演出を実行可能であり、

前記第 1 ステージにおいて前記特定演出が実行される場合に用いられる輝度データテーブルと、前記第 2 ステージにおいて前記特定演出が実行される場合に用いられる輝度データテーブルと、は共通である。

(1) 可変表示の表示結果が特定表示結果となったときに遊技者にとって有利な有利状態(たとえば、大当り遊技状態)に制御可能な遊技機(たとえば、遊技機 1)であって

50

、
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 2 7 9 に示す群予告実行処理，図 3 2 6 ~ 図 3 3 2 に示す 6 人群予告演出）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ーグパート（たとえば、当りエピローグパート）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、当該セリフ音に対して表示手段の特定領域にセリフ字幕が表示され、

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 2 9 1 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 3 2 6（a 2 3）~ 図 3 2 8（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 3 2 9（a 3 1）~ 図 3 3 0（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 3 3 1（a 3 7）~ 図 3 3 2（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 状況になる（たとえば、図 2 8 9，図 3 2 6 に示す例）。

30

このような構成によれば、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。また、より好適に群演出を実行することができる。

40

50