

【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2月24日(2023.2.24)

【公開番号】特開2022-6962(P2022-6962A)

【公開日】令和4年1月13日(2022.1.13)

【年通号数】公開公報(特許)2022-005

【出願番号】特願2020-109558(P2020-109558)

【国際特許分類】

A 63 F 7/02 (2006.01)

10

【F I】

A 63 F 7/02 320

【手続補正書】

【提出日】令和5年2月15日(2023.2.15)

【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、

表示手段と、

遊技媒体が進入容易な第1状態と、遊技媒体が進入不能または困難な第2状態と、に変化可能な可変手段と、

前記可変手段を前記第1状態に変化させるラウンド遊技を実行可能なラウンド遊技制御手段と、

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、

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、

30

40

50

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の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の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。

前記表示手段は、

前記ラウンド遊技が実行されるときに、前記可変手段が前記第2状態から前記第1状態へと変化してから所定期間経過後に遊技用価値の付与量に関する付与量表示を表示し、

10

前記所定期間内に遊技媒体が前記可変手段に進入した場合に、前記付与量表示の開始時に遊技用価値の付与に対応するカウントアップ表示を表示してから、特定表示を表示する、

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】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

(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、

20

表示手段(例えば画像表示装置5への表示内容を指示する演出制御用CPU120など)と、

遊技媒体が進入容易な第1状態と、遊技媒体が進入不能または困難な第2状態と、に変化可能な可変手段(例えば特別可変入賞球装置7など)と、

前記可変手段を前記第1状態に変化させるラウンド遊技を実行可能なラウンド遊技制御手段(例えばラウンド遊技を行うCPU103など)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、

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

50

－ターブルにおいて 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の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の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、

前記表示手段は、

前記ラウンド遊技が実行されるときに、前記可変手段が前記第 2 状態から前記第 1 状態へと変化してから所定期間経過後に遊技用価値の付与量に関する付与量表示を表示し（例えば第 1 ラウンドにおいて、大入賞口が開放状態となった後所定期間経過後に獲得数表示を行うなど）、

10

前記所定期間内に遊技媒体が前記可変手段に進入した場合に、前記付与量表示の開始時に遊技用価値の付与に対応するカウントアップ表示を表示してから、特定表示を表示する（例えば獲得数表示として「0015」を表示するなど）、

ことを特徴とする。

この特徴によれば、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。

(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、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、

20

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、

30

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ており、

前記導入パートは、第 1 導入パートと前記第 1 導入パートと異なる第 2 導入パートとを含み、

さらに、

表示手段（例えば画像表示装置 5 への表示内容を指示する演出制御用 CPU120 など）と、

遊技媒体が入賞容易な第 1 状態と、遊技媒体が入賞不能または困難な第 2 状態とに変化可能な可変入賞手段（例えば特別可変入賞球装置 7 など）と、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第 2 状態から前記第 1

40

50

状態に変化させた後に前記第2状態へと変化させるラウンド遊技を複数回実行可能な制御手段（例えばラウンド遊技を行うCPU103など）と、を備え、

前記表示手段は、

前記可変入賞手段へ遊技媒体が入賞したことで付与された遊技用価値の付与量に関する付与量表示を表示可能であり（例えば獲得数表示を行うなど）、

複数回の前記ラウンド遊技のうち最初の前記ラウンド遊技が行われるときに、前記可変入賞手段が前記第2状態から前記第1状態へと変化した後の所定期間経過後に前記付与量表示を表示し（例えば第1ラウンドにおいて、大入賞口が開放状態となった後所定期間経過後に獲得数表示を行うなど）、

前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞しない場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記遊技用価値が付与されていないことに対応する所定表示を表示し（例えば獲得数表示として「0000」を表示するなど）、

前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記所定表示とは異なる特定表示を表示する（例えば獲得数表示として「0015」を表示するなど）、

ことを特徴とする。

この特徴によれば、実行される報知演出を好適な輝度制御にて実行でき興趣が向上する。さらに、所定期間内に入賞した場合に特定表示を行うため、遊技者に不安感を与えることなく遊技興趣の低下を防止することができる。

10

20

30

40

50