

【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 7 月 16 日(2024.7.16)

【公開番号】特開 2022-142360(P2022-142360A)
【公開日】令和 4 年 9 月 30 日(2022.9.30)
【年通号数】公開公報(特許)2022-180
【出願番号】特願 2021-42508(P2021-42508)
【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

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

【手続補正書】

【提出日】令和 6 年 7 月 5 日(2024.7.5)

【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

20

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

可変表示を行い、可変表示が特定表示結果で表示され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、

演出手段を用いて演出を実行可能な演出実行手段と、

非特別状態と該非特別状態よりも有利な特別状態とに制御可能な状態制御手段と、

を備え、

前記演出手段として、発光手段を含み、

30

前記演出実行手段は、

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報知演出における導入パートと、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とは共通であり、

40

前記演出実行手段は、

導入パートにおいて、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、

第 2 エピログパートにおいて、第 2 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、

第 2 エピログ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は、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よりも輝度が低く設定され、

50

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を用いて前記発光手段が制御されることにより、該発光手段が第 1 輝度で発光し、

第 2 エピログ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を用いて前記発光手段が制御されることにより、該発光手段が前記第 1 輝度よりも低い輝度の第 2 輝度で発光し、

第 1 エピログパートに対応する輝度データテーブルによる前記発光手段の制御は、該第 1 エピログパートに対応する輝度データテーブルを構成する輝度データを順番に用いた後に再度該第 1 エピログパートに対応する輝度データテーブルを構成する輝度データを順番に用いて行われ、

前記状態制御手段は、前記特別状態として、前記特定表示結果が表示されない可変表示が特定回数実行されたことにもとづく特定条件が成立したときに特定特別状態に制御可能であり、

前記演出実行手段は、

前記特定表示結果が表示される可変表示の実行中に前記発光手段の態様を特別発光態様とすることが可能であり、

前記特定条件が成立する可変表示であって該可変表示において前記特定表示結果が表示されない場合に、該可変表示の実行中に前記発光手段の態様を特別発光態様とせず、

前記非特別状態における前記特定表示結果が表示される可変表示の実行中に前記発光手段の態様を特別発光態様とするための輝度データと、前記特定特別状態における前記特定表示結果が表示される可変表示の実行中に前記発光手段の態様を特別発光態様とするための輝度データとは共通のデータを含む、

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】0 0 0 2

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 2】

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、エピログパートなど）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】0 0 0 3

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 3】

【特許文献 1】特開 2 0 1 9 - 1 1 8 4 1 1 号公報

【特許文献 2】特開 2 0 1 6 - 1 7 9 3 8 9 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】0 0 0 4

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 4】

上述した遊技機において、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

10

20

30

40

50

【補正対象項目名】 0 0 0 5

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 0 5 】

この発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、商品性を高めた遊技機を提供することを目的とする。

【手続補正 6】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 0 6

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 0 6 】

(A) 可変表示を行い、可変表示が特定表示結果で表示され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、

演出手段を用いて演出を実行可能な演出実行手段と、

非特別状態と該非特別状態よりも有利な特別状態とに制御可能な状態制御手段と、

を備え、

前記演出手段として、発光手段を含み、

前記演出実行手段は、

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報知演出における導入パートと、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とは共通であり、

前記演出実行手段は、

導入パートにおいて、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、

第 2 エピログパートにおいて、第 2 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、

第 2 エピログ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は、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よりも輝度が低く設定され、

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を用いて前記発光手段が制御されることにより、該発光手段が第 1 輝度で発光し、

第 2 エピログ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を用いて前記発光手段が制御されることにより、該発光手段が前記第 1 輝度よりも低い輝度の第 2 輝度で発光し、

第 1 エピログパートに対応する輝度データテーブルによる前記発光手段の制御は、該第 1 エピログパートに対応する輝度データテーブルを構成する輝度データを順番に用いた後に再度該第 1 エピログパートに対応する輝度データテーブルを構成する輝度データを順番に用いて行われ、

前記状態制御手段は、前記特別状態として、前記特定表示結果が表示されない可変表示が特定回数実行されたことにもとづく特定条件が成立したときに特定特別状態に制御可能であり、

10

20

30

40

50

前記演出実行手段は、

前記特定表示結果が表示される可変表示の実行中に前記発光手段の態様を特別発光態様とすることが可能であり、

前記特定条件が成立する可変表示であって該可変表示において前記特定表示結果が表示されない場合に、該可変表示の実行中に前記発光手段の態様を特別発光態様とせず、

前記非特別状態における前記特定表示結果が表示される可変表示の実行中に前記発光手段の態様を特別発光態様とするための輝度データと、前記特定特別状態における前記特定表示結果が表示される可変表示の実行中に前記発光手段の態様を特別発光態様とするための輝度データとは共通のデータを含む、

ことを特徴とする。

10

この特徴によれば、遊技機の商品性を高めることが出来る。

(1) 始動条件が成立したことにともづいて識別情報の可変表示を行い、可変表示が特定表示結果で表示され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、

演出音を出力可能な演出音出力手段と、

非特別状態と該非特別状態よりも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、

を備え、

前記状態制御手段は、

前記特別状態として、可変表示が前記特定表示結果とは異なる所定表示結果で表示されたことにともづいて所定表示結果後特別状態に制御可能であり、

20

前記特別状態中に実行された可変表示が前記所定表示結果で表示された場合に、該特別状態の終了後に前記所定表示結果後特別状態に制御可能であり、

前記演出音出力手段は、

前記所定表示結果後特別状態に制御されているときに所定背景音を出力可能であり、

前記特別状態中に可変表示が前記所定表示結果で表示された場合に、該特別状態が終了して前記所定表示結果後特別状態に制御されるときに、出力中の背景音を前記所定背景音に変更して出力可能である(例えば、図285-3(A)に示すように、いずれかの時短状態においてか可変表示結果が時短付きはずれ且つ時短付きはずれ種別が時短付きはずれBとなった場合は、該時短状態の終了後に突入演出Bや右打ち促進演出FのBGMとしてスピーカ8L、8Rから音パターンR10にもとづくBGMが出力された後、スピーカ8L、8Rから音パターンR20にもとづくBGMが出力される部分)、ことを特徴とする。

30

この特徴によれば、特別状態に制御可能な遊技機において商品性を高めることが出来る。

40

50