

【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 7 月 12 日(2023.7.12)

【公開番号】特開 2022-37346(P2022-37346A)
【公開日】令和 4 年 3 月 9 日(2022.3.9)
【年通号数】公開公報(特許)2022-042
【出願番号】特願 2020-141440(P2020-141440)
【国際特許分類】
A 6 3 F 7/02(2006.01)
【F I】
A 6 3 F 7/02 3 2 0

10

【手続補正書】
【提出日】令和 5 年 7 月 4 日(2023.7.4)
【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、
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ーグパートとを含んで構成され、
前記導入パートにおいて、キャラクタが発する第 1 セリフ音に対して第 1 セリフ字幕をセリフ字幕表示領域に表示し、キャラクタが発する第 2 セリフ音に対して第 2 セリフ字幕を当該セリフ字幕表示領域に表示する特定シーンがあり、
前記第 1 セリフ字幕が表示されるセリフ字幕表示領域と、前記第 2 セリフ字幕が表示されるセリフ字幕表示領域と、は共通のセリフ字幕表示領域であり、
前記特定シーンにおいて、前記第 1 セリフ字幕が特定の透過率で表示されている状態で、前記第 2 セリフ字幕の表示がフェードイン効果を伴い開始され、その後、当該第 1 セリフ字幕の表示がフェードアウト効果を伴い終了し、当該第 2 セリフ字幕が前記特定の透過率で表示されている状態となり、
前記第 1 セリフ字幕が前記特定の透過率で表示されており、前記第 2 セリフ字幕が表示されていない状態において、前記第 1 セリフ音が出力され、
前記第 1 セリフ字幕が前記特定の透過率で表示されている状態で、前記第 2 セリフ字幕の表示がフェードイン効果を伴い開始されてから当該第 1 セリフ字幕の表示がフェードアウト効果を伴い終了するまでの期間において、前記第 1 セリフ音および前記第 2 セリフ音は出力されず、
前記第 1 セリフ字幕の表示が終了し、前記第 2 セリフ字幕が前記特定の透過率で表示されている状態となった以降に前記第 2 セリフ音が出力され、
前記発光制御手段は、
エラーが発生したときに、エラー用輝度データテーブルを用いることで、前記発光手

30

40

50

段を制御し、

通常状態において、通常状態背景用輝度データテーブルを用いることで、前記発光手段を制御し、

導入パートに対応するデータテーブルよりもエラー用輝度データテーブルを優先するように前記発光手段を制御し、

通常状態背景用輝度データテーブルよりも導入パートに対応する輝度データテーブルを優先するように前記発光手段を制御する、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】

（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、

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ーグパートとを含んで構成され、

前記導入パートにおいて、キャラクタが発する第１セリフ音に対して第１セリフ字幕をセリフ字幕表示領域に表示し、キャラクタが発する第２セリフ音に対して第２セリフ字幕を当該セリフ字幕表示領域に表示する特定シーンがあり、

前記第１セリフ字幕が表示されるセリフ字幕表示領域と、前記第２セリフ字幕が表示されるセリフ字幕表示領域と、は共通のセリフ字幕表示領域であり、

前記特定シーンにおいて、前記第１セリフ字幕が特定の透過率で表示されている状態で、前記第２セリフ字幕の表示がフェードイン効果を伴い開始され、その後、当該第１セリフ字幕の表示がフェードアウト効果を伴い終了し、当該第２セリフ字幕が前記特定の透過率で表示されている状態となり、

前記第１セリフ字幕が前記特定の透過率で表示されており、前記第２セリフ字幕が表示されていない状態において、前記第１セリフ音が出力され、

前記第１セリフ字幕が前記特定の透過率で表示されている状態で、前記第２セリフ字幕の表示がフェードイン効果を伴い開始されてから当該第１セリフ字幕の表示がフェードアウト効果を伴い終了するまでの期間において、前記第１セリフ音および前記第２セリフ音は出力されず、

前記第１セリフ字幕の表示が終了し、前記第２セリフ字幕が前記特定の透過率で表示されている状態となった以降に前記第２セリフ音が出力され、

前記発光制御手段は、

エラーが発生したときに、エラー用輝度データテーブルを用いることで、前記発光手段を制御し、

通常状態において、通常状態背景用輝度データテーブルを用いることで、前記発光手段を制御し、

導入パートに対応するデータテーブルよりもエラー用輝度データテーブルを優先するように前記発光手段を制御し、

通常状態背景用輝度データテーブルよりも導入パートに対応する輝度データテーブルを優先するように前記発光手段を制御する、

ことを特徴としている。

10

20

30

40

50