

【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 6 月 30 日(2023.6.30)

【公開番号】 特開 2022-30333(P2022-30333A)
【公開日】 令和 4 年 2 月 18 日(2022.2.18)
【年通号数】 公開公報(特許)2022-030
【出願番号】 特願 2020-134292(P2020-134292)
【国際特許分類】
A 63 F 7/02(2006.01)
【FI】
A 63 F 7/02 320
A 63 F 7/02 304D

10

【手続補正書】
【提出日】 令和 5 年 6 月 22 日(2023.6.22)
【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、
操作手段と、
可動体と、
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、
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、
前記操作手段が振動する振動演出として、所定振動演出と、特殊振動演出とを実行可能
であり、
前記所定振動演出が実行されないときよりも、該所定振動演出が実行されるときの方が
前記有利状態に制御される期待度が高く、
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、
導入パートにおいて、キャラクタが発するセリフ音と、キャラクタの動作に対応する動
作音と、が出力される特定シーンがあり、
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、
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、
前記発光制御手段は、
当否報知パートにおいて、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ーグ

30

40

50

パートに対応する輝度データテーブルに切り替え、当該エピソード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、

エピソードパートにおいて、エピソード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、

可動体可動用の輝度データテーブルは、有彩色を表す輝度データと、無彩色を表す輝度データと、が交互に用いられるように構成され、

エピソードパートに対応する輝度データテーブルは、第1有彩色を表す輝度データと、第2有彩色を表す輝度データと、を含む複数の有彩色を表す輝度データが順次用いられるように構成され、

可動体可動用の輝度データテーブルにおける有彩色を表す輝度データと、エピソードパートに対応する輝度データテーブルにおける有彩色を表す輝度データと、で用いられる時間が異なり、

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、

前記可動体可動用の輝度データテーブルよりも前記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、

前記通常状態背景用輝度データテーブルよりも前記可動体可動用の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、
操作手段と、

可動体と、

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、

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、

前記操作手段が振動する振動演出として、所定振動演出と、特殊振動演出とを実行可能であり、

前記所定振動演出が実行されないときよりも、該所定振動演出が実行されるときの方が前記有利状態に制御される期待度が高く、

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ソードパートとを含んで構成され、

導入パートにおいて、キャラクタが発するセリフ音と、キャラクタの動作に対応する動作音と、が出力される特定シーンがあり、

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、

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、

10

20

30

40

50

前記発光制御手段は、

当否報知パートにおいて、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、

エピログパートにおいて、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、

可動体可動用の輝度データテーブルは、有彩色を表す輝度データと、無彩色を表す輝度データと、が交互に用いられるように構成され、

10

エピログパートに対応する輝度データテーブルは、第1有彩色を表す輝度データと、第2有彩色を表す輝度データと、を含む複数の有彩色を表す輝度データが順次用いられるように構成され、

可動体可動用の輝度データテーブルにおける有彩色を表す輝度データと、エピログパートに対応する輝度データテーブルにおける有彩色を表す輝度データと、で用いられる時間が異なり、

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、

20

前記可動体可動用の輝度データテーブルよりも前記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、

前記通常状態背景用輝度データテーブルよりも前記可動体可動用の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。

30

40

50