

【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 26 日(2024.7.26)

【公開番号】特開 2022-148252(P2022-148252A)
【公開日】令和 4 年 10 月 6 日(2022.10.6)
【年通号数】公開公報(特許)2022-184
【出願番号】特願 2021-49865(P2021-49865)
【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 6 年 7 月 18 日(2024.7.18)
【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】
【特許請求の範囲】
【請求項 1】

20

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
ピログパートにおいて、第 1 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 1 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 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

30

40

50

タと、共通の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とは、異なる輝度データであり、

第1エピソード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エピソード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エピソード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、

前記有利状態において所定回実行可能な単位遊技に対応して所定演出を実行可能であり、前記有利状態の終了後に第1状態に制御される場合と、前記有利状態の終了後に第2状態に制御される場合とで、共通の所定演出を実行可能である、遊技機。

【手続補正2】

10

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0002

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0002】

従来、特許文献1に示すように、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、エピソードパートなど）を設け、遊技者の興味を高める遊技機が知られている。また、特許文献2に示すように、大当たり図柄のうち、非確変図柄（通常大当たり図柄）で仮停止した後に大当たり図柄が再変動し、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。

20

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0003

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0003】

【特許文献1】特開2019-118411号公報

【特許文献2】特開2016-179389号公報

【手続補正4】

30

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0004

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0004】

特許文献1および特許文献2の機能や構成を有する遊技機において、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

【補正対象項目名】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

40

（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

50

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エピソード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エピソード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エピソードパートにおいて、第1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、
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エピソードパートにおいて、第2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、
第1エピソード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エピソード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エピソード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と、共通の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とは、異なる輝度データであり、
第1エピソード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エピソード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エピソード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、
前記有利状態において所定回実行可能な単位遊技に対応して所定演出を実行可能であり、前記有利状態の終了後に第1状態に制御される場合と、前記有利状態の終了後に第2状態に制御される場合とで、共通の所定演出を実行可能である、
ことを特徴とする。
このような構成によれば、遊技機における商品性を高めることができる。

10

20

30

40

50