

【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 8 月 28 日(2024.8.28)

【公開番号】特開 2023-43602(P2023-43602A)
【公開日】令和 5 年 3 月 29 日(2023.3.29)
【年通号数】公開公報(特許)2023-058
【出願番号】特願 2021-151312(P2021-151312)
【国際特許分類】
A 63 F 7/02(2006.01)
【FI】
A 63 F 7/02 320

10

【手続補正書】
【提出日】令和 6 年 8 月 20 日(2024.8.20)
【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】

特定識別情報の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果が導出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、
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
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、
前記遊技制御手段は、前記特定識別情報の可変表示を実行し、
前記演出制御手段は、前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、
前記装飾識別情報の可変表示が行われる領域は少なくとも、第 1 領域と、第 2 領域と、を含み、
前記装飾識別情報の可変表示を開始するときに、前記第 1 領域において第 1 装飾識別情報の可変表示を開始するとともに、前記第 2 領域において第 2 装飾識別情報の可変表示を開始し、
前記装飾識別情報の可変表示を開始するときに、前記第 1 領域において前記第 1 装飾識別情報の透明度を漸次高める第 1 識別情報フェードアウト表示を実行可能であるとともに、前記第 2 領域において前記第 2 装飾識別情報の透明度を漸次高める第 2 識別情報フェードアウト表示を実行可能であり、
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

30

40

50

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、

前記発光制御手段は、

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、

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、

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ているときに前記エラーが発生した場合、エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、かつ第１エピログパートに対応する輝度データテーブルに設定される時間データを更新するように制御し、 10

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輝度で発光する、遊技機。 20

【手続補正２】

【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、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）。 30

【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

【手続補正４】

【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。 40

【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】

(1) 特定識別情報の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果が導出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、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

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、

前記遊技制御手段は、前記特定識別情報の可変表示を実行し、

前記演出制御手段は、前記特定識別情報の可変表示に対応する複数種類の装飾識別情報の可変表示を行うことが可能であり、

前記装飾識別情報の可変表示が行われる領域は少なくとも、第 1 領域と、第 2 領域と、を含み、

前記装飾識別情報の可変表示を開始するときに、前記第 1 領域において第 1 装飾識別情報の可変表示を開始するとともに、前記第 2 領域において第 2 装飾識別情報の可変表示を開始し、

前記装飾識別情報の可変表示を開始するときに、前記第 1 領域において前記第 1 装飾識別情報の透明度を漸次高める第 1 識別情報フェードアウト表示を実行可能であるとともに、前記第 2 領域において前記第 2 装飾識別情報の透明度を漸次高める第 2 識別情報フェードアウト表示を実行可能であり、

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、

前記発光制御手段は、

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、

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、

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ているときに前記エラーが発生した場合、エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、かつ第 1 エピローグパートに対応する輝度データテーブルに設定される時間データを更新するように制御し、

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 エピロー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 輝度で発光する、

10

20

30

40

50

ことを特徴とする。

10

20

30

40

50