

【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2023-43603(P2023-43603A)

【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2021-151313(P2021-151313)

【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 0 4 D

【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

20

【補正の内容】

【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終了するときに、前記第1領域において前記第1装飾識別情報の可変表示を減速するとともに、前記第2領域において前記第2装飾識別情報の可変表示を減速し、

前記装飾識別情報の可変表示を終了するときに、前記第1領域において前記第1装飾識別情報の可変表示の減速に応じて、該第1装飾識別情報の透明度を漸次低くする第1識別情報フェードイン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装飾識別情報の可変表示の減速に応じて、該第2装飾識別情報の透明度を漸次低くする第2識別情報フェードイン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

40

30

50

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、 10

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、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】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、エピローグパートなど）を設け、遊技者の興味を高める遊技機が知られている（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。

### 【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

20

30

40

50

## 【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、

10

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終了するときに、前記第1領域において前記第1装飾識別情報の可変表示を減速するとともに、前記第2領域において前記第2装飾識別情報の可変表示を減速し、

前記装飾識別情報の可変表示を終了するときに、前記第1領域において前記第1装飾識別情報の可変表示の減速に応じて、該第1装飾識別情報の透明度を漸次低くする第1識別情報フェードイン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装飾識別情報の可変表示の減速に応じて、該第2装飾識別情報の透明度を漸次低くする第2識別情報フェードイン表示を実行可能であり、

20

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、

30

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、

40

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、

50

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、  
ことを特徴とする。

10

20

30

40

50