

【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10月30日(2023.10.30)

【公開番号】特開2022-62448(P2022-62448A)  
 【公開日】令和4年4月20日(2022.4.20)  
 【年通号数】公開公報(特許)2022-071  
 【出願番号】特願2020-170464(P2020-170464)  
 【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02(2006.01)

10

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

A 6 3 F 7/02 3 2 0

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

【手続補正書】

【提出日】令和5年10月20日(2023.10.20)

【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

20

【補正方法】変更

【補正の内容】

【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、  
 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、

30

特定演出を実行可能であり、

前記特定演出はスローモーション表示されるシーンを含んで構成され、

前記表示手段は、

可変表示中であることを示す小図柄表示を表示可能であり、

前記特定演出中のスローモーション表示されるシーンにおいて、小図柄表示をスロー  
 モーション表示せず、

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、

40

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  
 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、

50

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、

有彩色を表す複数の輝度データと、無彩色を表す輝度データと、で構成され、

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、

有彩色を表す複数の輝度データと、無彩色を表す輝度データと、で構成され、有彩色を表す輝度データが用いられる時間と、無彩色を表す輝度データが用いられる時間と、が異なり、

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、

10

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る、

ことを特徴とする遊技機。

【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

20

【補正の内容】

【0006】

(A) 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、

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、

特定演出を実行可能であり、

30

前記特定演出はスローモーション表示されるシーンを含んで構成され、

前記表示手段は、

可変表示中であることを示す小図柄表示を表示可能であり、

前記特定演出中のスローモーション表示されるシーンにおいて、小図柄表示をスローモーション表示せず、

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、

40

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、

50

可動体可動用の輝度データテーブルは、

有彩色を表す複数の輝度データと、無彩色を表す輝度データと、で構成され、

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、

有彩色を表す複数の輝度データと、無彩色を表す輝度データと、で構成され、有彩色を表す輝度データが用いられる時間と、無彩色を表す輝度データが用いられる時間と、が異なり、

エピロー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、エピロー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る、

ことを特徴とする。

(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、

可動体と、

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、

エピローグパートにおいて、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、

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、が順次用いられるように構成され、

エピロー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ており、

前記導入パートは、第1導入パートと前記第1導入パートと異なる第2導入パートとを含み、

さらに、

遊技の進行を制御する遊技制御手段(例えばCPU103など)と、

前記遊技制御手段からの情報にもとづいて演出を実行可能な演出実行手段(例えば演出制御コマンドに基づいて演出を実行する演出制御用CPU120など)と、を備え、

前記遊技制御手段は、

前記有利状態とすることを決定する決定手段(例えばステップS110の処理を実行するCPU103など)と、

前記決定手段の決定より前に前記有利状態となることを判定する判定手段(例えばステップS213の処理を実行するCPU103など)と、

通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態へ制御可能な状態制御手段(例えばステップ059AKS025の処理を実行するCPU103など)と、

10

20

30

40

50

前記判定手段が前記有利状態となると判定したときに前記有利状態に制御されることを特定可能な判定結果情報を含む複数種類の情報を前記演出実行手段へ送信可能な情報送信手段（例えば演出制御コマンドを送信するCPU103など）と、を含み、

前記状態制御手段は、前記通常状態において前記可変表示結果として前記特定表示結果とは異なる特別表示結果が表示された場合、該特別表示結果にもとづいて、前記通常状態から前記特別状態へ制御し（例えばステップ059AKS025の処理を実行するなど）

、  
前記判定手段は、前記状態制御手段が前記特別状態へ制御するよりも前に前記特別状態となることを判定可能であり（例えばステップ059AKS001の処理を実行するなど）

10

、  
前記情報送信手段は、前記判定手段が前記特別状態となると判定したときに前記特別状態に制御されることを特定可能な特別情報を送信可能であり（例えば「ハズレ（時短）」の表示結果指定コマンドを送信可能であるなど）、

前記演出実行手段は、

前記判定結果情報を受信したときに、前記判定結果情報にもとづいて先読み演出を実行可能であり（例えばステップS161の処理を実行可能であるなど）、

前記特別情報を受信した後に前記判定結果情報を受信した場合に、前記判定結果情報にもとづく前記先読み演出の実行を制限する（例えばステップ059AKS082にてYesと判定した場合、ステップ059AKS084およびステップS1304の処理を実行するなど）、

20

ことを特徴とする。

30

40

50