

【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 12 日(2024.7.12)

【公開番号】特開 2023-40612(P2023-40612A)
【公開日】令和 5 年 3 月 23 日(2023.3.23)
【年通号数】公開公報(特許)2023-054
【出願番号】特願 2021-147710(P2021-147710)
【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 7 月 4 日(2024.7.4)

【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、

30

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、

一の演出モードにおいて、第 1 背景画像と第 2 背景画像とを含む複数種類の背景画像を切り替えて表示可能であり、

前記背景画像を前記第 1 背景画像から前記第 2 背景画像へ切り替えるときに、前記第 1 背景画像の透明度を漸次高めて消去する背景フェードアウト表示を実行するとともに、該第 1 背景画像の背景フェードアウト表示を実行しているときに前記第 2 背景画像の透明度を漸次低くしていく背景フェードイン表示を実行可能であり、

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、

40

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、

50

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、エピソードパートなど）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）。

【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

【補正の内容】

【 0 0 0 6 】

（ A ）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、

一の演出モードにおいて、第 1 背景画像と第 2 背景画像とを含む複数種類の背景画像を切り替えて表示可能であり、

前記背景画像を前記第 1 背景画像から前記第 2 背景画像へ切り替えるときに、前記第 1 背景画像の透明度を漸次高めて消去する背景フェードアウト表示を実行するとともに、該第 1 背景画像の背景フェードアウト表示を実行しているときに前記第 2 背景画像の透明度を漸次低くしていく背景フェードイン表示を実行可能であり、

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、

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

10

20

30

40

50

い輝度の第 2 輝度で発光する、
ことを特徴とする。

さらに、(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ることで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、
第 1 位置から第 2 位置に進出可能な可動体と、
複数の発光手段と、を備え、
前記遊技制御手段は、

10

複数種類の可変表示パターンに基づいて前記特定識別情報の可変表示を実行し、
通常状態と、該通常状態よりも可変表示が実行されやすいとともに平均可変表示期間が短い特別状態と、に制御可能であり、

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、

未だ開始されていない特別識別情報の可変表示に対応する保留表示を表示させることが可能であり、

実行されている特別識別情報の可変表示に対応した対応表示を、対応表示領域に表示させることが可能であり、

20

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の制御を行うことが可能であり、

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行うことが可能であり、

前記特定識別情報の可変表示開始に伴って、該可変表示に対応する保留表示を前記対応表示に切り替える切替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として、該装飾識別情報を移動させる移動表示と、該移動表示を開始する前に該装飾識別情報を該移動表示とは異なる態様で動作させる事前動作表示と、を行うことが可能であり、

前記通常状態において、前記切替表示を行っているときに、前記事前動作表示を行い

30

、
前記遊技制御手段から送信される複数種類の可変表示パターンに対応した可変表示パターン情報に基づいて前記装飾識別情報の可変表示を実行し、

第 1 種類の可変表示パターン情報に基づいて可変表示が実行されるときと第 2 種類の可変表示パターン情報に基づいて可変表示が実行されるときとで、共通の前記切替表示を行うことが可能であり、

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、を含み、

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前記当否報知パートにおいて、前記可動体が前記第 1 位置から前記第 2 位置に進出し、

40

前記演出制御手段は、

前記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、

前記エピログパートにおいて、前記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、

前記可動体可動用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、

前記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る、

50

ことを特徴とする。

この特徴によれば、実行される一連の演出をより好適に見せることができるとともに、装飾識別情報と保留表示の不自然な態様の表示により遊技者に違和感を与えることを防止できるので、商品性を高めることができる。

10

20

30

40

50