

【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 4 月 27 日(2023.4.27)

【公開番号】特開 2022-6445(P2022-6445A)
【公開日】令和 4 年 1 月 13 日(2022.1.13)
【年通号数】公開公報(特許)2022-005
【出願番号】特願 2020-108670(P2020-108670)
【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 5 年 4 月 19 日(2023.4.19)

【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】

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、

音出力手段と、

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

前記表示手段の表示領域の左側に特定キャラクタを配置し実行される特定キャラクタ演出を実行可能であり、

前記特定キャラクタ演出は、第 1 特定キャラクタ演出と、第 2 特定キャラクタ演出と、を含み、

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前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの演出結果が報知されるまでの導入パートと、エピローグパートとして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、

40

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前記報知演出は、前記導入パートと、前記エピローグパートとして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、

前記導入パートにおいて、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 位置に進出することで、シーンの切り替わりが報知されるものであり、

前記表示手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可動用のエフェクト表示を行い、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エフェクト表示を終了し、切替後のシーンに対応する表示を行い、

前記発光制御手段は、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

50

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切替後のシーンに対応する輝度データテーブルに切り替え、当該切替後のシーン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、

前記音出力手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可動用の音を出力し、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、切替後のシーンに対応する音を出力し、

前記可動体可動用の輝度データテーブルによる前記発光手段の制御は、該可動体可動用の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可動体可動用の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、

前記切替後のシーン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、該切替後のシーン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切替後のシーン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ることなく終了され、

10

前記切替後のシーンに対応する輝度データテーブルにおける最後の輝度データは、再度当該切替後のシーンに対応する輝度データテーブルの最初の輝度データを用いて前記発光手段を制御しないように設定がされているデータである、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】0 0 0 6

【補正方法】変更

20

【補正の内容】

【0 0 0 6】

(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、

音出力手段と、

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

前記表示手段の表示領域の左側に特定キャラクタを配置し実行される特定キャラクタ演出を実行可能であり、

前記特定キャラクタ演出は、第 1 特定キャラクタ演出と、第 2 特定キャラクタ演出と、を含み、

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前記報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの演出結果が報知されるまでの導入パートと、エピローグパートとして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前記報知演出は、前記導入パートと、前記エピローグパートとして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、

40

前記導入パートにおいて、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 位置に進出することで、シーンの切り替わりが報知されるものであり、

前記表示手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可動用のエフェクト表示を行い、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エフェクト表示を終了し、切替後のシーンに対応する表示を行い、

前記発光制御手段は、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切替後のシーンに

50

対応する輝度データテーブルに切り替え、当該切替後のシーン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、

前記音出力手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可動用の音を出力し、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、切替後のシーンに対応する音を出力し、

前記可動体可動用の輝度データテーブルによる前記発光手段の制御は、該可動体可動用の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可動体可動用の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、

前記切替後のシーン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、該切替後のシーン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切替後のシーン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ることなく終了され、

前記切替後のシーンに対応する輝度データテーブルにおける最後の輝度データは、再度当該切替後のシーンに対応する輝度データテーブルの最初の輝度データを用いて前記発光手段を制御しないように設定がされているデータである（図 40、図 41、図 43、図 202 ~ 204、図 208、図 209、図 284 - 36、図 284 - 47）

ことを特徴としている。

10

20

30

40

50