【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6月30日(2023.6.30)

【公開番号】特開2022-35036(P2022-35036A)
【公開日】令和4年3月4日(2022.3.4)
【年通号数】公開公報(特許)2022-039
【出願番号】特願2020-139090(P2020-139090)
【国際特許分類】
Ａ６３Ｆ　7/02(2006.01)
【ＦＩ】
Ａ６３Ｆ　7/02　３２０

【手続補正書】
【提出日】令和5年6月22日(2023.6.22)
【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】
【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、
操作手段と、
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、
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、
前記操作手段が振動する振動演出として、所定振動演出と、特殊振動演出とを実行可能であり、
前記所定振動演出が実行されないときよりも、該所定振動演出が実行されるときのほうが前記有利状態に制御される期待度が高く、
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、当該エフェクト表示を終了し、エピローグパートに対応する表示を行い、当該可動体が当該第１位置に退避した以降に、キャラクタが発するセリフ音に対するセリフ字幕の表示を行い、
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、
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、エピローグパートに対応する音を出力し、
遊技制御手段により制御される複数の遊技制御側発光手段を備え、
前記複数の遊技制御側発光手段は、可変表示に関する遊技制御側発光手段と、前記有利状態のラウンド数に関する遊技制御側発光手段と、を含み、
可変表示に関する遊技制御側発光手段と、前記有利状態のラウンド数に関する遊技制御側発光手段と、は所定領域に配置されており、
前記有利状態のラウンド数に関する複数の遊技制御側発光手段は、前記所定領域に形成された区画の中に配置されている、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
【補正の内容】
【０００６】
（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、
操作手段と、
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、
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、
前記操作手段が振動する振動演出として、所定振動演出と、特殊振動演出とを実行可能であり、
前記所定振動演出が実行されないときよりも、該所定振動演出が実行されるときのほうが前記有利状態に制御される期待度が高く、
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、当該エフェクト表示を終了し、エピローグパートに対応する表示を行い、当該可動体が当該第１位置に退避した以降に、キャラクタが発するセリフ音に対するセリフ字幕の表示を行い、
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、
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、エピローグパートに対応する音を出力し、
遊技制御手段により制御される複数の遊技制御側発光手段を備え、

前記複数の遊技制御側発光手段は、可変表示に関する遊技制御側発光手段と、前記有利状態のラウンド数に関する遊技制御側発光手段と、を含み、
可変表示に関する遊技制御側発光手段と、前記有利状態のラウンド数に関する遊技制御側発光手段と、は所定領域に配置されており、
前記有利状態のラウンド数に関する複数の遊技制御側発光手段は、前記所定領域に形成された区画の中に配置されている、ことを特徴としている。