

【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 19 日(2023.4.19)

【公開番号】特開 2021-153666(P2021-153666A)

【公開日】令和 3 年 10 月 7 日(2021.10.7)

【年通号数】公開・登録公報 2021-048

【出願番号】特願 2020-54077(P2020-54077)

【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

【手続補正書】

【提出日】令和 5 年 4 月 11 日(2023.4.11)

【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】

20

【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、

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前記報知演出のストーリーに沿った態様で展開される導入パートと、前記有利状態に制御される旨が前記報知演出のストーリーに沿った態様で報知される第 1 エピログパートとを含んで構成される第 1 パターンと、

30

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前記報知演出のストーリーに沿った態様で展開される導入パートと、前記有利状態に制御されない旨が前記報知演出のストーリーに沿った態様で報知される第 2 エピログパートと、第 2 エピログパート後に実行され、前記有利状態に制御される旨が報知される救済報知パートとを含んで構成される第 2 パターンと、があり、

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前記報知演出のストーリーに沿った態様で展開される導入パートと、前記有利状態に制御されない旨が前記報知演出のストーリーに沿った態様で報知される第 2 エピログパートとを含んで構成され、

40

前記発光制御手段は、

前記第 1 パターンの報知演出における第 1 エピログパートにおいて、第 1 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、

前記第 2 パターンの報知演出における第 2 エピログパートにおいて、第 2 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、

前記第 2 パターンの報知演出における救済報知パートにおいて、救済報知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、

救済報知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

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後に用いられる輝度データよりも輝度が高く設定され、

第 1 エピローグパートに対応する輝度データテーブルと、救済報知パートに対応する輝度データテーブルと、が異なり、

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。

10

【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

【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、
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、

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前記報知演出のストーリーに沿った態様で展開される導入パートと、前記有利状態に制御される旨が前記報知演出のストーリーに沿った態様で報知される第 1 エピローグパートとを含んで構成される第 1 パターンと、

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前記報知演出のストーリーに沿った態様で展開される導入パートと、前記有利状態に制御されない旨が前記報知演出のストーリーに沿った態様で報知される第 2 エピローグパートと、第 2 エピローグパート後に実行され、前記有利状態に制御される旨が報知される救済報知パートとを含んで構成される第 2 パターンと、があり、

30

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前記報知演出のストーリーに沿った態様で展開される導入パートと、前記有利状態に制御されない旨が前記報知演出のストーリーに沿った態様で報知される第 2 エピローグパートとを含んで構成され、

前記発光制御手段は、

前記第 1 パターンの報知演出における第 1 エピローグパートにおいて、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、

40

前記第 2 パターンの報知演出における第 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、

前記第 2 パターンの報知演出における救済報知パートにおいて、救済報知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、

救済報知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、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後に用いられる輝度データよりも輝度が高く設定され、

第 1 エピローグパートに対応する輝度データテーブルと、救済報知パートに対応する輝度データテーブルと、が異なり、

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、

50

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（図４、図１３９、図２１７）。

10

20

30

40

50