

【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10日(2023.4.10)

【公開番号】特開2021-153697(P2021-153697A)

【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2020-54386(P2020-54386)

【国際特許分類】

A 63 F 7/02 (2006.01)

10

【F I】

A 63 F 7/02 320

【手続補正書】

【提出日】令和5年3月31日(2023.3.31)

【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、上位テーブルに設定される時間データに従って、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いることで、前記発光手段を制御し、

上位テーブルは、第1上位テーブルと、第2上位テーブルとを含み、

輝度データテーブルは、特定輝度データテーブルを含み、

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、該導入パートの後に実行されるパート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、

前記報知演出は、第1報知演出と、第2報知演出とを含み、

前記第1報知演出と、前記第2報知演出とは前記有利状態に制御される期待度が異なり、

前記発光制御手段は、

第1報知演出における導入パートの1のシーンにおいて、第1上位テーブルと、特定輝度データテーブルとを用いて前記発光手段を制御し、

第2報知演出における導入パートの1のシーンにおいて、第2上位テーブルと、特定輝度データテーブルとを用いて前記発光手段を制御し、

第1報知演出における導入パートの1シーンで用いられる特定輝度データテーブルと、第2報知演出における導入パートの1シーンで用いられる特定輝度データテーブルとは、共通の輝度データテーブルであり、

第1報知演出における導入パートの1シーンおよび第2報知演出における導入パートの1シーンにおいて、特定輝度データテーブルが用いられ前記発光手段が制御されることにより、共通の色で前記発光手段が発光し、

特定輝度データテーブルは複数の輝度データにより構成され、かつ複数の輝度データ各々を用いる時間の合計が特定時間となるように構成され、

第1上位テーブルは、特定輝度データテーブルの格納先データおよび特定輝度データテ

30

40

50

ーブルを特定時間よりも長い第1時間分用いる時間データと、第1報知演出における導入パートに対応する輝度データテーブルおよび該第1報知演出における導入パートに対応する輝度データテーブルを対応する時間分用いるための時間データと、を含んで構成され、
 第2上位テーブルは、特定輝度データテーブルの格納先データおよび特定輝度データテーブルを特定時間よりも長い第2時間分用いる時間データと、第2報知演出における導入パートに対応する輝度データテーブルおよび該第2報知演出における導入パートに対応する輝度データテーブルを対応する時間分用いるための時間データと、を含んで構成され、
 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】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

20

(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、上位テーブルに設定される時間データに従って、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いることで、前記発光手段を制御し、

上位テーブルは、第1上位テーブルと、第2上位テーブルとを含み、

輝度データテーブルは、特定輝度データテーブルを含み、

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、該導入パートの後に実行されるパート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、

30

前記報知演出は、第1報知演出と、第2報知演出とを含み、

前記第1報知演出と、前記第2報知演出と、は前記有利状態に制御される期待度が異なり、

前記発光制御手段は、

第1報知演出における導入パートの1のシーンにおいて、第1上位テーブルと、特定輝度データテーブルとを用いて前記発光手段を制御し、

第2報知演出における導入パートの1のシーンにおいて、第2上位テーブルと、特定輝度データテーブルとを用いて前記発光手段を制御し、

第1報知演出における導入パートの1シーンで用いられる特定輝度データテーブルと、第2報知演出における導入パートの1シーンで用いられる特定輝度データテーブルとは、共通の輝度データテーブルであり、

第1報知演出における導入パートの1シーンおよび第2報知演出における導入パートの1シーンにおいて、特定輝度データテーブルが用いられ前記発光手段が制御されることにより、共通の色で前記発光手段が発光し、

特定輝度データテーブルは複数の輝度データにより構成され、かつ複数の輝度データ各自を用いる時間の合計が特定時間となるように構成され、

第1上位テーブルは、特定輝度データテーブルの格納先データおよび特定輝度データテーブルを特定時間よりも長い第1時間分用いる時間データと、第1報知演出における導入パートに対応する輝度データテーブルおよび該第1報知演出における導入パートに対応す

40

50

る輝度データテーブルを対応する時間分用いるための時間データと、を含んで構成され、
第2上位テーブルは、特定輝度データテーブルの格納先データおよび特定輝度データテーブルを特定時間よりも長い第2時間分用いる時間データと、第2報知演出における導入パートに対応する輝度データテーブルおよび該第2報知演出における導入パートに対応する輝度データテーブルを対応する時間分用いるための時間データと、を含んで構成され、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（図4、図204～図215）。

10

20

30

40

50