

【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 10 月 30 日(2023.10.30)

【公開番号】特開 2022-70347(P2022-70347A)
【公開日】令和 4 年 5 月 13 日(2022.5.13)
【年通号数】公開公報(特許)2022-084
【出願番号】特願 2020-179367(P2020-179367)
【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02(2006.01)

10

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

A 6 3 F 7/02 3 2 0

【手続補正書】

【提出日】令和 5 年 10 月 20 日(2023.10.20)

【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、

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ることで、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、

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、

前記発光制御手段は、

前記第 1 報知演出における導入パートにおいて、該第 1 報知演出の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、

前記第 2 報知演出における導入パートにおいて、該第 2 報知演出の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、

前記第 1 報知演出の導入パートに対応する輝度データテーブルは、特定発光態様とするための輝度データテーブルと、該特定発光態様とは異なる特別発光態様とするための輝度データテーブルと、を含んで構成され、

40

前記第 2 報知演出の導入パートに対応する輝度データテーブルは、特定発光態様とするための輝度データテーブルと、該特定発光態様とは異なる特殊発光態様とするための輝度データテーブルと、を含んで構成され、

前記第 1 報知演出の導入パートに対応する輝度データテーブルにおける特定発光態様とするための輝度データテーブルと、前記第 2 報知演出の導入パートに対応する輝度データテーブルにおける特定発光態様とするための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、

前記第 1 報知演出の導入パート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、前記第 1 報知演出の導入パートに対応する輝度データテーブルにおける最初の輝度デ

50

ータが再度用いられないように設定された輝度データであり、
 前記第 2 報知演出の導入パート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、前記第 2 報知演出の導入パートに対応する輝度データテーブルにおける最初の輝度データが再度用いられないように設定された輝度データである、

ことを特徴とする遊技機。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 6

【補正方法】変更

【補正の内容】

10

【0 0 0 6】

(A) 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ることで、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ソードパートとを含んで構成され、

20

前記報知演出は、第 1 報知演出と、第 2 報知演出とを含み、

前記発光制御手段は、

前記第 1 報知演出における導入パートにおいて、該第 1 報知演出の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、

前記第 2 報知演出における導入パートにおいて、該第 2 報知演出の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、

前記第 1 報知演出の導入パートに対応する輝度データテーブルは、特定発光態様とするための輝度データテーブルと、該特定発光態様とは異なる特別発光態様とするための輝度データテーブルと、を含んで構成され、

前記第 2 報知演出の導入パートに対応する輝度データテーブルは、特定発光態様とするための輝度データテーブルと、該特定発光態様とは異なる特殊発光態様とするための輝度データテーブルと、を含んで構成され、

30

前記第 1 報知演出の導入パートに対応する輝度データテーブルにおける特定発光態様とするための輝度データテーブルと、前記第 2 報知演出の導入パートに対応する輝度データテーブルにおける特定発光態様とするための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、

前記第 1 報知演出の導入パート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、前記第 1 報知演出の導入パートに対応する輝度データテーブルにおける最初の輝度データが再度用いられないように設定された輝度データであり、

前記第 2 報知演出の導入パート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、前記第 2 報知演出の導入パートに対応する輝度データテーブルにおける最初の輝度データが再度用いられないように設定された輝度データである、

40

ことを特徴とする。

(1) 第 1 識別情報の可変表示および第 2 識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果 (例えば、大当たり図柄) が導出表示されたことにもとづいて有利な有利状態 (例えば、大当たり遊技状態) に制御可能な遊技機であって、

可動体と、

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

50

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、

前記発光制御手段は、

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、可動体可動用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

エピログパートにおいて、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、

可動体可動用の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、

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ており、

さらに、

通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段（例えば、図 8 - 17 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 におけるステップ 100 IWS 166、ステップ 100 IWS 173 を実行する部分、図 8 - 19 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 におけるステップ 100 IWS 537 を実行する部分）と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段（例えば、図 8 - 13 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 におけるステップ 100 IWS 71 を実行する部分）と、を備え、状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり（例えば、図 8 - 13 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 におけるステップ 100 IWS 74、ステップ 100 IWS 75 を実行する部分、図 8 - 17 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 におけるステップ 100 IWS 172、ステップ 100 IWS 173 を実行する部分）、更新手段は、第 1 識別情報の可変表示が実行される場合と第 2 識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新する（例えば、図 8 - 13 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 におけるステップ 100 IWS 71 を実行する部分）ことを特徴とする。

この特徴によれば、実行される報知演出を好適な輝度制御にて実行でき興趣が向上する。さらに、遊技者の救済を好適に実現できる。具体的には、遊技状態が変化して、いずれの識別情報の可変表示が実行される状況であっても数値情報の更新が継続するので遊技者が救済されやすくなり、遊技の意欲を高めることができる。

10

20

30

40

50