【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2022-70349(P2022-70349A)
【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2020-179369(P2020-179369)
【国際特許分類】
Ａ６３Ｆ　7/02(2006.01)
【ＦＩ】
Ａ６３Ｆ　7/02　３０４Ｄ
Ａ６３Ｆ　7/02　３２０

【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
【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、
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、
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、
特別発光態様とするための輝度データテーブルは、有彩色を表す複数の輝度データで構成され、

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、
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】０００６
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０００６】
（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、
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、
特別発光態様とするための輝度データテーブルは、有彩色を表す複数の輝度データで構成され、
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、
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、
エピローグパートにおいて、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、
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、
エピロー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、
前記導入パートは、第１導入パートと前記第１導入パートと異なる第２導入パートとを含み、
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１００ＩＷＳ１６６、ステップ１００ＩＷＳ１７３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１００ＩＷＳ５３７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１００ＩＷＳ７１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１００ＩＷＳ７４、ステップ１００ＩＷＳ７５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１００ＩＷＳ１７２、ステップ１００ＩＷＳ１７３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１００ＩＷＳ７１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。