

【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 20 日(2023.4.20)

【公開番号】特開 2021-153696(P2021-153696A)

【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 2020-54385(P2020-54385)

【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

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

【手続補正書】

【提出日】令和 5 年 4 月 12 日(2023.4.12)

【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、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、

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グパートとを含んで構成され、

30

輝度データテーブルは、特定輝度データテーブルを含み、

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、

導入パートに対応する上位テーブルは、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前記特定時間分用いる時間データと、該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前記特定時間よりも短い所定時間分用いる時間データと、導入パートに対応する輝度データテーブルの格納先データおよび該導入パートに対応する輝度データテーブルを所定時間分用いるための時間データと、を含んで構成され、

40

前記発光制御手段は、

導入パートにおける第 1 シーンにおいて、特定輝度データテーブルと、特定輝度データテーブルを前記特定時間分用いる時間データと、を用いて前記発光手段を制御し、

導入パートにおける第 2 シーンにおいて、特定輝度データテーブルと、特定輝度データテーブルを前記特定時間分よりも短い所定時間分用いる時間データと、を用いて前記発光手段を制御し、

導入パートにおける第 3 シーンにおいて、導入パートに対応する輝度データテーブルと、導入パートに対応する輝度データテーブルを前記所定時間用いる時間データと、を用いて前記発光手段を制御し、

50

導入パートにおける第1シーンにおいて用いられる特定輝度データテーブルと、導入パートにおける第2シーンにおいて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、

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おり、

前記発光制御手段は、

エラーが発生したときに、エラー用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、

導入パートに対応する上位テーブルを用いて前記発光手段を制御しているときに前記エラーが発生した場合、エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、かつ導入パートに対応する上位テーブルに設定される時間データを更新するように制御する、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】

(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、

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グパートとを含んで構成され、

輝度データテーブルは、特定輝度データテーブルを含み、

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、

導入パートに対応する上位テーブルは、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前記特定時間分用いる時間データと、該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前記特定時間よりも短い所定時間分用いる時間データと、導入パートに対応する輝度データテーブルの格納先データおよび該導入パートに対応する輝度データテーブルを所定時間分用いるための時間データと、を含んで構成され、

前記発光制御手段は、

導入パートにおける第1シーンにおいて、特定輝度データテーブルと、特定輝度データテーブルを前記特定時間分用いる時間データと、を用いて前記発光手段を制御し、

導入パートにおける第2シーンにおいて、特定輝度データテーブルと、特定輝度データテーブルを前記特定時間分よりも短い所定時間分用いる時間データと、を用いて前記発光手段を制御し、

導入パートにおける第3シーンにおいて、導入パートに対応する輝度データテーブルと、導入パートに対応する輝度データテーブルを前記所定時間用いる時間データと、を用いて前記発光手段を制御し、

10

20

30

40

50

導入パートにおける第 1 シーンにおいて用いられる特定輝度データテーブルと、導入パートにおける第 2 シーンにおいて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、

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おり、

前記発光制御手段は、

エラーが発生したときに、エラー用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、

導入パートに対応する上位テーブルを用いて前記発光手段を制御しているときに前記エラーが発生した場合、エラー用輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、かつ導入パートに対応する上位テーブルに設定される時間データを更新するように制御する（図 4、図 5 2、図 2 0 9、図 2 2 9）。

10

20

30

40

50