

【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 7 月 11 日(2023.7.11)

【公開番号】特開 2022-35445(P2022-35445A)

【公開日】令和 4 年 3 月 4 日(2022.3.4)

【年通号数】公開公報(特許)2022-039

【出願番号】特願 2020-139778(P2020-139778)

【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 7 月 3 日(2023.7.3)

【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、複数の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の導入パートと、前記有利状態に制御される旨が報知される第 1 エピログパートとを含んで構成され、

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の導入パートと、前記有利状態に制御されない旨が報知される第 2 エピログパートとを含んで構成され、

前記発光制御手段は、

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における導入パートおよび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における導入パートのいずれにおいても共通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、

40

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、

第 1 エピログパートに対応する輝度データテーブルを構成する複数の輝度データの平均使用時間は、第 2 エピログパートに対応する輝度データテーブルを構成する複数の輝度データの平均使用時間よりも短く設定されており、

第 2 エピログパートに対応する輝度データの最初に用いられる輝度データと、共通の導入パートに対応する輝度データテーブルの最後に用いられる輝度データとは、異なる輝

50

度データであり、

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いる、遊技機。

【手続補正２】

【補正対象書類名】明細書

10

【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、複数の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、

20

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の導入パートと、前記有利状態に制御される旨が報知される第１エピソードパートとを含んで構成され、

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の導入パートと、前記有利状態に制御されない旨が報知される第２エピソードパートとを含んで構成され、

前記発光制御手段は、

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における導入パートおよび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における導入パートのいずれにおいても共通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、

30

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における第１エピソードパートにおいて、第１エピソード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における第２エピソードパートにおいて、第２エピソード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、

第１エピソードパートに対応する輝度データテーブルを構成する複数の輝度データの平均使用時間は、第２エピソードパートに対応する輝度データテーブルを構成する複数の輝度データの平均使用時間よりも短く設定されており、

40

第２エピソードパートに対応する輝度データの最初に用いられる輝度データと、共通の導入パートに対応する輝度データテーブルの最後に用いられる輝度データとは、異なる輝度データであり、

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いる、

50

ことを特徴としている。

10

20

30

40

50