

【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 19 日(2023.7.19)

【公開番号】特開 2022-45432(P2022-45432A)

【公開日】令和 4 年 3 月 22 日(2022.3.22)

【年通号数】公開公報(特許)2022-050

【出願番号】特願 2020-151032(P2020-151032)

【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 7 月 10 日(2023.7.10)

【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 エピロー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報知演出における導入パートと、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と、は、共通であり、

前記発光制御手段は、

導入パートにおいて、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、

40

第 2 エピローグパートにおいて、第 2 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、

第 2 エピローグパートに対応する輝度データテーブルにおいて最初に用いられる輝度データは、導入パートに対応する輝度データテーブルにおいて最後に用いられる輝度データよりも輝度が低く設定され、

導入パートに対応する輝度データテーブルにおいて最後に用いられる輝度データを用いて前記発光手段が制御されることにより、該発光手段が第 1 輝度で発光し、

第 2 エピローグパートに対応する輝度データテーブルにおいて最初に用いられる輝度データを用いて前記発光手段が制御されることにより、該発光手段が前記第 1 輝度よりも低

50

い輝度の第 2 輝度で発光し、

互いに演出背景が異なる第 1 ステージと、第 2 ステージと、があり、

前記第 1 ステージおよび前記第 2 ステージのいずれにおいても実行可能であり、かつ前記報知演出とは異なる特定演出を実行可能であり、

前記第 1 ステージにおいて前記特定演出が実行される場合に用いられる輝度データテーブルと、前記第 2 ステージにおいて前記特定演出が実行される場合に用いられる輝度データテーブルと、は共通であり、

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、

通常状態において、通常状態背景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、

導入パートの輝度データテーブル及び第 2 エピローグパートの輝度データテーブルよりもエラー用輝度データテーブルを優先するように前記発光手段を制御し、

通常状態背景用輝度データテーブルよりも導入パートの輝度データテーブル及び第 2 エピローグパートの輝度データテーブルを優先するように前記発光手段を制御し、

導入パートの輝度データテーブルまたは第 2 エピローグパートの輝度データ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、かつ該導入パートの輝度データテーブルまたは該第 2 エピローグパートの輝度データ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。

10

20

【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、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報知演出における導入パートと、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と、は、共通であり、

前記発光制御手段は、

導入パートにおいて、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、

第 2 エピローグパートにおいて、第 2 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、

第 2 エピローグパートに対応する輝度データテーブルにおいて最初に用いられる輝度データは、導入パートに対応する輝度データテーブルにおいて最後に用いられる輝度データよりも輝度が低く設定され、

30

40

50

導入パートに対応する輝度データテーブルにおいて最後に用いられる輝度データを用いて前記発光手段が制御されることにより、該発光手段が第 1 輝度で発光し、

第 2 エピローグパートに対応する輝度データテーブルにおいて最初に用いられる輝度データを用いて前記発光手段が制御されることにより、該発光手段が前記第 1 輝度よりも低い輝度の第 2 輝度で発光し、

互いに演出背景が異なる第 1 ステージと、第 2 ステージと、があり、

前記第 1 ステージおよび前記第 2 ステージのいずれにおいても実行可能であり、かつ前記報知演出とは異なる特定演出を実行可能であり、

前記第 1 ステージにおいて前記特定演出が実行される場合に用いられる輝度データテーブルと、前記第 2 ステージにおいて前記特定演出が実行される場合に用いられる輝度データテーブルと、は共通であり、

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、

通常状態において、通常状態背景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、

導入パートの輝度データテーブル及び第 2 エピローグパートの輝度データテーブルよりもエラー用輝度データテーブルを優先するように前記発光手段を制御し、

通常状態背景用輝度データテーブルよりも導入パートの輝度データテーブル及び第 2 エピローグパートの輝度データテーブルを優先するように前記発光手段を制御し、

導入パートの輝度データテーブルまたは第 2 エピローグパートの輝度データ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、かつ該導入パートの輝度データテーブルまたは該第 2 エピローグパートの輝度データ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、

ことを特徴とする。

10

20

30

40

50