

【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 7 年 1 月 23 日(2025.1.23)

【公開番号】特開 2023-160487(P2023-160487A)
【公開日】令和 5 年 11 月 2 日(2023.11.2)
【年通号数】公開公報(特許)2023-207
【出願番号】特願 2022-70890(P2022-70890)
【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 7 年 1 月 15 日(2025.1.15)

【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】

始動条件が成立したことにより、特別識別情報の可変表示を行うことが可能な遊技機であって、

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

遊技が終了した後の遊技終了後第 1 期間において、背景表示を表示し、

30

前記遊技終了後第 1 期間が終了した後の遊技終了後第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し、

電源断が発生し、電源投入がされた後の電源投入後第 1 期間において、前記背景表示を表示し、

前記電源投入後第 1 期間が終了した後の電源投入後第 2 期間において、前記デモンストレーション表示を表示し、

前記特別識別情報の可変表示に対応する演出識別情報の可変表示を表示可能であり、

前記始動条件が成立した場合、前記演出識別情報の透過率が第 1 値から第 1 値よりも高い第 2 値となるように、該演出識別情報の可変表示を表示し、

前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記始動条件が成立した場合、前記演出識別情報の透過率が前記第 2 値となる前に、該デモンストレーション表示から該演出識別情報の可変表示に表示を切り替えて表示し、

40

前記発光制御手段は、

前記遊技終了後第 1 期間において、前記背景表示に対応する背景表示輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記遊技終了後第 2 期間において、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記遊技終了後第 1 期間から前記遊技終了後第 2 期間となり前記表示手段により前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記始動条件が成立した場合、前記表示手段が該デモンストレーション表示から前記演出識別情報の可変表示に対応する表示に表示

50

を切り替えるよりも前に、前記デモンストレーション表示輝度データテーブルから該演出識別情報の可変表示に対応する輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御し、前記電源投入後第 1 期間から前記電源投入後第 2 期間となり前記表示手段が前記背景表示から前記デモンストレーション表示に表示を切り替えるよりも前に、前記背景表示輝度データテーブルから前記デモンストレーション表示輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御し、

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能であり、

前記有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、

前記所定演出は、第 1 所定演出と、第 2 所定演出と、を含み、

前記第 1 所定演出は、第 1 割れ前兆画像を表示する第 1 所定パートと、該第 1 割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第 2 所定パートと、を含む演出であり、

前記第 2 所定演出は、第 2 割れ前兆画像を表示する第 3 所定パートと、該第 2 割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第 4 所定パートと、を含む演出であり、

前記第 1 所定演出と前記第 2 所定演出とで、実行期間は重複せず、

前記第 1 所定パートと前記第 3 所定パートとで、実行期間の長さが異なり、

前記第 2 所定パートにおける破片画像と前記第 4 所定パートにおける破片画像とは、少なくとも所定方向と特定方向との複数方向に向かって移動する態様で表示され、

前記特定方向に向かって移動表示する破片画像の方が、前記所定方向に向かって移動表示する破片画像よりも前記表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する期間が長く、

前記第 4 所定パートにおいて前記特定方向に向かって移動表示する破片画像の方が、前記第 2 所定パートにおいて前記特定方向に移動表示する破片画像よりも前記表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する期間が長い、

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】

【0 0 0 6】

請求項 1 に記載の遊技機は、

始動条件が成立したことにより、特別識別情報の可変表示を行うことが可能な遊技機であって、

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

遊技が終了した後の遊技終了後第 1 期間において、背景表示を表示し、

前記遊技終了後第 1 期間が終了した後の遊技終了後第 2 期間において、デモンストレーション表示を表示し、

電源断が発生し、電源投入がされた後の電源投入後第 1 期間において、前記背景表示を表示し、

前記電源投入後第 1 期間が終了した後の電源投入後第 2 期間において、前記デモンストレーション表示を表示し、

前記特別識別情報の可変表示に対応する演出識別情報の可変表示を表示可能であり、

前記始動条件が成立した場合、前記演出識別情報の透過率が第 1 値から第 1 値よりも高い第 2 値となるように、該演出識別情報の可変表示を表示し、

前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記始動条件が成立した場合、前記演出識別情報の透過率が前記第 2 値となる前に、該デモンストレーション表示から該演出識別情報の可変表示に表示を切り替えて表示し、

前記発光制御手段は、

前記遊技終了後第 1 期間において、前記背景表示に対応する背景表示輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記遊技終了後第 2 期間において、前記デモンストレーション表示に対応するデモンストレーション表示輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記遊技終了後第 1 期間から前記遊技終了後第 2 期間となり前記表示手段により前記デモンストレーション表示が表示されているときに前記始動条件が成立した場合、前記表示手段が該デモンストレーション表示から前記演出識別情報の可変表示に対応する表示に表示を切り替えるよりも前に、前記デモンストレーション表示輝度データテーブルから該演出識別情報の可変表示に対応する輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御し、

10

前記電源投入後第 1 期間から前記電源投入後第 2 期間となり前記表示手段が前記背景表示から前記デモンストレーション表示に表示を切り替えるよりも前に、前記背景表示輝度データテーブルから前記デモンストレーション表示輝度データテーブルに切り替えて前記発光手段を制御し、

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能であり、

前記有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、

前記所定演出は、第 1 所定演出と、第 2 所定演出と、を含み、

前記第 1 所定演出は、第 1 割れ前兆画像を表示する第 1 所定パートと、該第 1 割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第 2 所定パートと、を含む演出であり、

20

前記第 2 所定演出は、第 2 割れ前兆画像を表示する第 3 所定パートと、該第 2 割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第 4 所定パートと、を含む演出であり、

前記第 1 所定演出と前記第 2 所定演出とで、実行期間は重複せず、

前記第 1 所定パートと前記第 3 所定パートとで、実行期間の長さが異なり、

前記第 2 所定パートにおける破片画像と前記第 4 所定パートにおける破片画像とは、少なくとも所定方向と特定方向との複数方向に向かって移動する態様で表示され、

前記特定方向に向かって移動表示する破片画像の方が、前記所定方向に向かって移動表示する破片画像よりも前記表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する期間が長く、

前記第 4 所定パートにおいて前記特定方向に向かって移動表示する破片画像の方が、前記第 2 所定パートにおいて前記特定方向に移動表示する破片画像よりも前記表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する期間が長い、

30

ことを特徴としている。

40

50