

【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6月2日(2025.6.2)

【公開番号】特開2024-30481(P2024-30481A)

【公開日】令和6年3月7日(2024.3.7)

【年通号数】公開公報(特許)2024-043

【出願番号】特願2022-133412(P2022-133412)

【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7年5月23日(2025.5.23)

【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】

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第1期間において、背景表示を表示可能であり、

前記第1期間が終了した後の第2期間において、デモンストレーション表示を表示可能で
あり、

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可能であり、

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可能であり、

前記発光制御手段は、

前記第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可能であり、

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可能であり、

特定エラーが発生した場合、特定エラー輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御
可能であり、

前記特定エラー輝度データテーブルを構成する輝度データの数と、前記デモンストレーシ
ョン表示輝度データテーブルを構成する輝度データの数と、が異なり、

遊技制御手段と、

40

30

50

演出実行手段と、

保留記憶手段と、をさらに備え、

前記保留記憶手段は、始動条件が成立したことにもとづいて、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、

前記遊技制御手段は、前記特別識別情報の可変表示が終了したときに、次の前記特別識別情報の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の前記特別識別情報の可変表示を実行可能であり、

前記演出実行手段は、

第1モードと、該第1モードとは異なる第2モードと、を含む複数のモードにおいて複数の演出を実行可能であり、

前記所定数未満の保留記憶が記憶されている状況において、

前記第1モード中であり、第1タイミングで始動条件が成立した場合、第1モード保留表示を第1モード開始態様で表示開始し、第1モード途中態様に変化させた後に第1モード完了態様に変化させて表示可能であり、

前記第2モード中であり、前記第1タイミングで始動条件が成立した場合、第2モード保留表示を第2モード開始態様で表示開始し、第2モード途中態様に変化させた後に第2モード完了態様に変化させて表示可能であり、

前記第1モード中であり、前記第1タイミングより後の第2タイミングで始動条件が成立した場合、前記第1モード保留表示を前記第1モード開始態様で表示開始し、前記第1モード途中態様に変化させ、次の前記特別識別情報の可変表示が開始されることに基づいて前記第1モード完了態様に変化させて表示可能であり、

前記第2モード中であり、前記第2タイミングで始動条件が成立した場合、前記第2モード保留表示を前記第2モード開始態様で表示開始し、前記第2モード途中態様に変化させ、次の前記特別識別情報の可変表示が開始されることに基づいて前記第2モード完了態様に変化させて表示可能であり、

前記第1モード中であり、前記第2タイミングより後の第3タイミングで始動条件が成立した場合、前記第1モード保留表示を前記第1モード開始態様及び前記第1モード途中態様で表示することなく前記第1モード完了態様で表示可能であり、

前記第2モード中であり、前記第3タイミングで始動条件が成立した場合、前記第2モード保留表示を前記第2モード開始態様及び前記第2モード途中態様で表示することなく前記第2モード完了態様で表示可能である、

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】

本発明の請求項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第1期間において、背景表示を表示可能であり、

前記第1期間が終了した後の第2期間において、デモンストレーション表示を表示可能であり、

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

10

20

30

40

50

第2値となるように、該演出識別情報の可変表示を表示可能であり、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可能であり、前記発光制御手段は、

前記第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可能であり、

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可能であり、

10

特定エラーが発生した場合、特定エラー輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御可能であり、

前記特定エラー輝度データテーブルを構成する輝度データの数と、前記デモンストレーション表示輝度データテーブルを構成する輝度データの数と、が異なり、

遊技制御手段と、

演出実行手段と、

保留記憶手段と、をさらに備え、

前記保留記憶手段は、始動条件が成立したことにもとづいて、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、

20

前記遊技制御手段は、前記特別識別情報の可変表示が終了したときに、次の前記特別識別情報の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の前記特別識別情報の可変表示を実行可能であり、

前記演出実行手段は、

第1モードと、該第1モードとは異なる第2モードと、を含む複数のモードにおいて複数の演出を実行可能であり、

前記所定数未満の保留記憶が記憶されている状況において、

前記第1モード中であり、第1タイミングで始動条件が成立した場合、第1モード保留表示を第1モード開始態様で表示開始し、第1モード途中態様に変化させた後に第1モード完了態様に変化させて表示可能であり、

30

前記第2モード中であり、前記第1タイミングで始動条件が成立した場合、第2モード保留表示を第2モード開始態様で表示開始し、第2モード途中態様に変化させた後に第2モード完了態様に変化させて表示可能であり、

前記第1モード中であり、前記第1タイミングより後の第2タイミングで始動条件が成立した場合、前記第1モード保留表示を前記第1モード開始態様で表示開始し、前記第1モード途中態様に変化させ、次の前記特別識別情報の可変表示が開始されることに基づいて前記第1モード完了態様に変化させて表示可能であり、

前記第2モード中であり、前記第2タイミングで始動条件が成立した場合、前記第2モード保留表示を前記第2モード開始態様で表示開始し、前記第2モード途中態様に変化させ、次の前記特別識別情報の可変表示が開始されることに基づいて前記第2モード完了態様に変化させて表示可能であり、

40

前記第1モード中であり、前記第2タイミングより後の第3タイミングで始動条件が成立した場合、前記第1モード保留表示を前記第1モード開始態様及び前記第1モード途中態様で表示することなく前記第1モード完了態様で表示可能であり、

前記第2モード中であり、前記第3タイミングで始動条件が成立した場合、前記第2モード保留表示を前記第2モード開始態様及び前記第2モード途中態様で表示することなく前記第2モード完了態様で表示可能である、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、上記実情を鑑み、商品性を高めた遊技機を提供することができる。

50