

【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6年10月11日(2024.10.11)

【公開番号】特開2023-43595(P2023-43595A)  
【公開日】令和5年3月29日(2023.3.29)  
【年通号数】公開公報(特許)2023-058  
【出願番号】特願2021-151305(P2021-151305)  
【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 1 5 A

【手続補正書】

【提出日】令和6年10月3日(2024.10.3)

【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

20

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

識別情報の可変表示を行い、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つて、

発光体と、

前記有利状態に制御されることを報知可能な特定演出と、前記特定演出において前記有利状態に制御されることが報知される場合に実行される特別演出と、該特別演出後に実行される事後演出と、を実行可能な演出実行手段と、を備え、

前記有利状態は、第1有利状態と、該第1有利状態よりも遊技者にとって有利な第2有利状態と、を含み、

30

前記演出実行手段は、

前記特定演出として、特定キャラクタを表示する第1特定演出と、特殊キャラクタを表示する第2特定演出と、前記特定キャラクタと前記特殊キャラクタとのいずれも表示しない第3特定演出と、を実行可能であり、

前記事後演出として、前記第1特定演出において前記特別演出を実行した後に前記特定キャラクタを表示する第1事後演出を実行可能であり、

前記事後演出として、前記第2特定演出において前記特別演出を実行した後に前記特殊キャラクタを表示する第2事後演出を実行可能であり、

前記事後演出として、前記第3特定演出において前記特別演出を実行した後に該第3特定演出に関連した演出態様であつて前記特定キャラクタと前記特殊キャラクタとのいずれも表示しない第3事後演出を実行可能であり、

40

前記事後演出において前記発光体を発光させることが可能であり、

前記第1事後演出において、前記第2事後演出と共通の発光パターンにより前記発光体を発光させることが可能であり、

前記第3事後演出において、前記第1事後演出と前記第2事後演出とは異なる発光パターンにより前記発光体を発光させることが可能であり、

前記第2有利状態に制御される割合は、前記第1特定演出と前記第2特定演出と前記第3特定演出のいずれが実行されるかによって異なり、

一の演出モードにおいて、第1背景画像と第2背景画像とを含む複数種類の背景画像を

50

切り替えて表示可能であり、

前記背景画像を前記第 1 背景画像から前記第 2 背景画像へ切り替えるときに、前記第 1 背景画像の透明度を漸次高めていく背景フェードアウト表示を実行するとともに、前記第 2 背景画像の透明度を漸次低くしていく背景フェードイン表示を実行可能であり、

前記識別情報の可変表示を開始するときに、前記識別情報の透明度を漸次高めていく識別情報フェードアウト表示を実行可能であり、

前記識別情報の可変表示を終了するときに、前記識別情報の透明度を漸次低くしていく識別情報フェードイン表示を実行可能であり、

前記識別情報フェードアウト表示と前記背景フェードアウト表示とを共通の時期に実行可能であり、

10

前記識別情報フェードイン表示と前記背景フェードイン表示とを共通の時期に実行可能であり、

前記識別情報フェードアウト表示の実行期間よりも前記背景フェードアウト表示の実行期間の方が長く、

前記識別情報フェードイン表示の実行期間よりも前記背景フェードイン表示の実行期間の方が長い、

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 2

20

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 2】

遊技機に代表されるパチンコ遊技機として、特定識別情報（特別図柄）の可変表示に対応して、複数種類の装飾識別情報（飾り図柄）の可変表示が行われるものがあつた（例えば、特許文献 1 参照）。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 3

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 3】

【特許文献 1】特開 2 0 1 7 - 8 6 3 9 2 号公報

【手続補正 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 4

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 4】

上記特許文献 1 に記載の遊技機にあっては、未だ始動条件が成立しない可変表示に対応した保留表示や実行されている可変表示に対応したアクティブ表示（対応表示）と、装飾識別情報の可変表示との関係について十分に考慮されていないため、例えば、保留表示がアクティブ表示に切り替え表示される前に装飾識別情報の可変表示が開始されるなど不自然な態様の表示により遊技者に違和感を与えてしまうという問題があつた。

40

【手続補正 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 5

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 5】

50

本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、装飾識別情報と保留表示の不自然な態様の表示により遊技者に違和感を与えることがない遊技機を提供することを目的とする。

【手続補正 6】

【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) 識別情報の可変表示を行い、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、

発光体と、

前記有利状態に制御されることを報知可能な特定演出と、前記特定演出において前記有利状態に制御されることが報知される場合に実行される特別演出と、該特別演出後に実行される事後演出と、を実行可能な演出実行手段と、を備え、

前記有利状態は、第1有利状態と、該第1有利状態よりも遊技者にとって有利な第2有利状態と、を含み、

前記演出実行手段は、

前記特定演出として、特定キャラクタを表示する第1特定演出と、特殊キャラクタを表示する第2特定演出と、前記特定キャラクタと前記特殊キャラクタとのいずれも表示しない第3特定演出と、を実行可能であり、

前記事後演出として、前記第1特定演出において前記特別演出を実行した後に前記特定キャラクタを表示する第1事後演出を実行可能であり、

前記事後演出として、前記第2特定演出において前記特別演出を実行した後に前記特殊キャラクタを表示する第2事後演出を実行可能であり、

前記事後演出として、前記第3特定演出において前記特別演出を実行した後に該第3特定演出に関連した演出態様であって前記特定キャラクタと前記特殊キャラクタとのいずれも表示しない第3事後演出を実行可能であり、

前記事後演出において前記発光体を発光させることが可能であり、

前記第1事後演出において、前記第2事後演出と共通の発光パターンにより前記発光体を発光させることが可能であり、

前記第3事後演出において、前記第1事後演出と前記第2事後演出とは異なる発光パターンにより前記発光体を発光させることが可能であり、

前記第2有利状態に制御される割合は、前記第1特定演出と前記第2特定演出と前記第3特定演出のいずれが実行されるかによって異なり、

一の演出モードにおいて、第1背景画像と第2背景画像とを含む複数種類の背景画像を切り替えて表示可能であり、

前記背景画像を前記第1背景画像から前記第2背景画像へ切り替えるときに、前記第1背景画像の透明度を漸次高めていく背景フェードアウト表示を実行するとともに、前記第2背景画像の透明度を漸次低くしていく背景フェードイン表示を実行可能であり、

前記識別情報の可変表示を開始するときに、前記識別情報の透明度を漸次高めていく識別情報フェードアウト表示を実行可能であり、

前記識別情報の可変表示を終了するときに、前記識別情報の透明度を漸次低くしていく識別情報フェードイン表示を実行可能であり、

前記識別情報フェードアウト表示と前記背景フェードアウト表示とを共通の時期に実行可能であり、

前記識別情報フェードイン表示と前記背景フェードイン表示とを共通の時期に実行可能であり、

前記識別情報フェードアウト表示の実行期間よりも前記背景フェードアウト表示の実行期間の方が長く、

10

20

30

40

50

前記識別情報フェードイン表示の実行期間よりも前記背景フェードイン表示の実行期間の方が長い、  
ことを特徴とする。

10

20

30

40

50