

【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 2 月 3 日(2025.2.3)

【公開番号】特開 2023-87791(P2023-87791A)
【公開日】令和 5 年 6 月 26 日(2023.6.26)
【年通号数】公開公報(特許)2023-118
【出願番号】特願 2021-202267(P2021-202267)
【国際特許分類】
A 6 3 F 7/02(2006.01)
【F I】
A 6 3 F 7/02 3 2 0

10

【手続補正書】
【提出日】令和 7 年 1 月 24 日(2025.1.24)
【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】
【特許請求の範囲】
【請求項 1】

20

始動条件の成立により、第 1 識別情報と、第 2 識別情報とを含む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、

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

前記背景表示を前記第 1 背景表示から前記第 2 背景表示へ切り替えるときに、前記第 1 背景表示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 背景表示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が行われる領域は少なくとも、第 1 領域と、第 2 領域と、を含み

30

、前記識別情報の可変表示を開始するときに、前記第 1 領域において前記第 1 識別情報の可変表示を開始するとともに、前記第 2 領域において前記第 2 識別情報の可変表示を開始し

、前記第 1 識別情報の可変表示を開始するときに前記第 1 領域において前記第 1 識別情報の透明度を漸次高める第 1 識別情報フェードアウト表示を実行可能であるとともに、前記第 2 識別情報の可変表示を開始するときに前記第 2 領域において前記第 2 識別情報の透明度を漸次高める第 2 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、前記第 1 領域において前記第 1 識別情報の可変表示を減速するとともに、前記第 2 領域において前記第 2 識別情報の可変表示を減速し

40

、前記第 1 識別情報の可変表示を減速するときに、前記第 1 領域において前記第 1 識別情報の透明度を漸次低くする第 1 識別情報フェードイン表示を実行可能であるとともに、前記前記第 2 識別情報の可変表示を減速するときに前記第 2 領域において前記第 2 識別情報の透明度を漸次低くする第 2 識別情報フェードイン表示を実行可能であり、

少なくとも前記第 1 識別情報フェードアウト表示または前記第 2 識別情報フェードアウト表示のいずれか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、

前記第 1 識別情報フェードアウト表示の実行期間と前記第 2 識別情報フェードアウト表示の実行期間とは共通であり、

前記第 1 識別情報フェードアウト表示および前記第 2 識別情報フェードアウト表示の実行

50

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、
遊技が終了した後の遊技終了後第 1 期間において、前記背景表示を表示可能であり、
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可能であり、
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可能であり、
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可能であり、
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発光手段が制御され、
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が制御され、
前記電源投入後第 1 期間において、前記背景表示輝度データテーブルを用いて前記発光手段が制御され、
前記電源投入後第 2 期間において、前記デモンストレーション表示輝度データテーブルを用いて前記発光手段が制御され、
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が切り替わるよりも前に、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わって前記発光手段が制御され、
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、前記第 1 識別情報フェードアウト表示および前記第 2 識別情報フェードアウト表示が開始されるよりも前に前記デモンストレーション表示から前記第 1 識別情報の可変表示および前記第 2 識別情報の可変表示に切り替わって表示される、

10

20

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】

30

(1) 始動条件の成立により、第 1 識別情報と、第 2 識別情報とを含む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、
一の演出モードにおいて、第 1 背景表示と第 2 背景表示とを含む複数種類の背景表示を切り替えて表示可能であり、
前記背景表示を前記第 1 背景表示から前記第 2 背景表示へ切り替えるときに、前記第 1 背景表示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 背景表示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が行われる領域は少なくとも、第 1 領域と、第 2 領域と、を含み、
前記識別情報の可変表示を開始するときに、前記第 1 領域において前記第 1 識別情報の可変表示を開始するとともに、前記第 2 領域において前記第 2 識別情報の可変表示を開始し、
前記第 1 識別情報の可変表示を開始するときに前記第 1 領域において前記第 1 識別情報の透明度を漸次高める第 1 識別情報フェードアウト表示を実行可能であるとともに、前記第 2 識別情報の可変表示を開始するときに前記第 2 領域において前記第 2 識別情報の透明度を漸次高める第 2 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、前記第 1 領域において前記第 1 識別情報の可変表示を減速するとともに、前記第 2 領域において前記第 2 識別情報の可変表示を減速し、
前記第 1 識別情報の可変表示を減速するときに、前記第 1 領域において前記第 1 識別情報

40

50

の透明度を漸次低くする第 1 識別情報フェードイン表示を実行可能であるとともに、前記前記第 2 識別情報の可変表示を減速するときに前記第 2 領域において前記第 2 識別情報の透明度を漸次低くする第 2 識別情報フェードイン表示を実行可能であり、
少なくとも前記第 1 識別情報フェードアウト表示または前記第 2 識別情報フェードアウト表示のいずれか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、
前記第 1 識別情報フェードアウト表示の実行期間と前記第 2 識別情報フェードアウト表示の実行期間とは共通であり、
前記第 1 識別情報フェードアウト表示および前記第 2 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、
遊技が終了した後の遊技終了後第 1 期間において、前記背景表示を表示可能であり、
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可能であり、
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可能であり、
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可能であり、
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発光手段が制御され、
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が制御され、
前記電源投入後第 1 期間において、前記背景表示輝度データテーブルを用いて前記発光手段が制御され、
前記電源投入後第 2 期間において、前記デモンストレーション表示輝度データテーブルを用いて前記発光手段が制御され、
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が切り替わるよりも前に、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わって前記発光手段が制御され、
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、前記第 1 識別情報フェードアウト表示および前記第 2 識別情報フェードアウト表示が開始されるよりも前に前記デモンストレーション表示から前記第 1 識別情報の可変表示および前記第 2 識別情報の可変表示に切り替わって表示される、
ことを特徴とする。
この特徴によれば、好適な客待ち制御を行うことができるので、商品性を高めることができる。

10

20

30

40

50