

【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 10 日(2025.1.10)

【公開番号】特開 2023-136424(P2023-136424A)

【公開日】令和 5 年 9 月 29 日(2023.9.29)

【年通号数】公開公報(特許)2023-184

【出願番号】特願 2022-42085(P2022-42085)

【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 6 年 12 月 26 日(2024.12.26)

【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】

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実行し、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、
前記識別情報は、キャラクタ表示を含み、
前記識別情報の可変表示として、スクロールアクションと、前記スクロールアクションの開始前に前記キャラクタ表示が動作する開始前アクションと、前記スクロールアクションの停止時における停止時アクションと、前記停止時アクション後に前記キャラクタ表示が動作する停止後アクションと、を実行可能であり、
前記開始前アクションと前記停止後アクションとで、前記キャラクタ表示の態様が異なり、
未だ開始されていない可変表示に対応する保留表示について所定数を上限として更新表示可能であり、
前記開始前アクションは、前記保留表示が更新表示されてから実行される、

10

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】0001

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0001】

本発明は、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機に関する。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0002

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0002】

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った（例えば、特許文献 1 参照）。

【手続補正 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0003

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0003】

【特許文献 1】特開 2017 - 86392 号公報

【手続補正 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0004

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0004】

しかし、特許文献 1 の機能や構成を有する遊技機において商品性を高める余地があった。

【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】

請求項 1 に記載の遊技機は、

20

30

40

50

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実行し、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

10

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、

20

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、

前記識別情報は、キャラクタ表示を含み、

30

前記識別情報の可変表示として、スクロールアクションと、前記スクロールアクションの開始前に前記キャラクタ表示が動作する開始前アクションと、前記スクロールアクションの停止時における停止時アクションと、前記停止時アクション後に前記キャラクタ表示が動作する停止後アクションと、を実行可能であり、

前記開始前アクションと前記停止後アクションとで、前記キャラクタ表示の態様が異なり

未だ開始されていない可変表示に対応する保留表示について所定数を上限として更新表示可能であり、

前記開始前アクションは、前記保留表示が更新表示されてから実行される、

ことを特徴としている。

40