

【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 9 月 25 日(2024.9.25)

【公開番号】特開 2023-37825(P2023-37825A)
【公開日】令和 5 年 3 月 16 日(2023.3.16)
【年通号数】公開公報(特許)2023-050
【出願番号】特願 2021-144620(P2021-144620)
【国際特許分類】
A 63 F 7/02(2006.01)
【FI】
A 63 F 7/02 320

10

【手続補正書】
【提出日】令和 6 年 9 月 13 日(2024.9.13)
【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

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、
前記第 1 識別情報及び前記第 2 識別情報は、キャラクタ表示を含み、
前記第 1 識別情報の可変表示及び前記第 2 識別情報の可変表示として、スクロールアクションと、該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、該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を、実行可能であり、
前記開始前アクションと前記停止時アクションとで、前記キャラクタ表示の態様が異なる

ことを特徴とする遊技機。

【手続補正 2】

10

【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、装飾識別情報の可変表示を好適に見せることについて、改善の余地があった。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

20

【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】

本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、装飾識別情報の可変表示を好適に見せることができる遊技機を提供することを目的とする。

【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 6

【補正方法】変更

【補正の内容】

30

【0 0 0 6】

請求項 1 に記載の遊技機は、

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

40

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

50

—

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、

前記第 1 識別情報及び前記第 2 識別情報は、キャラクタ表示を含み、

前記第 1 識別情報の可変表示及び前記第 2 識別情報の可変表示として、スクロールアクションと、該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、該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を、実行可能であり、

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

—

ことを特徴としている。

10

20

30

40

50