

【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 8 日(2024.10.8)

【公開番号】特開 2023-74531(P2023-74531A)  
【公開日】令和 5 年 5 月 30 日(2023.5.30)  
【年通号数】公開公報(特許)2023-099  
【出願番号】特願 2021-187473(P2021-187473)  
【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02(2006.01)

10

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D  
A 6 3 F 7/02 3 2 0  
A 6 3 F 7/02 3 1 5 A  
A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z  
A 6 3 F 7/02 3 3 4

【手続補正書】

【提出日】令和 6 年 9 月 30 日(2024.9.30)

【手続補正 1】

20

【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】

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、

表示手段と、

発光手段と、

30

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、背景表示を表示し、

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し

、  
音量調整を案内する音量調整案内表示を表示可能であり、

前記音量調整案内表示が表示されていない状況で可変表示が実行され、該可変表示の終了から所定期間が経過した場合、前記音量調整案内表示を表示可能であり、その後、前記デモンストレーション表示の表示開始条件が成立した場合、前記音量調整案内表示を表示することなく、前記デモンストレーション表示を表示可能であり、

40

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し、

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し、

前記発光制御手段は、

前記第 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前記発光手段を制御し、

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

50

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し、  
遊技中に、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し、  
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を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し、  
前記背景表示輝度データテーブルを構成する輝度データと、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と、で割合を多く占める色が異なる、

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】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、  
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、

20

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、背景表示を表示し、

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し、

音量調整を案内する音量調整案内表示を表示可能であり、

前記音量調整案内表示が表示されていない状況で可変表示が実行され、該可変表示の終了から所定期間が経過した場合、前記音量調整案内表示を表示可能であり、その後、前記デモンストレーション表示の表示開始条件が成立した場合、前記音量調整案内表示を表示することなく、前記デモンストレーション表示を表示可能であり、

30

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し、

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を表示を切り替えて表示し、

前記発光制御手段は、

前記第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前記発光手段を制御し、

40

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し、

遊技中に、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し、

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を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し、

前記背景表示輝度データテーブルを構成する輝度データと、前記特定エラー輝度データテ

50

ーブルを構成する輝度データと、で割合を多く占める色が異なる、  
ことを特徴とする。

さらに、他の態様に係る遊技機は、

遊技可能であり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、  
乱数値を更新可能な更新手段と、

特別識別情報の可変表示を実行可能な第 1 表示手段と、

普通識別情報の可変表示を実行可能な第 2 表示手段と、

演出に関する表示を表示可能な第 3 表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

10

前記第 1 表示手段による表示結果に対応して、前記有利状態の種類が決定され、

前記第 2 表示手段による表示結果に対応して、始動領域を遊技媒体が通過しやすい誘導  
状態に変化させる変化態様が決定され、

前記更新手段は、

前記第 1 表示手段による表示結果の決定に用いられる第 1 乱数値および前記第 2 表示  
手段による表示結果の決定に用いられる第 2 乱数値を共通となる更新処理によりそれぞれの  
更新範囲において更新可能であり、

前記第 1 乱数値および前記第 2 乱数値を共通となる内部格納手段を用いて更新可能で  
あり、

前記第 1 乱数値は、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数ではなく、

20

前記第 2 乱数値は、更新範囲に含まれる乱数値の総数が素数であり、

前記第 3 表示手段は、

遊技が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示し、

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し

、

前記発光制御手段は、

前記第 1 期間において、特定エラーが発生していない場合、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前記発光手段を制御し、

前記第 2 期間において、前記特定エラーが発生していない場合、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  
段を制御し、

30

遊技中に、前記特定エラーが発生した場合、該特定エラーに対応する特定エラー用輝  
度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

その後、前記第 1 期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特  
定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

その後、前記第 2 期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特  
定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続する

ことを特徴とする。

このような構成によれば、適切な乱数値の更新が可能になる。さらにこのような構成に  
よれば、遊技中に発生した特定エラーのランプによる報知を、背景表示中、デモンストレー  
ション表示中のいずれにおいても引き継いで実行されるようにすることで、安定的な特  
定エラーの報知を行うことができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

40