

【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4月28日(2025.4.28)

【公開番号】特開2024-53622(P2024-53622A)

【公開日】令和6年4月16日(2024.4.16)

【年通号数】公開公報(特許)2024-070

【出願番号】特願2022-159953(P2022-159953)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02(2006.01)

10

【FI】

A 6 3 F 7/02 3 2 0

【手続補正書】

【提出日】令和7年4月18日(2025.4.18)

【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】

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うことが可能な遊技機であって、

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遊技終了後第1期間において、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、

30

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可能であり、

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可能であり、

40

前記発光制御手段は、

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を制御可能であり、

前記電源投入後第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前記発光手段を制御可能であり、

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を制御可能であり、

前記遊技終了後第1期間から前記遊技終了後第2期間となり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

50

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に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可能であり、

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可能であり、

前記特定エラーが解消した場合、前記表示手段が該特定エラーに対応する表示を終了するよりも前に、前記特定エラー輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を終了することが可能であり、

前記電源投入後第1期間から前記電源投入後第2期間となり前記表示手段が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を切り替えるよりも前に、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えて前記発光手段を制御可能であり、

10

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能であり、

前記有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、

前記所定演出は、割れ前兆画像を表示した後に、該割れ前兆画像に対応した破片画像を表示する演出であり、

前記所定演出において前記破片画像が表示された後の所定画像として、第1所定画像と、該第1所定画像よりも前記有利状態に制御される期待度が高いことを示唆する第2所定画像と、を含む複数の所定画像のうちの何れかの所定画像を表示可能であり、

20

前記所定演出において前記破片画像を表示する前に、複数の態様のオブジェクト画像のうちの何れかの態様の前記オブジェクト画像を表示可能であり、

前記オブジェクト画像の態様に応じて、前記所定演出において前記破片画像が表示された後に何れの所定画像が表示されるかを示唆可能である、

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】0002

【補正方法】変更

【補正の内容】

30

【0002】

遊技機に代表されるパチンコ遊技機として、図柄の可変表示が終了した後の第1客待ち期間において通常背景表示を表示し、該第1客待ち期間が終了した後の第2客待ち期間において、デモンストレーション表示を表示する制御を実行するものがあつた（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】0003

【補正方法】変更

【補正の内容】

40

【0003】

【特許文献1】特開2016-22196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】0004

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0004】

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つた。

【手続補正5】

50

【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】

本発明の請求項1に記載の遊技機は、
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うことが可能な遊技機であ
って、
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遊技終了後第1期間において、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可能であり、
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可能であり、
前記発光制御手段は、
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を制御可能であり、
前記電源投入後第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
を用いて前記発光手段を制御可能であり、
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を制御可能であり、
前記遊技終了後第1期間から前記遊技終了後第2期間となり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に
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可能
であり、
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
可能であり、
前記特定エラーが解消した場合、前記表示手段が該特定エラーに対応する表示を終了する
よりも前に、前記特定エラー輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を終了する
ことが可能であり、
前記電源投入後第1期間から前記電源投入後第2期間となり前記表示手段が前記背景表示
から前記デモンストレーション表示に表示を切り替えるよりも前に、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えて前記発
光手段を制御可能であり、
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能であり、
前記有利状態に制御されることを示唆する所定演出を実行可能であり、
前記所定演出は、割れ前兆画像を表示した後に、該割れ前兆画像に対応した破片画像を表

10

20

30

40

50

示する演出であり、

前記所定演出において前記破片画像が表示された後の所定画像として、第1所定画像と、該第1所定画像よりも前記有利状態に制御される期待度が高いことを示唆する第2所定画像と、を含む複数の所定画像のうちの何れかの所定画像を表示可能であり、

前記所定演出において前記破片画像を表示する前に、複数の態様のオブジェクト画像のうちの何れかの態様の前記オブジェクト画像を表示可能であり、

前記オブジェクト画像の態様に応じて、前記所定演出において前記破片画像が表示された後に何れの所定画像が表示されるかを示唆可能である、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、上記実情を鑑み、商品性を高めた遊技機を提供することができる。

10

20

30

40

50