

【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 2023-74534(P2023-74534A)  
【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 2021-187476(P2021-187476)  
【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 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】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

20

【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、

発光制御手段と、を備え、

30

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

、

光量調整を案内する光量調整案内表示を表示可能であり、

前記光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、前記光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、前記光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、

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、

40

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、

50

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、

前記デモンストレーション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、

ことを特徴とする遊技機。

10

【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、

表示手段と、

20

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、  
光量調整を案内する光量調整案内表示を表示可能であり、

前記光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、前記光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、前記光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、

40

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、

前記デモンストレーション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、

50

ことを特徴とする。

さらに、他の態様に係る遊技機は、

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、

遊技媒体を払い出す払出部と、

前記払出部に設けられ、遊技媒体を検出する検出手段と、

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

前記乱数値には、前記有利状態に制御するか否かに関する処理に用いられる第 1 乱数値  
と、該第 1 乱数値とは異なる第 2 乱数値と、が含まれ、 10

前記第 1 乱数値は、特定バイト数で構成され、更新範囲に含まれる乱数値の総数が特定  
数であり、

前記第 2 乱数値は、前記特定バイト数で構成され、更新範囲に含まれる乱数値の総数が  
前記特定数よりも小さい所定数であり、

前記更新手段による前記第 1 乱数値の更新の方が、該更新手段による前記第 2 乱数値の  
更新よりも更新速度が速く、

遊技媒体の払出条件が成立し、前記検出手段が遊技媒体を検出せず、未払出の遊技媒体  
が発生した場合、特定エラーとなり、

前記表示手段は、 20

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、前記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、

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、 30

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し、

前記第 2 期間中に前記特定エラーが発生しているときに、未払出数を超える遊技媒体  
が前記払出部に配給された場合および未払出数を超えない遊技媒体が該払出部に配給され  
た場合のいずれの場合であっても、前記検出手段が配給された最初の遊技媒体を検出した  
ことに関連するタイミングで、前記特定エラー用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する 40

ことを特徴とする。

このような構成においては、有利状態に関する第 1 乱数値の更新速度が速いことにより  
意図的な有利状態の制御が困難になるように、適切な乱数値の更新が可能になる。このよ  
うな構成においては、払出部に配給された遊技球がいずれの球数であろうと、検出センサ  
が 1 球目の遊技球を検出したタイミングで、発光手段の発光態様をデモンストレーション  
表示に対応する発光態様に切り替えることで、デモンストレーション表示を違和感なく見  
せることができ、かつ処理を共通化することができ、結果として好適な客待ち制御を行う  
ことができる。