

【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 22 日(2025.4.22)

【公開番号】特開 2024-53707(P2024-53707A)
【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 2022-160087(P2022-160087)
【国際特許分類】
A 6 3 F 7/02(2006.01)
【F I】
A 6 3 F 7/02 3 2 0

10

【手続補正書】
【提出日】令和 7 年 4 月 14 日(2025.4.14)
【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 始動条件が成立したことにより第 1 特別識別情報の可変表示を行い、第 2 始動条件が成立したことにより第 2 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、
前記第 1 特別識別情報の可変表示が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示可能であり、
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可能であり、
前記第 1 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、
前記第 1 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第 1 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第 1 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、
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可能であり、
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

30

40

50

テーブルに切り替えて前記発光手段を制御することが可能であり、
 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】0 0 0 2

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 2】

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った（例えば、特許文献 1 参照）。
 20

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 3

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 3】

【特許文献 1】特開 2 0 1 6 - 2 2 1 9 6 号公報

30

【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 4

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 4】

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 5】

【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】

【0 0 0 6】

40

本発明の請求項 1 に記載の遊技機は、
 第 1 始動条件が成立したことにより第 1 特別識別情報の可変表示を行い、第 2 始動条件が成立したことにより第 2 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、

50

前記第 1 特別識別情報の可変表示が終了した後の第 1 期間において、背景表示を表示可能であり、

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可能であり、

前記第 1 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、

前記第 1 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第 1 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、

10

前記発光制御手段は、

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可能であり、

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第 1 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、

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可能であり、

20

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することが可能であり、

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、

30

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。

40

50