

【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6月24日(2025.6.24)

【公開番号】特開2024-68806(P2024-68806A)

【公開日】令和6年5月21日(2024.5.21)

【年通号数】公開公報(特許)2024-092

【出願番号】特願2022-179399(P2022-179399)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

10

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 0

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

【手続補正書】

【提出日】令和7年6月16日(2025.6.16)

【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

20

【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、前記特定工
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り、

30

40

50

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、第1所定演出と、第2所定演出と、を含み、
 前記第1所定演出は、第1割れ前兆画像を表示する第1所定パートと、該第1割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第2所定パートと、を含む演出であり、
 前記第2所定演出は、第2割れ前兆画像を表示する第3所定パートと、該第2割れ前兆画像に対応した破片画像を複数表示する第4所定パートと、を含む演出であり、
 前記第1所定演出と前記第2所定演出とで、実行期間は重複せず、
 前記第1所定パートと前記第3所定パートとで、実行期間の長さが異なり、
 前記第2所定パートにおける破片画像と前記第4所定パートにおける破片画像とは、少なくとも所定方向と特定方向との複数方向に向かって移動する様子で表示され、
 前記特定方向に向かって移動表示する破片画像の方が、前記所定方向に向かって移動表示する破片画像よりも前記表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する時間が長く、
 前記第4所定パートにおいて前記特定方向に向かって移動表示する破片画像の方が、前記第2所定パートにおいて前記特定方向に移動表示する破片画像よりも前記表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する時間が長く、
遊技制御手段と、
演出実行手段と、
保留記憶手段と、をさらに備え、

10

前記保留記憶手段は、始動条件が成立したことにもとづいて、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、
 前記遊技制御手段は、前記特別識別情報の可変表示が終了したときに、次の前記特別識別情報の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の前記特別識別情報の可変表示を実行可能であり、
 前記演出実行手段は、
 保留記憶が記憶されたときに、第1保留表示と、該第1保留表示と異なる様の第2保留表示と、を含む複数種類の保留表示のうち1の保留表示を表示可能であり、
 前記所定数未満の保留記憶が記憶されている状況において、
 第1タイミングで始動条件が成立した場合、前記第1保留表示を第1開始様で表示開始し、第1途中様に変化させた後に第1完了様に変化させて表示可能であり、
 前記第1タイミングで始動条件が成立した場合、前記第2保留表示を第2開始様で表示開始し、第2途中様に変化させた後に第2完了様に変化させて表示可能であり、
 前記第1タイミングより後の第2タイミングで始動条件が成立した場合、前記第1保留表示を前記第1開始様で表示開始し、前記第1途中様に変化させ、次の前記特別識別情報の可変表示が開始されることに基づいて前記第1完了様に変化させて表示可能であり、

30

前記第2タイミングで始動条件が成立した場合、前記第2保留表示を前記第2開始様で表示開始し、前記第2途中様に変化させ、次の前記特別識別情報の可変表示が開始されることに基づいて前記第2完了様に変化させて表示可能であり、
 前記第2タイミングより後の第3タイミングで始動条件が成立した場合、前記第1保留表示を前記第1開始様及び前記第1途中様で表示することなく前記第1完了様で表示可能であり、
 前記第3タイミングで始動条件が成立した場合、前記第2保留表示を前記第2開始様及び前記第2途中様で表示することなく前記第2完了様で表示可能である、
 ことを特徴とする遊技機。

40

【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

50

【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、第1所定演出と、第2所定演出と、を含み、

前記第1所定演出は、第1割れ前兆画像を表示する第1所定パートと、該第1割れ前兆画
像に対応した破片画像を複数表示する第2所定パートと、を含む演出であり、

前記第2所定演出は、第2割れ前兆画像を表示する第3所定パートと、該第2割れ前兆画
像に対応した破片画像を複数表示する第4所定パートと、を含む演出であり、

前記第1所定演出と前記第2所定演出とで、実行期間は重複せず、

前記第1所定パートと前記第3所定パートとで、実行期間の長さが異なり、

前記第2所定パートにおける破片画像と前記第4所定パートにおける破片画像とは、少な
くとも所定方向と特定方向との複数方向に向かって移動する様態で表示され、

前記特定方向に向かって移動表示する破片画像の方が、前記所定方向に向かって移動表示
する破片画像よりも前記表示手段の表示領域において非表示となるまでに要する時間が長
く、

前記第4所定パートにおいて前記特定方向に向かって移動表示する破片画像の方が、前記
第2所定パートにおいて前記特定方向に移動表示する破片画像よりも前記表示手段の表示
領域において非表示となるまでに要する時間が長く、

遊技制御手段と、

演出実行手段と、

保留記憶手段と、をさらに備え、

10

20

30

40

50

前記保留記憶手段は、始動条件が成立したこともとづいて、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、

前記遊技制御手段は、前記特別識別情報の可変表示が終了したときに、次の前記特別識別情報の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の前記特別識別情報の可変表示を実行可能であり、

前記演出実行手段は、

保留記憶が記憶されたときに、第1保留表示と、該第1保留表示と異なる様様の第2保留表示と、を含む複数種類の保留表示のうち1の保留表示を表示可能であり、

前記所定数未満の保留記憶が記憶されている状況において、

第1タイミングで始動条件が成立した場合、前記第1保留表示を第1開始態様で表示開始し、第1途中態様に変化させた後に第1完了態様に変化させて表示可能であり、10

前記第1タイミングで始動条件が成立した場合、前記第2保留表示を第2開始態様で表示開始し、第2途中態様に変化させた後に第2完了態様に変化させて表示可能であり、

前記第1タイミングより後の第2タイミングで始動条件が成立した場合、前記第1保留表示を前記第1開始態様で表示開始し、前記第1途中態様に変化させ、次の前記特別識別情報の可変表示が開始されることに基づいて前記第1完了態様に変化させて表示可能であり、

前記第2タイミングで始動条件が成立した場合、前記第2保留表示を前記第2開始態様で表示開始し、前記第2途中態様に変化させ、次の前記特別識別情報の可変表示が開始されることに基づいて前記第2完了態様に変化させて表示可能であり、20

前記第2タイミングより後の第3タイミングで始動条件が成立した場合、前記第1保留表示を前記第1開始態様及び前記第1途中態様で表示することなく前記第1完了態様で表示可能であり、

前記第3タイミングで始動条件が成立した場合、前記第2保留表示を前記第2開始態様及び前記第2途中態様で表示することなく前記第2完了態様で表示可能である、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。