

【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7日(2024.10.7)

【公開番号】特開2023-70837(P2023-70837A)  
【公開日】令和5年5月22日(2023.5.22)  
【年通号数】公開公報(特許)2023-093  
【出願番号】特願2021-183186(P2021-183186)  
【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02(2006.01)

【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 3 4

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

【手続補正書】

【提出日】令和6年9月27日(2024.9.27)

【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】

第1識別情報と、第2識別情報とを含む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、

一の演出モードにおいて、第1背景表示と第2背景表示とを含む複数種類の背景表示を切り替えて表示可能であり、

前記背景表示を前記第1背景表示から前記第2背景表示へ切り替えるときに、前記第1背景表示の透明度を漸次高めていく背景フェードアウト表示を実行するとともに、前記第2背景表示の透明度を漸次低くしていく背景フェードイン表示を実行可能であり、  
前記識別情報の可変表示が行われる領域は少なくとも、第1領域と、第2領域と、を含み

、  
前記識別情報の可変表示を開始するときに、前記第1領域において前記第1識別情報の可変表示を開始するとともに、前記第2領域において前記第2識別情報の可変表示を開始し

、  
前記第1識別情報の可変表示を開始するときに前記第1領域において前記第1識別情報の透明度を漸次高める第1識別情報フェードアウト表示を実行可能であるとともに、前記第2識別情報の可変表示を開始するときに前記第2領域において前記第2識別情報の透明度を漸次高める第2識別情報フェードアウト表示を実行可能であり、

前記識別情報の可変表示を終了するときに、前記第1領域において前記第1識別情報の可変表示を減速するとともに、前記第2領域において前記第2識別情報の可変表示を減速し

、  
前記第1識別情報の可変表示を減速するときに、前記第1領域において前記第1識別情報の透明度を漸次低くする第1識別情報フェードイン表示を実行可能であるとともに、前記第2識別情報の可変表示を減速するときに前記第2領域において前記第2識別情報の透明度を漸次低くする第2識別情報フェードイン表示を実行可能であり、

少なくとも前記第1識別情報フェードアウト表示または前記第2識別情報フェードアウト表示のいずれかと前記背景フェードアウト表示とを共通の時期に実行可能であり、

10

20

30

40

50

前記第1識別情報フェードアウト表示の実行期間と前記第2識別情報フェードアウト表示の実行期間とは共通であり、  
前記第1識別情報フェードアウト表示および前記第2識別情報フェードアウト表示の実行期間よりも前記背景フェードアウト表示の実行期間の方が長く、  
少なくとも前記第1識別情報フェードイン表示または前記第2識別情報フェードイン表示のいずれかと前記背景フェードイン表示とを共通の時期に実行可能であり、  
前記第1識別情報フェードイン表示の実行期間と前記第2識別情報フェードイン表示の実行期間とは共通であり、  
前記第1識別情報フェードイン表示の実行期間および前記第2識別情報フェードイン表示の実行期間よりも前記背景フェードイン表示の実行期間の方が長く、  
遊技が終了した後の第1期間において、前記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2期間が終了した後、前記背景表示を再度表示可能であり、  
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用輝度データテーブルを用いて発光手段が制御され、  
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用輝度データテーブルを用いて前記発光手段が制御され、  
前記デモンストレーション表示から前記背景表示に表示が切り替わるよりも前に、前記デモンストレーション表示用輝度データテーブルから前記背景表示用輝度データテーブルに切り替わって前記発光手段が制御される、

10

20

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】

(1) 第1識別情報と、第2識別情報とを含む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、  
一の演出モードにおいて、第1背景表示と第2背景表示とを含む複数種類の背景表示を切り替えて表示可能であり、  
前記背景表示を前記第1背景表示から前記第2背景表示へ切り替えるときに、前記第1背景表示の透明度を漸次高めていく背景フェードアウト表示を実行するとともに、前記第2背景表示の透明度を漸次低くしていく背景フェードイン表示を実行可能であり、  
前記識別情報の可変表示が行われる領域は少なくとも、第1領域と、第2領域と、を含み、  
前記識別情報の可変表示を開始するときに、前記第1領域において前記第1識別情報の可変表示を開始するとともに、前記第2領域において前記第2識別情報の可変表示を開始し、  
前記第1識別情報の可変表示を開始するときに前記第1領域において前記第1識別情報の透明度を漸次高める第1識別情報フェードアウト表示を実行可能であるとともに、前記第2識別情報の可変表示を開始するときに前記第2領域において前記第2識別情報の透明度を漸次高める第2識別情報フェードアウト表示を実行可能であり、  
前記識別情報の可変表示を終了するときに、前記第1領域において前記第1識別情報の可変表示を減速するとともに、前記第2領域において前記第2識別情報の可変表示を減速し、  
前記第1識別情報の可変表示を減速するときに、前記第1領域において前記第1識別情報の透明度を漸次低くする第1識別情報フェードイン表示を実行可能であるとともに、前記第2識別情報の可変表示を減速するときに前記第2領域において前記第2識別情報の透明

30

40

50

度を漸次低くする第2識別情報フェードイン表示を実行可能であり、  
少なくとも前記第1識別情報フェードアウト表示または前記第2識別情報フェードアウト  
表示のいずれかと前記背景フェードアウト表示とを共通の時期に実行可能であり、  
前記第1識別情報フェードアウト表示の実行期間と前記第2識別情報フェードアウト表示  
の実行期間とは共通であり、  
前記第1識別情報フェードアウト表示および前記第2識別情報フェードアウト表示の実行  
期間よりも前記背景フェードアウト表示の実行期間の方が長く、  
少なくとも前記第1識別情報フェードイン表示または前記第2識別情報フェードイン表示  
のいずれかと前記背景フェードイン表示とを共通の時期に実行可能であり、  
前記第1識別情報フェードイン表示の実行期間と前記第2識別情報フェードイン表示の実  
行期間とは共通であり、  
前記第1識別情報フェードイン表示の実行期間および前記第2識別情報フェードイン表示  
の実行期間よりも前記背景フェードイン表示の実行期間の方が長く、  
遊技が終了した後の第1期間において、前記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2期間が終了した後、前記背景表示を再度表示可能であり、  
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用輝度データテーブルを用いて  
発光手段が制御され、  
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  
表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段が制御され、  
前記デモンストレーション表示から前記背景表示に表示が切り替わるよりも前に、前記デ  
モンストレーション表示用輝度データテーブルから前記背景表示用輝度データテーブルに  
切り替わって前記発光手段が制御される、  
ことを特徴とする。  
このような構成によれば、識別情報の可変表示を好適に見せることができるので、商品性  
を高めることができる。

10

20

30

40

50