

【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1月30日(2025.1.30)

【公開番号】特開2023-161146(P2023-161146A)

【公開日】令和5年11月7日(2023.11.7)

【年通号数】公開公報(特許)2023-209

【出願番号】特願2022-71323(P2022-71323)

【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1月22日(2025.1.22)

【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、背景表示を表示し、

30

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、

40

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、

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し、

前記デモンストレーション表示は、企業名表示シーンと、タイトル名表示シーンと、注意喚起表示シーンと、を含んで構成され、

前記企業名表示シーンは、遊技機に係る企業名の文字表示をアニメーション表示させるシ

50

ーンであり、

前記タイトル名表示シーンは、遊技機のタイトル名の文字表示をアニメーション表示させるシーンであり、

前記注意喚起表示シーンは、遊技機を遊技する際の注意喚起の文字表示をアニメーション表示させるシーンであり、

遊技機に係る企業名の文字表示のアニメーション表示は、遊技機を遊技する際の注意喚起の文字表示のアニメーション表示よりも強調される様であり、

遊技機のタイトル名の文字表示のアニメーション表示は、遊技機を遊技する際の注意喚起の文字表示のアニメーション表示よりも強調される様であり、

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能であり、

破片画像を表示し、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、

前記所定演出における前記破片画像の表示パターンとして、割れ前兆画像を表示した後に前記破片画像を表示する第1パターンと、該割れ前兆画像を表示することなく前記破片画像を表示する第2パターンと、があり、

前記第1パターンにおいて前記破片画像が表示されたときに、該破片画像に対応する所定音を出力する一方、前記第2パターンにより前記破片画像が表示されたときに、該所定音を出力しない、

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】

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、

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し、

前記デモンストレーション表示は、企業名表示シーンと、タイトル名表示シーンと、注意喚起表示シーンと、を含んで構成され、

前記企業名表示シーンは、遊技機に係る企業名の文字表示をアニメーション表示させるシーンであり、

前記タイトル名表示シーンは、遊技機のタイトル名の文字表示をアニメーション表示させるシーンであり、

前記注意喚起表示シーンは、遊技機を遊技する際の注意喚起の文字表示をアニメーション表示させるシーンであり、

遊技機に係る企業名の文字表示のアニメーション表示は、遊技機を遊技する際の注意喚起の文字表示のアニメーション表示よりも強調される様であり、

10

遊技機のタイトル名の文字表示のアニメーション表示は、遊技機を遊技する際の注意喚起の文字表示のアニメーション表示よりも強調される様であり、

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能であり、

破片画像を表示し、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

前記所定演出における前記破片画像の表示パターンとして、割れ前兆画像を表示した後に前記破片画像を表示する第1パターンと、該割れ前兆画像を表示することなく前記破片画像を表示する第2パターンと、があり、

前記第1パターンにおいて前記破片画像が表示されたときに、該破片画像に対応する所定音を出力する一方、前記第2パターンにより前記破片画像が表示されたときに、該所定音を出力しない、

20

ことを特徴としている。

20

30

40

50