

【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 22 日(2025.1.22)

【公開番号】特開 2023-119836(P2023-119836A)

【公開日】令和 5 年 8 月 29 日(2023.8.29)

【年通号数】公開公報(特許)2023-162

【出願番号】特願 2022-22924(P2022-22924)

【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 1 月 14 日(2025.1.14)

【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】

20

【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、

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、

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

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、

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、

前記特定エラーが解消した場合、前記表示手段が該特定エラーに対応する表示を終了するよりも前に、前記特定エラー輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を終了し、

50

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態様であり、

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態様である、

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】0002

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0002】

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】0003

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0003】

【特許文献1】特開2016-22196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】0004

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0004】

上記特許文献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】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、

50

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、
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、
前記特定エラーが解消した場合、前記表示手段が該特定エラーに対応する表示を終了する
よりも前に、前記特定エラー輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を終了し、
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態様であり、
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態様である、
ことを特徴としている。

10

20

30

40

50