

【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 3 月 21 日 (2025.3.21)

【公開番号】 特開 2023-156569 (P2023-156569A)
【公開日】 令和 5 年 10 月 25 日 (2023.10.25)
【年通号数】 公開公報 (特許) 2023-201
【出願番号】 特願 2022-65999 (P2022-65999)
【国際特許分類】
A 63 F 7/02 (2006.01)
【FI】
A 63 F 7/02 320

10

【手続補正書】
【提出日】 令和 7 年 3 月 12 日 (2025.3.12)
【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

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、
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背景画像として、第 1 所定背景画
像と、該第 1 所定背景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 所定背景画像と、を含む複数の背景画像のうちの何れかの背景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
た後に何れの背景画像が表示されるかを示唆可能であり、

第 1 演出モードと第 2 演出モードとを含む演出モードにおいて、第 1 背景画像と第 2 背
景画像とを含む複数種類の背景画像を切り替えて表示可能であり、

前記第 1 演出モードにおいて、背景画像を前記第 1 演出モードに対応する第 1 背景画像
から前記第 1 演出モードに対応する第 2 背景画像へ切り替えるときに、前記第 1 演出モー
ドに対応する第 1 背景画像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 1 演出モードに対応する第 2 背景画像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、

40

前記第 1 演出モードにおいて、前記第 1 演出モードに対応する識別情報の可変表示を開
始するときに、前記第 1 演出モードに対応する識別情報の透明度を漸次高めていく識別情
報フェードアウト表示を実行可能であり、

前記第 1 演出モードにおいて、前記第 1 演出モードに対応する識別情報の可変表示を終
了するときに、前記第 1 演出モードに対応する識別情報の透明度を漸次低くしていく識別
情報フェードイン表示を実行可能であり、

前記第 2 演出モードにおいて、背景画像を前記第 2 演出モードに対応する第 1 背景画像
から前記第 2 演出モードに対応する第 2 背景画像へ切り替えるときに、前記第 2 演出モー
ドに対応する第 1 背景画像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

50

とともに、前記第2演出モードに対応する第2背景画像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、

前記第2演出モードにおいて、前記第2演出モードに対応する識別情報の可変表示を開始するときに、前記第2演出モードに対応する識別情報の透明度を漸次高めていく識別情報フェードアウト表示を実行可能であり、

前記第2演出モードにおいて、前記第2演出モードに対応する識別情報の可変表示を終了するときに、前記第2演出モードに対応する識別情報の透明度を漸次低くしていく識別情報フェードイン表示を実行可能であり、

前記第1演出モードにおける前記識別情報フェードイン表示の実行期間と前記背景フェードイン表示の実行期間とが異なり、

前記第2演出モードにおける前記識別情報フェードイン表示の実行期間と前記背景フェードイン表示の実行期間とが異なり、

前記第1演出モードにおける前記識別情報フェードアウト表示の実行期間と前記背景フェードアウト表示の実行期間とが異なり、

前記第2演出モードにおける前記識別情報フェードアウト表示の実行期間と前記背景フェードアウト表示の実行期間とが異なり、

前記識別情報は、キャラクタ表示を含み、

前記識別情報の可変表示として、スクロールアクションと、前記スクロールアクションの開始前に前記キャラクタ表示が動作する開始前アクションと、前記スクロールアクションの停止時における停止時アクションと、前記停止時アクション後に前記キャラクタ表示が動作する停止後アクションと、を実行可能であり、

未だ開始されていない可変表示に対応する保留表示について所定数を上限として更新表示可能であり、

前記開始前アクションは、前記保留表示が更新表示されてから実行される、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】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

(A) 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、

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背景画像として、第1所定背景画像と、該第1所定背景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所定背景画像と、を含む複数の背景画像のうちの何れかの背景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背景画像が表示されるかを示唆可能であり、

第1演出モードと第2演出モードとを含む演出モードにおいて、第1背景画像と第2背景画像とを含む複数種類の背景画像を切り替えて表示可能であり、

前記第1演出モードにおいて、背景画像を前記第1演出モードに対応する第1背景画像から前記第1演出モードに対応する第2背景画像へ切り替えるときに、前記第1演出モードに対応する第1背景画像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1演出モードに対応する第2背景画像の透明度を漸次低くしていく背景

10

20

30

40

50

フェードイン表示を実行可能であり、

前記第1演出モードにおいて、前記第1演出モードに対応する識別情報の可変表示を開始するときに、前記第1演出モードに対応する識別情報の透明度を漸次高めていく識別情報フェードアウト表示を実行可能であり、

前記第1演出モードにおいて、前記第1演出モードに対応する識別情報の可変表示を終了するときに、前記第1演出モードに対応する識別情報の透明度を漸次低くしていく識別情報フェードイン表示を実行可能であり、

前記第2演出モードにおいて、背景画像を前記第2演出モードに対応する第1背景画像から前記第2演出モードに対応する第2背景画像へ切り替えるときに、前記第2演出モードに対応する第1背景画像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演出モードに対応する第2背景画像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、

前記第2演出モードにおいて、前記第2演出モードに対応する識別情報の可変表示を開始するときに、前記第2演出モードに対応する識別情報の透明度を漸次高めていく識別情報フェードアウト表示を実行可能であり、

前記第2演出モードにおいて、前記第2演出モードに対応する識別情報の可変表示を終了するときに、前記第2演出モードに対応する識別情報の透明度を漸次低くしていく識別情報フェードイン表示を実行可能であり、

前記第1演出モードにおける前記識別情報フェードイン表示の実行期間と前記背景フェードイン表示の実行期間とが異なり、

前記第2演出モードにおける前記識別情報フェードイン表示の実行期間と前記背景フェードイン表示の実行期間とが異なり、

前記第1演出モードにおける前記識別情報フェードアウト表示の実行期間と前記背景フェードアウト表示の実行期間とが異なり、

前記第2演出モードにおける前記識別情報フェードアウト表示の実行期間と前記背景フェードアウト表示の実行期間とが異なり、

前記識別情報は、キャラクタ表示を含み、

前記識別情報の可変表示として、スクロールアクションと、前記スクロールアクションの開始前に前記キャラクタ表示が動作する開始前アクションと、前記スクロールアクションの停止時における停止時アクションと、前記停止時アクション後に前記キャラクタ表示が動作する停止後アクションと、を実行可能であり、

未だ開始されていない可変表示に対応する保留表示について所定数を上限として更新表示可能であり、

前記開始前アクションは、前記保留表示が更新表示されてから実行される、

ことを特徴とする。

10

20

30

40

50