

【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8日(2024.10.8)

【公開番号】特開2023-74532(P2023-74532A)
【公開日】令和5年5月30日(2023.5.30)
【年通号数】公開公報(特許)2023-099
【出願番号】特願2021-187474(P2021-187474)
【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 2 6 Z

【手続補正書】

【提出日】令和6年9月30日(2024.9.30)

【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】

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、

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

、

音量調整を案内する音量調整案内表示を表示可能であり、

前記音量調整案内表示が表示されていない状況で可変表示が実行され、該可変表示の終了から所定期間が経過した場合、前記音量調整案内表示を表示可能であり、その後、前記デモンストレーション表示の表示開始条件が成立した場合、前記音量調整案内表示を表示することなく、前記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、

10

20

30

40

50

遊技中に、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を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、で遊技者が視認する前記発光手段の発光動作態様が異なるように構成される、

10

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】

上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、
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、

20

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、

音量調整を案内する音量調整案内表示を表示可能であり、

前記音量調整案内表示が表示されていない状況で可変表示が実行され、該可変表示の終了から所定期間が経過した場合、前記音量調整案内表示を表示可能であり、その後、前記デモンストレーション表示の表示開始条件が成立した場合、前記音量調整案内表示を表示することなく、前記デモンストレーション表示を表示可能であり、

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を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、

遊技中に、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を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

50

ラー輝度データテーブルを構成する輝度データと、で遊技者が視認する前記発光手段の発光動作態様が異なるように構成される、
ことを特徴とする。

さらに、他の態様に係る遊技機は、

遊技可能であって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、
乱数値を更新可能な更新手段と、

表示手段と、

発光手段と、

発光制御手段と、を備え、

前記乱数値には、前記有利状態に制御するか否かに関する処理に用いられる第1乱数値
と、該第1乱数値とは異なる第2乱数値と、が含まれ、

前記第1乱数値は、特定バイト数で構成され、更新範囲に含まれる乱数値の総数が特定
数であり、

前記第2乱数値は、前記特定バイト数で構成され、更新範囲に含まれる乱数値の総数が
前記特定数よりも小さい所定数であり、

前記更新手段による前記第1乱数値の更新の方が、該更新手段による前記第2乱数値の
更新よりも更新速度が速く、

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

、

前記発光制御手段は、

前記第1期間において、特定エラーが発生していない場合、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、前記特定エラーが発生していない場合、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、

遊技中に、前記特定エラーが発生した場合、該特定エラーに対応する特定エラー用輝
度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

その後、前記第1期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特
定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続し、

その後、前記第2期間中において、前記特定エラーが解消されていない場合、前記特
定エラー用輝度データテーブルを用いた前記発光手段の制御を継続する

ことを特徴とする。

このような構成においては、有利状態に関する第1乱数値の更新速度が速いことにより
意図的な有利状態の制御が困難になるように、適切な乱数値の更新が可能になる。このよ
うな構成においては、遊技中に発生した特定エラーのランプによる報知を、背景表示中、
デモンストレーション表示中のいずれにおいても引き継いで実行されるようにすることで
、安定的な特定エラーの報知を行うことができ、結果として好適な客待ち制御を行うこと
ができる。

10

20

30

40

50