

【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 2023-74528(P2023-74528A)
【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 2021-187470(P2021-187470)
【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 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

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、

可変表示が終了した後の第 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、

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、

前記特定エラー輝度データテーブルを構成する輝度データの数と、前記デモンストレーシ

50

ョン表示輝度データテーブルを構成する輝度データの数と、が異なり、
前記背景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、

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】

10

【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、

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、

可変表示が終了した後の第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、

20

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、

30

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、

前記特定エラー輝度データテーブルを構成する輝度データの数と、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の数と、が異なり、

40

前記背景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、

ことを特徴とする。

さらに、他の態様に係る遊技機は、

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、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、

50

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

10

、
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、該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、該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、該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、

該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、該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、

20

該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、該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。

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。さらに文字表示により情報を伝えるシーンが複数あるが、企業名の情報、機種タイトル、注意喚起といった情報それぞれを強調したいため、それぞれ専用の表示アニメーションで表示させることで、強調させることができ、その中でも注意喚起のシーンに比べ、企業名、および機種タイトルの表示シーンの表示アニメーションを強調させることで、企業名および機種タイトルを強調させることができ、結果として好適な客待ち制御を行うことができる。

30

40

50