

【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 12 月 17 日(2024.12.17)

【公開番号】特開 2023-87165(P2023-87165A)
【公開日】令和 5 年 6 月 23 日(2023.6.23)
【年通号数】公開公報(特許)2023-117
【出願番号】特願 2021-201395(P2021-201395)
【国際特許分類】

A 63 F 7/02(2006.01)

10

【F I】

A 63 F 7/02 320

A 63 F 7/02 304 D

【手続補正書】

【提出日】令和 6 年 12 月 9 日(2024.12.9)

【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もとづいて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、

可動体と、

発光制御手段と、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する特定演出と、前記可動体を動作させるとともに前記発光手段を発光させる特別演出と、を実行可能な演出実行手段と、

30

を備え、

前記演出実行手段は、

前記特定演出として、特定キャラクタを表示して該特定キャラクタを用いて前記有利状態に制御されるか否かを報知する第 1 特定演出と、前記特定キャラクタを表示することなく

前記有利状態に制御されるか否かを報知する第 2 特定演出と、を実行可能であり、

前記特定演出において前記有利状態に制御されることが報知される場合に、該特定演出の実行期間において前記特別演出を実行可能であり、

前記第 1 特定演出における前記特別演出の実行期間において、前記可動体の動作に関連したエフェクト画像とともに前記特定キャラクタが表示され、

40

前記第 2 特定演出における前記特別演出の実行期間において、前記第 1 特定演出と共通の態様の前記エフェクト画像が表示される一方で前記特定キャラクタが表示されず、

前記特別演出における前記発光手段の発光態様は、前記第 1 特定演出において前記特別演出が実行される場合と前記第 2 特定演出において前記特別演出が実行される場合とで共通であり、

前記エフェクト画像は、前記可動体の動作に伴い表示され、該可動体が動作するよりも前のタイミングにおいて表示されない画像であり、

前記第 2 特定演出が実行されるときよりも前記第 1 特定演出が実行されるときの方が前記有利状態に制御される期待度が高く、

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、

10

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する、

ことを特徴とする遊技機。

20

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 6

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 6】

請求項 1 に記載の遊技機は、

始動条件が成立したことにともづいて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、

30

可動体と、

発光手段と、

発光制御手段と、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する特定演出と、前記可動体を動作させるととも
に前記発光手段を発光させる特別演出と、を実行可能な演出実行手段と、

を備え、

前記演出実行手段は、

前記特定演出として、特定キャラクタを表示して該特定キャラクタを用いて前記有利状態
に制御されるか否かを報知する第 1 特定演出と、前記特定キャラクタを表示することなく
前記有利状態に制御されるか否かを報知する第 2 特定演出と、を実行可能であり、

40

前記特定演出において前記有利状態に制御されることが報知される場合に、該特定演出の
実行期間において前記特別演出を実行可能であり、

前記第 1 特定演出における前記特別演出の実行期間において、前記可動体の動作に関連し
たエフェクト画像とともに前記特定キャラクタが表示され、

前記第 2 特定演出における前記特別演出の実行期間において、前記第 1 特定演出と共通の
態様の前記エフェクト画像が表示される一方で前記特定キャラクタが表示されず、

前記特別演出における前記発光手段の発光態様は、前記第 1 特定演出において前記特別演
出が実行される場合と前記第 2 特定演出において前記特別演出が実行される場合とで共通
であり、

前記エフェクト画像は、前記可動体の動作に伴い表示され、該可動体が動作するよりも前

50

のタイミングにおいて表示されない画像であり、

前記第 2 特定演出が実行されるよりも前記第 1 特定演出が実行される時の方が前記有利状態に制御される期待度が高く、

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、

10

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する、

20

ことを特徴としている。

30

40

50