

【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 4 日(2024.10.4)

【公開番号】特開 2023-70849(P2023-70849A)
【公開日】令和 5 年 5 月 22 日(2023.5.22)
【年通号数】公開公報(特許)2023-093
【出願番号】特願 2021-183203(P2021-183203)
【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 0 4 D

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

A 6 3 F 7/02 3 3 4

【手続補正書】

【提出日】令和 6 年 9 月 26 日(2024.9.26)

【手続補正 1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

20

【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ともづいて可変表示を行い、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、

発光手段と、

可動体と、

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前記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、前記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表示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表示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、

前記エフェクト表示は、前記可動体の動作に伴い表示され、前記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表示であり、

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、

遊技が終了した後の第 1 期間において、前記背景表示が表示され、

50

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が表示され、
前記第 2 期間が終了した後、前記背景表示が再度表示され、
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用輝度データテーブルを用いて
前記発光手段が制御され、
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
表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段が制御され、
前記デモンストレーション表示から前記背景表示に表示が切り替わるよりも前に、前記デ
モンストレーション表示用輝度データテーブルから前記背景表示用輝度データテーブルに
切り替わって前記発光手段が制御される、

ことを特徴とする遊技機。

10

【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】

請求項 1 に記載の遊技機は、

始動条件が成立したことにもとづいて可変表示を行い、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、
発光手段と、

20

可動体と、

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前記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、前記特定演出
の実行期間において前記特別演出を実行可能であり、

30

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
たエフェクト表示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表示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、

前記エフェクト表示は、前記可動体の動作に伴い表示され、前記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表示であり、

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、

40

遊技が終了した後の第 1 期間において、前記背景表示が表示され、

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が表示され、
前記第 2 期間が終了した後、前記背景表示が再度表示され、

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用輝度データテーブルを用いて
前記発光手段が制御され、

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
表示用輝度データテーブルを用いて前記発光手段が制御され、

前記デモンストレーション表示から前記背景表示に表示が切り替わるよりも前に、前記デ
モンストレーション表示用輝度データテーブルから前記背景表示用輝度データテーブルに

50

切り替わって前記発光手段が制御される、
ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定キャラクタが表示される第1特定演出と特定キャラクタが表示されない第2特定演出とで、特別演出における可動体の動作態様と発光手段の発光態様とを共通化して製造コストの低減化を図りつつ、特別演出の実行期間における特定キャラクタの表示の有無によって特定演出と特別演出との関連性を高め、演出効果を向上させることができ、商品性を高めることができる。

10

20

30

40

50