

【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9月27日(2024.9.27)

【公開番号】特開2023-63629(P2023-63629A)

【公開日】令和5年5月10日(2023.5.10)

【年通号数】公開公報(特許)2023-085

【出願番号】特願2021-173575(P2021-173575)

【国際特許分類】

A 63 F 7/02 (2006.01)

10

【F I】

A 63 F 7/02 308 G

【手続補正書】

【提出日】令和6年9月18日(2024.9.18)

【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】

20

【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うことが可能な遊技機であ
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、

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用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
表示用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用
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、が異なる、

30

40

50

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】0002

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0002】

パチンコ遊技機の打球操作部は、遊技者から見てパチンコ遊技機の右下部分に備えられている（例えば、特許文献1参照）。

他にも、遊技機に代表されるパチンコ遊技機として、特開2016-22196号公報で示されているような「図柄の可変表示が終了した後の第1客待ち期間において通常背景表示を表示し、該第1客待ち期間が終了した後の第2客待ち期間において、デモンストレーション表示を表示する制御を実行する遊技機」が知られている。10

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0004

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0004】

このようなデモンストレーション表示を表示する制御を実行する遊技機において、第1客待ち期間が終了して第2客待ち期間になるとデモンストレーション表示が開始されるだけであったため、客待ち制御に関して改良の余地があった。20

【手続補正 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0005

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0005】

本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、好適な客待ち制御を行うことができ、遊技興趣の向上を図った遊技機を提供することを目的とする。30

【手続補正 5】

【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】

本発明に係る手段の遊技機は、

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うことが可能な遊技機であって、40

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、

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50

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用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
表示用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替えるよりも前に、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、

10

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、が異なる、
ことを特徴とする。

20

30

40

50