

【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 7 月 1 日(2024.7.1)

【公開番号】 特開 2023-16261(P2023-16261A)
【公開日】 令和 5 年 2 月 2 日(2023.2.2)
【年通号数】 公開公報(特許)2023-021
【出願番号】 特願 2021-120469(P2021-120469)
【国際特許分類】
A 63 F 7/02(2006.01)
【FI】
A 63 F 7/02 320

10

【手続補正書】
【提出日】 令和 6 年 6 月 21 日(2024.6.21)
【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】

特定識別情報の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果が導出されることで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、

可動体と、

発光体と、

遊技者が操作可能な操作手段と、

音出力手段と、

遊技制御手段と、

前記有利状態に制御されることを報知可能な特定演出と、前記特定演出において前記操作手段に対する操作を促す操作演出と、前記可動体を動作させる可動体演出と、該可動体演出後に実行される結果報知演出と事後演出と、を実行可能な演出制御手段と、

30

表示手段と、を備え、

前記遊技制御手段は、

始動領域に遊技媒体が進入したことに基づいて、前記有利状態に制御されるか否かを判定可能であり、

前記特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第 1 変動パターンと、前記有利状態に制御されない変動パターンである第 2 変動パターンと、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定可能であり、

40

前記第 1 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 1 コマンドを送信可能であり、

前記第 2 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 2 コマンドを送信可能であり、

前記演出制御手段は、

前記第 1 コマンドを受信したときに、特定リーチで前記有利状態に制御されることを報知することが可能であり、

前記第 2 コマンドを受信したときに、前記特定リーチで前記有利状態に制御されないことを報知することが可能であり、

前記特定リーチに対応するタイトル表示は、

50

複数の文字で構成されており、

タイトル表示が開始されてから特定領域に表示されるまでの第1パートと、

タイトル表示が前記特定領域に表示されている第2パートと、

タイトル表示の表示を終了する第3パートと、で構成され、

前記表示手段は、

前記第1パートにおいて、タイトル表示に対応する文字を第1サイズで開始した後に該第1サイズよりも小さい第2サイズとなるようにタイトル表示を表示し、

前記第2パートが前記第1パートおよび前記第3パートよりも長く、該第1パートが該第3パートよりも長くなるように前記特定リーチに対応するタイトル表示を表示し、

前記演出制御手段は、

前記特定演出として、特定キャラクタを表示する第1特定演出と、特殊キャラクタを表示する第2特定演出と、前記特定キャラクタと前記特殊キャラクタとのいずれも表示しない第3特定演出と、を実行可能であり、

前記事後演出として、前記第1特定演出において前記可動体演出を実行した後に前記特定キャラクタを表示する第1事後演出を実行可能であり、

前記事後演出として、前記第2特定演出において前記可動体演出を実行した後に前記特殊キャラクタを表示する第2事後演出を実行可能であり、

前記事後演出として、前記第3特定演出において前記可動体演出を実行した後に該第3特定演出に関連した演出態様であって前記特定キャラクタと前記特殊キャラクタとのいずれも表示しない第3事後演出を実行可能であり、

前記事後演出と前記操作演出と前記可動体演出と前記結果報知演出において前記発光体を発光させることが可能であり、

前記第1事後演出において、前記第2事後演出と共通の発光パターンにより前記発光体を発光させることが可能である、

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】0002

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0002】

リーチ演出の種類を報知するタイトル表示を行う遊技機が知られている（例えば、特許文献1参照）。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0003

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0003】

【特許文献1】特開2019-118411号公報

【手続補正4】

【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】

特許文献1の機能や構成を有する遊技機において、商品性を高める余地があった。

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0006

10

20

30

40

50

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

（Ａ）特定識別情報の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果が導出されることで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、

可動体と、

発光体と、

遊技者が操作可能な操作手段と、

音出力手段と、

遊技制御手段と、

前記有利状態に制御されることを報知可能な特定演出と、前記特定演出において前記操作手段に対する操作を促す操作演出と、前記可動体を動作させる可動体演出と、該可動体演出後に実行される結果報知演出と事後演出と、を実行可能な演出制御手段と、

表示手段と、を備え、

前記遊技制御手段は、

始動領域に遊技媒体が進入したことに基づいて、前記有利状態に制御されるか否かを判定可能であり、

前記特定識別情報の可変表示を実行可能であり、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第１変動パターンと、前記有利状態に制御されない変動パターンである第２変動パターンと、を含む複数の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンを決定可能であり、

前記第１変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第１コマンドを送信可能であり、

前記第２変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第２コマンドを送信可能であり、

前記演出制御手段は、

前記第１コマンドを受信したときに、特定リーチで前記有利状態に制御されることを報知することが可能であり、

前記第２コマンドを受信したときに、前記特定リーチで前記有利状態に制御されないことを報知することが可能であり、

前記特定リーチに対応するタイトル表示は、

複数の文字で構成されており、

タイトル表示が開始されてから特定領域に表示されるまでの第１パートと、

タイトル表示が前記特定領域に表示されている第２パートと、

タイトル表示の表示を終了する第３パートと、で構成され、

前記表示手段は、

前記第１パートにおいて、タイトル表示に対応する文字を第１サイズで開始した後に該第１サイズよりも小さい第２サイズとなるようにタイトル表示を表示し、

前記第２パートが前記第１パートおよび前記第３パートよりも長く、該第１パートが該第３パートよりも長くなるように前記特定リーチに対応するタイトル表示を表示し、

前記演出制御手段は、

前記特定演出として、特定キャラクタを表示する第１特定演出と、特殊キャラクタを表示する第２特定演出と、前記特定キャラクタと前記特殊キャラクタとのいずれも表示しない第３特定演出と、を実行可能であり、

前記事後演出として、前記第１特定演出において前記可動体演出を実行した後に前記特定キャラクタを表示する第１事後演出を実行可能であり、

前記事後演出として、前記第２特定演出において前記可動体演出を実行した後に前記特殊キャラクタを表示する第２事後演出を実行可能であり、

前記事後演出として、前記第３特定演出において前記可動体演出を実行した後に該第

10

20

30

40

50

3 特定演出に関連した演出態様であって前記特定キャラクタと前記特殊キャラクタとのいずれも表示しない第3事後演出を実行可能であり、

前記事後演出と前記操作演出と前記可動体演出と前記結果報知演出において前記発光体を発光させることが可能であり、

前記第1事後演出において、前記第2事後演出と共通の発光パターンにより前記発光体を発光させることが可能である、

ことを特徴とする。

さらに、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定識別情報の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果が導出されることで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、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

表示手段と、

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段と、

前記決定手段の決定結果にもとづいて、可変表示期間が異なる複数種類の可変表示パターンのうちから1の可変表示パターンを決定可能な可変表示パターン決定手段と、

を備え、

前記可変表示パターン決定手段は、前記有利状態に制御される可変表示パターンである第1可変表示パターンと、前記有利状態に制御されない可変表示パターンである第2可変表示パターンと、前記有利状態に制御される可変表示パターンである第3可変表示パターンと、前記有利状態に制御されない可変表示パターンである第4可変表示パターンと、を含む複数の可変表示パターンのうちからいずれかの可変表示パターンを決定し、

前記遊技制御手段は、

前記可変表示パターン決定手段が前記第1可変表示パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第1コマンドを送信し、

前記可変表示パターン決定手段が前記第2可変表示パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第2コマンドを送信し、

前記可変表示パターン決定手段が前記第3可変表示パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第3コマンドを送信し、

前記可変表示パターン決定手段が前記第4可変表示パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第4コマンドを送信し、

前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第1特別状態と、所定回数の可変表示が実行されたことを条件に制御される第2特別状態と、を含み、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第2特別状態において決定可能な可変表示パターンの数は、前記第1特別状態において決定可能な可変表示パターンの数よりも少なく、

前記決定手段によって前記有利状態に制御することが決定されない可変表示である場合に前記可変表示パターン決定手段が前記第2特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間は、前記第1特別状態において決定する可変表示パターンの可変表示期間の平均期間よりも短く、

前記演出制御手段は、

前記第1コマンドを受信した場合に、第1リーチで前記有利状態に制御されることを報知することが可能であり、

前記第2コマンドを受信した場合に、前記第1リーチで前記有利状態に制御されないことを報知することが可能であり、

前記第3コマンドを受信した場合に、第2リーチで前記有利状態に制御されることを

10

20

30

40

50

報知することが可能であり、

前記第4コマンドを受信した場合に、前記第2リーチで前記有利状態に制御されないことを報知することが可能であり、

前記第1リーチは、該第1リーチに対応するタイトル表示を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記第2リーチは、該第2リーチに対応するタイトル表示を表示するタイトル表示パートと、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、を含んで構成され、

前記第1リーチにおけるタイトル表示パートの実行時間と前記第2リーチにおけるタイトル表示パートの実行時間とは異なり、

前記第1リーチにおけるタイトル表示パートおよび前記第2リーチにおけるタイトル表示パートは、

前記第1リーチに対応するタイトル表示または前記第2リーチに対応するタイトル表示の表示を開始してから定位置に表示されるまでの第1パートと、

前記第1リーチに対応するタイトル表示または前記第2リーチに対応するタイトル表示が前記定位置に表示されている第2パートと、

前記第1リーチに対応するタイトル表示または前記第2リーチに対応するタイトル表示が前記定位置に表示されている状態から表示を終了するまでの第3パートと、で構成され、

前記表示手段は、

前記第1リーチにおけるタイトル表示パートにおいて、前記第2パートが前記第1パートおよび前記第3パートよりも長く、該第1パートが該第3パートよりも長くなるように該第1リーチに対応するタイトル表示を表示し、

前記第2リーチにおけるタイトル表示パートにおいて、前記第2パートが前記第1パートおよび前記第3パートよりも長く、該第1パートが該第3パートよりも長くなるように該第2リーチに対応するタイトル表示を表示する、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定回数の可変表示を経て制御された第2特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利状態に制御することが決定されない可変表示は、可変表示パターンの種類が少ないとともに可変表示期間の平均期間が短くなることで、他の状態よりも可変表示の消化速度が高まるため、好適な第2特別状態を提供することができる。さらに、リーチの種類に応じてタイトル表示を表示するタイトル表示パートの期間を異ならせることで、それぞれのリーチにおいて最適なタイトル表示を行うことができ商品性を高めることができる。

10

20

30

40

50