

【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7年4月24日(2025.4.24)

【公開番号】特開2023-151852(P2023-151852A)

【公開日】令和5年10月16日(2023.10.16)

【年通号数】公開公報(特許)2023-194

【出願番号】特願2022-61702(P2022-61702)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

10

【F I】

A 6 3 F 7/02 304 D

【手続補正書】

【提出日】令和7年4月16日(2025.4.16)

【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、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

表示手段と、

記憶手段と、

複数の発光手段と、を備え、

前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段と、前記演出制御手段により制御される演出制御手段側発光手段と、を含み、

前記記憶手段は、

始動入賞が発生したにもとづいて、所定数を上限として特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域を含み、

前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記遊技制御手段側発光手段の態様を変化させることができあり、

前記演出制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記演出制御手段側発光手段の態様を変化させることができあり、

前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示が終了したときに、次の特定識別情報の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、前記演出制御手段は、

第1モードと、該第1モードとは異なる第2モードと、を含む複数のモードにおいて複数の演出を実行可能であり、

前記所定数未満の保留記憶が記憶されている状況において、

前記第1モード中であり、第1タイミングで始動入賞が発生した場合、第1モード保留表

50

示を第1モード開始態様で表示開始し、第1モード途中態様に変化させた後に第1モード完了態様に変化させて表示可能であり、

前記第2モード中であり、前記第1タイミングで始動入賞が発生した場合、第2モード保留表示を第2モード開始態様で表示開始し、第2モード途中態様に変化させた後に第2モード完了態様に変化させて表示可能であり、

前記第1モード中であり、前記第1タイミングより後の第2タイミングで始動入賞が発生した場合、前記第1モード保留表示を前記第1モード開始態様で表示開始し、前記第1モード途中態様に変化させ、次の特定識別情報の可変表示が開始されることに基づいて前記第1モード完了態様に変化させて表示可能であり、

前記第2モード中であり、前記第2タイミングで始動入賞が発生した場合、前記第2モード保留表示を前記第2モード開始態様で表示開始し、前記第2モード途中態様に変化させ、次の特定識別情報の可変表示が開始されることに基づいて前記第2モード完了態様に変化させて表示可能であり、

前記第1モード中であり、前記第2タイミングより後の第3タイミングで始動入賞が発生した場合、前記第1モード保留表示を前記第1モード開始態様及び前記第1モード途中態様で表示することなく前記第1モード完了態様で表示可能であり、

前記第2モード中であり、前記第3タイミングで始動入賞が発生した場合、前記第2モード保留表示を前記第2モード開始態様及び前記第2モード途中態様で表示することなく前記第2モード完了態様で表示可能であり、

前記第1保留表示を前記第1完了態様で表示してから、保留シフト開始タイミングとなるまでの期間で該第1保留表示の表示で用いる表示領域よりも、前記第1保留表示を前記第1開始態様で開始し、該第1開始態様から前記第1途中態様に段階的に変化させた後に前記第1完了態様に変化させる変化で用いる表示領域の方が大きく、

前記第2保留表示を前記第2完了態様で表示してから、保留シフト開始タイミングとなるまでの期間で該第2保留表示の表示で用いる表示領域よりも、前記第2保留表示を前記第2開始態様で開始し、該第2開始態様から前記第2途中態様に段階的に変化させた後に前記第2完了態様に変化させる変化で用いる表示領域の方が大きく、

特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記遊技制御手段側発光手段の態様を変化させてから前記演出制御手段側発光手段の態様を変化させる、

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】

【0006】

本発明の請求項1に記載の遊技機は、

特定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、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

表示手段と、

記憶手段と、

複数の発光手段と、を備え、

前記複数の発光手段は、前記遊技制御手段により制御される遊技制御手段側発光手段と、前記演出制御手段により制御される演出制御手段側発光手段と、を含み、

前記記憶手段は、

始動入賞が発生したことにもとづいて、所定数を上限として特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶することが可能であり、

10

20

30

40

50

特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域として、当該可変表示記憶領域と、該当該可変表示記憶領域よりも後の特定識別情報の可変表示に関する情報を記憶する領域である複数の保留記憶領域と、を含む複数の記憶領域を含み、

前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記遊技制御手段側発光手段の態様を変化させることができあり、

前記演出制御手段は、特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記演出制御手段側発光手段の態様を変化させることができあり、

前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示が終了したときに、次の特定識別情報の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の特定識別情報の可変表示を実行可能であり、前記演出制御手段は、

第1モードと、該第1モードとは異なる第2モードと、を含む複数のモードにおいて複数の演出を実行可能であり、

前記所定数未満の保留記憶が記憶されている状況において、

前記第1モード中であり、第1タイミングで始動入賞が発生した場合、第1モード保留表示を第1モード開始態様で表示開始し、第1モード途中態様に変化させた後に第1モード完了態様に変化させて表示可能であり、

前記第2モード中であり、前記第1タイミングで始動入賞が発生した場合、第2モード保留表示を第2モード開始態様で表示開始し、第2モード途中態様に変化させた後に第2モード完了態様に変化させて表示可能であり、

前記第1モード中であり、前記第1タイミングより後の第2タイミングで始動入賞が発生した場合、前記第1モード保留表示を前記第1モード開始態様で表示開始し、前記第1モード途中態様に変化させ、次の特定識別情報の可変表示が開始されることに基づいて前記第1モード完了態様に変化させて表示可能であり、

前記第2モード中であり、前記第2タイミングで始動入賞が発生した場合、前記第2モード保留表示を前記第2モード開始態様で表示開始し、前記第2モード途中態様に変化させ、次の特定識別情報の可変表示が開始されることに基づいて前記第2モード完了態様に変化させて表示可能であり、

前記第1モード中であり、前記第2タイミングより後の第3タイミングで始動入賞が発生した場合、前記第1モード保留表示を前記第1モード開始態様及び前記第1モード途中態様で表示することなく前記第1モード完了態様で表示可能であり、

前記第2モード中であり、前記第3タイミングで始動入賞が発生した場合、前記第2モード保留表示を前記第2モード開始態様及び前記第2モード途中態様で表示することなく前記第2モード完了態様で表示可能であり、

前記第1保留表示を前記第1完了態様で表示してから、保留シフト開始タイミングとなるまでの期間で該第1保留表示の表示で用いる表示領域よりも、前記第1保留表示を前記第1開始態様で開始し、該第1開始態様から前記第1途中態様に段階的に変化させた後に前記第1完了態様に変化させる変化で用いる表示領域の方が大きく、

前記第2保留表示を前記第2完了態様で表示してから、保留シフト開始タイミングとなるまでの期間で該第2保留表示の表示で用いる表示領域よりも、前記第2保留表示を前記第2開始態様で開始し、該第2開始態様から前記第2途中態様に段階的に変化させた後に前記第2完了態様に変化させる変化で用いる表示領域の方が大きく、

特定識別情報の可変表示に関する情報が前記保留記憶領域に記憶されていることに基づいて、前記遊技制御手段側発光手段の態様を変化させてから前記演出制御手段側発光手段の態様を変化させる、

ことを特徴としている。

10

20

30

40

50