

【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2023-151782(P2023-151782A)
 【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2022-61586(P2022-61586)
 【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 2 6 Z

【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

20

【補正の内容】

【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、

30

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、

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を含む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可能であり、

40

前記演出制御手段は、

保留記憶が記憶されたときに、第1保留表示と、該第1保留表示と異なる態様の第2保留表示と、を含む複数種類の保留表示のうち1の保留表示を表示可能であり、

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、

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

前記第1タイミングで始動入賞が発生した場合、前記第2保留表示を第2開始態様で表示開始し、該第2開始態様から第2途中態様に変化させた後に第2完了態様に変化させて表

50

示可能であり、

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保留表示を前記第1開始態様で表示開始し、前記第1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完了態様に変化させて表示可能であり、

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保留表示を前記第2開始態様で表示開始し、前記第2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完了態様に変化させて表示可能であり、

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保留表示を前記第1開始態様及び前記第1途中態様で表示することなく前記第1完了態様で表示可能であり、

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保留表示を前記第2開始態様及び前記第2途中態様で表示することなく前記第2完了態様で表示可能であり、

前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示を実行するときに前記遊技制御手段側発光手段の態様を初期態様から最終態様まで切り替え可能であるとともに、該切り替えを複数回実行させることが可能であり、

前記第1モード中であり、始動入賞が発生した場合、前記遊技制御手段側発光手段の態様が前記初期態様となってから前記最終態様となるまでの間に、前記第1モード保留表示を第1モード開始態様で表示可能であり、

前記第2モード中であり、始動入賞が発生した場合、前記遊技制御手段側発光手段の態様が前記初期態様となってから前記最終態様となるまでの間に、前記第2モード保留表示を第2モード開始態様で表示可能である、

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】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、

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を含む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可能であり、

前記演出制御手段は、

保留記憶が記憶されたときに、第1保留表示と、該第1保留表示と異なる態様の第2保留表示と、を含む複数種類の保留表示のうち1の保留表示を表示可能であり、

10

20

30

40

50

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、

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

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

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保留表示を前記第1開始態様で表示開始し、前記第1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完了態様に変化させて表示可能であり、

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保留表示を前記第2開始態様で表示開始し、前記第2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完了態様に変化させて表示可能であり、

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保留表示を前記第1開始態様及び前記第1途中態様で表示することなく前記第1完了態様で表示可能であり、

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保留表示を前記第2開始態様及び前記第2途中態様で表示することなく前記第2完了態様で表示可能であり、

前記遊技制御手段は、特定識別情報の可変表示を実行するときに前記遊技制御手段側発光手段の態様を初期態様から最終態様まで切り替え可能であるとともに、該切り替えを複数回実行させることが可能であり、

前記第1モード中であり、始動入賞が発生した場合、前記遊技制御手段側発光手段の態様が前記初期態様となってから前記最終態様となるまでの間に、前記第1モード保留表示を第1モード開始態様で表示可能であり、

前記第2モード中であり、始動入賞が発生した場合、前記遊技制御手段側発光手段の態様が前記初期態様となってから前記最終態様となるまでの間に、前記第2モード保留表示を第2モード開始態様で表示可能である、

ことを特徴としている。

10

20

30

40

50