

【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 8 月 9 日(2024.8.9)

【公開番号】特開 2023-22491(P2023-22491A)
【公開日】令和 5 年 2 月 15 日(2023.2.15)
【年通号数】公開公報(特許)2023-030
【出願番号】特願 2021-127388(P2021-127388)
【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 8 月 1 日(2024.8.1)
【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、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

表示手段と、

発光体と、

を備え、

前記遊技制御手段は、

30

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、前記有利状態に制御される変動パターンである第 3 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 4 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、

40

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、

前記第 3 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 3 コマンドを送信可能であり、

前記第 4 変動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、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ときに、前記第 1 リーチで前記有利状態に制御されない

50

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よりも前記第 2 リーチにおけるタイトル表示パートの実行時間の方が短く、

前記第 1 リーチは、第 1 状態において実行可能なリーチであり、

前記第 2 リーチは、前記第 1 状態とは異なる第 2 状態において実行可能なリーチであり、

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、

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 リーチにおけるタイトル表示パートの前記第 3 パートにおいて、複数の文字を表示した状態から拡大させて表示することで、該第 1 リーチに対応するタイトル表示の表示を終了させ、該第 1 リーチにおける導入パートに対応する表示を視認可能なように表示し、

前記第 2 リーチにおけるタイトル表示パートの前記第 3 パートにおいて、複数の文字を表示した状態から拡大させて表示することで、該第 2 リーチに対応するタイトル表示の表示を終了させ、該第 2 リーチにおける導入パートに対応する表示を視認可能なように表示し、

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し、

前記演出制御手段は、

リーチにより前記有利状態に制御されることが報知される場合に実行可能な特殊演出と、該特殊演出後に前記有利状態に制御されることを報知する有利結果報知演出と有利事後演出と、を実行可能であり、

前記リーチとして、特定キャラクタを表示する第 1 特定リーチと、特殊キャラクタを表示する第 2 特定リーチと、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 特定リーチと、を実行可能であり、

前記有利事後演出として、前記第 1 特定リーチにおいて前記特殊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 有利事後演出を実行可能であり、

前記有利事後演出として、前記第 2 特定リーチにおいて前記特殊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 有利事後演出を実行可能であり、

前記有利事後演出として、前記第 3 特定リーチにおいて前記特殊演出を実行した後に該第 3 特定リーチ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 有利事後演出を実行可能であり、

前記有利事後演出において、前記発光体を発光させることが可能であり、

10

20

30

40

50

前記第 1 有利事後演出において、前記第 2 有利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、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 】 0 0 0 6

【 補正方法 】 変更

【 補正の内容 】

【 0 0 0 6 】

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、

10

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

表示手段と、

発光体と、

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、前記有利状態に制御される変動パターンである第 3 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 4 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、

20

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、

前記第 3 変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第 3 コマンドを送信可能であり、

30

前記第 4 変動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、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ときに、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、

40

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よりも前記第 2 リーチにおけるタイトル表示パートの実行時間の方が短く、

前記第 1 リーチは、第 1 状態において実行可能なリーチであり、

50

前記第 2 リーチは、前記第 1 状態とは異なる第 2 状態において実行可能なリーチであり、
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、

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 リーチにおけるタイトル表示パートの前記第 3 パートにおいて、複数の文字を表示した状態から拡大させて表示することで、該第 1 リーチに対応するタイトル表示の表示を終了させ、該第 1 リーチにおける導入パートに対応する表示を視認可能なように表示し、

10

前記第 2 リーチにおけるタイトル表示パートの前記第 3 パートにおいて、複数の文字を表示した状態から拡大させて表示することで、該第 2 リーチに対応するタイトル表示の表示を終了させ、該第 2 リーチにおける導入パートに対応する表示を視認可能なように表示し、

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し、

20

前記演出制御手段は、

リーチにより前記有利状態に制御されることが報知される場合に実行可能な特殊演出と、該特殊演出後に前記有利状態に制御されることを報知する有利結果報知演出と有利事後演出と、を実行可能であり、

前記リーチとして、特定キャラクタを表示する第 1 特定リーチと、特殊キャラクタを表示する第 2 特定リーチと、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 特定リーチと、を実行可能であり、

前記有利事後演出として、前記第 1 特定リーチにおいて前記特殊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 有利事後演出を実行可能であり、

30

前記有利事後演出として、前記第 2 特定リーチにおいて前記特殊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 有利事後演出を実行可能であり、

前記有利事後演出として、前記第 3 特定リーチにおいて前記特殊演出を実行した後に該第 3 特定リーチ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 有利事後演出を実行可能であり、

前記有利事後演出において、前記発光体を発光させることが可能であり、

前記第 1 有利事後演出において、前記第 2 有利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。

40