

【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7日(2024.8.7)

【公開番号】特開2023-22468(P2023-22468A)

【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2021-127363(P2021-127363)

【国際特許分類】

A 63 F 7/02 (2006.01)

10

【F I】

A 63 F 7/02 320

【手続補正書】

【提出日】令和6年7月30日(2024.7.30)

【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、

発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、

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、

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、

40

50

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、

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、 10

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、 20

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リーチにより前記有利状態に制御される旨が報知された後に、制御される該有利状態に対応する有利状態名称表示を表示可能であり、

前記有利状態名称表示は、第1方向から定位置に移動するように表示され、

前記第1リーチに対応するタイトルの名称表示は、前記第1方向とは異なる第2方向から定位置に移動するように表示され、

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 30 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、

前記発光制御手段は、

所定の演出において、該所定の演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記所定の演出に対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御しているときにエラーが発生した場合、エラー用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御する、遊技機。

**【手続補正2】** 40

**【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、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

表示手段と、

発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、  
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、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づ  
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  
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リーチにより前記有利状態に制御される旨が報知された後に、制御される該  
有利状態に対応する有利状態名称表示を表示可能であり、

前記有利状態名称表示は、第1方向から定位置に移動するように表示され、

前記第1リーチに対応するタイトルの名称表示は、前記第1方向とは異なる第2方向  
から定位置に移動するように表示され、

10

20

30

40

50

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、

前記発光制御手段は、

所定の演出において、該所定の演出に対応する輝度データーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記所定の演出に対応する輝度データーブルを用いて前記発光手段を制御しているときにエラーが発生した場合、エラー用の輝度データーブルを用いて前記発光手段を制御する。

10

20

30

40

50