

【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 9 月 11 日(2024.9.11)

【公開番号】特開 2023-39090(P2023-39090A)
【公開日】令和 5 年 3 月 20 日(2023.3.20)
【年通号数】公開公報(特許)2023-052
【出願番号】特願 2021-146071(P2021-146071)
【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02(2006.01)

10

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

A 6 3 F 7/02 3 3 4

A 6 3 F 7/02 3 2 0

【手続補正書】

【提出日】令和 6 年 9 月 3 日(2024.9.3)

【手続補正 1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

20

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【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、

30

可動体と、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、

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

50

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ときに、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ときに、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 リーチに対応するタイトル表示の実行時間と前記第 2 リーチに対応するタイトル表示の実行時間とは異なり、

前記第 1 リーチに対応するタイトル表示および前記第 2 リーチに対応するタイトル表示は、

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、

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特定領域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 リーチに対応するタイトル表示において、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 リーチに対応するタイトル表示において、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、

前記第 1 リーチへの発展パターンは、前記可動体が動作して発展する第 1 パターンと、前記可動体が動作することなく発展する第 2 パターンと、を含み、

前記第 2 リーチへの発展パターンは、前記第 1 パターンと、前記第 2 パターンと、を含み、

前記表示手段は、

前記第 1 リーチにおいて、前記第 1 リーチに対応するタイトル表示が表示されているときにセリフ字幕を表示せず、前記第 1 リーチに対応するタイトル表示の表示が終了した以降に、セリフ字幕を表示し、

前記第 2 リーチにおいて、前記第 2 リーチに対応するタイトル表示が表示されているときにセリフ字幕を表示せず、前記第 2 リーチに対応するタイトル表示の表示が終了した以降に、セリフ字幕を表示し、

前記第 1 リーチに対応するタイトル表示および前記第 2 リーチに対応するタイトル表示を表示する前に、遊技者に対して動作を促す促進文字表示を表示可能であり、

前記第 1 リーチに対応するタイトル表示および前記第 2 リーチに対応するタイトル表示を前記促進文字表示よりも大きく表示し、

前記第 1 リーチおよび前記第 2 リーチにおいて、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて発光手段が制御され、

前記第 1 リーチに対応するタイトル表示が実行されるときに、第 1 リーチに対応するタイトル表示時輝度データテーブルが用いられ、

前記第 1 リーチに対応するタイトル表示の後の導入パートで、第 1 リーチ導入パート時輝度データテーブルが用いられ、

前記第 2 リーチに対応するタイトル表示が実行されるときに、第 2 リーチに対応するタイトル表示時輝度データテーブルが用いられ、

前記第 2 リーチに対応するタイトル表示の後の導入パートで、第 2 リーチ導入パート時輝度データテーブルが用いられ、

遊技の制御に関する情報を記憶可能な記憶手段と、

10

20

30

40

50

遊技の制御の機能に関する格納領域を含む格納手段と、を備え、
前記格納手段は、
前記遊技機に設けられる所定回路を使用するか否かを示す値を設定可能な第 1 領域と、
少なくとも前記所定回路の制御に用いられる値を設定可能な第 2 領域と、を含み、
前記第 2 領域は、前記記憶手段へのアクセスを許可する旨を示すアクセス許可値を設定可能な特定格納領域を含み、
前記遊技制御手段は、電力供給の開始にもとづいて実行される起動時処理において、
前記第 1 領域に前記所定回路を使用する旨を示す値を設定する設定用格納処理を実行可能であり、
前記設定用格納処理が実行された後に、前記アクセス許可値を前記特定格納領域に設定可能である、遊技機。 10

【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】
請求項 1 の遊技機は、
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、 20
遊技制御手段と、
演出制御手段と、
表示手段と、
可動体と、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、 30
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、 40
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ときに、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ときに、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、 50

前記第 1 リーチに対応するタイトル表示の実行時間と前記第 2 リーチに対応するタイトル表示の実行時間とは異なり、

前記第 1 リーチに対応するタイトル表示および前記第 2 リーチに対応するタイトル表示は、

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、

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特定領域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 リーチに対応するタイトル表示において、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 リーチに対応するタイトル表示において、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、

前記第 1 リーチへの発展パターンは、前記可動体が動作して発展する第 1 パターンと、前記可動体が動作することなく発展する第 2 パターンと、を含み、

前記第 2 リーチへの発展パターンは、前記第 1 パターンと、前記第 2 パターンと、を含み、

前記表示手段は、

前記第 1 リーチにおいて、前記第 1 リーチに対応するタイトル表示が表示されているときにセリフ字幕を表示せず、前記第 1 リーチに対応するタイトル表示の表示が終了した以降に、セリフ字幕を表示し、

前記第 2 リーチにおいて、前記第 2 リーチに対応するタイトル表示が表示されているときにセリフ字幕を表示せず、前記第 2 リーチに対応するタイトル表示の表示が終了した以降に、セリフ字幕を表示し、

前記第 1 リーチに対応するタイトル表示および前記第 2 リーチに対応するタイトル表示を表示する前に、遊技者に対して動作を促す促進文字表示を表示可能であり、

前記第 1 リーチに対応するタイトル表示および前記第 2 リーチに対応するタイトル表示を前記促進文字表示よりも大きく表示し、

前記第 1 リーチおよび前記第 2 リーチにおいて、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて発光手段が制御され、

前記第 1 リーチに対応するタイトル表示が実行されるときに、第 1 リーチに対応するタイトル表示時輝度データテーブルが用いられ、

前記第 1 リーチに対応するタイトル表示の後の導入パートで、第 1 リーチ導入パート時輝度データテーブルが用いられ、

前記第 2 リーチに対応するタイトル表示が実行されるときに、第 2 リーチに対応するタイトル表示時輝度データテーブルが用いられ、

前記第 2 リーチに対応するタイトル表示の後の導入パートで、第 2 リーチ導入パート時輝度データテーブルが用いられ、

遊技の制御に関する情報を記憶可能な記憶手段と、

遊技の制御の機能に関する格納領域を含む格納手段と、を備え、

前記格納手段は、

前記遊技機に設けられる所定回路を使用するか否かを示す値を設定可能な第 1 領域と、少なくとも前記所定回路の制御に用いられる値を設定可能な第 2 領域と、を含み、

前記第 2 領域は、前記記憶手段へのアクセスを許可する旨を示すアクセス許可値を設定可能な特定格納領域を含み、

前記遊技制御手段は、電力供給の開始にもとづいて実行される起動時処理において、

10

20

30

40

50

前記第 1 領域に前記所定回路を使用する旨を示す値を設定する設定用格納処理を実行可能であり、

前記設定用格納処理が実行された後に、前記アクセス許可値を前記特定格納領域に設定可能である、

ことを特徴としている。

10

20

30

40

50