

【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 28 日(2025.4.28)

【公開番号】特開 2024-13713(P2024-13713A)
【公開日】令和 6 年 2 月 1 日(2024.2.1)
【年通号数】公開公報(特許)2024-020
【出願番号】特願 2022-116021(P2022-116021)
【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 0 4 D

A 6 3 F 7/02 3 1 5 Z

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

【手続補正書】

【提出日】令和 7 年 4 月 18 日(2025.4.18)

【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、を備え、

30

前記遊技制御手段は、

始動入賞が発生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、

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、

前記表示手段は、

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を前記第 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よりも長い時間に亘って表示し、

前記遊技機は、保留記憶手段を備え、

前記保留記憶手段は、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可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、

前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次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

10

20

30

40

50

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、

前記演出制御手段は、

始動入賞が発生した場合、入賞時演出を実行可能であり、

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 タイミングで始動入賞が発生した場合、前記第 3 タイミングで始動入賞が発生した場合、のいずれの場合であっても前記入賞時演出を特定期間に亘って実行可能である、

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】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、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

表示手段と、を備え、

前記遊技制御手段は、

始動入賞が発生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、

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

10

20

30

40

50

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、

前記表示手段は、

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を前記第 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よりも長い時間に亘って表示し、

前記遊技機は、保留記憶手段を備え、

前記保留記憶手段は、始動入賞が発生したことにともづいて、所定数を上限として可変表示に関する情報を保留記憶として記憶することが可能であり、

前記遊技制御手段は、可変表示が終了したときに、次の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次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 モード途中態様に变化させた後に第 1 モード完了態様に变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 モード途中態様に变化させた後に第 2 モード完了態様に变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 モード途中態様に变化させ、次の可変表示が開始されることに基づいて前記第 1 モード完了態様に变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 モード途中態様に变化させ、次の可変表示が開始されることに基づいて前記第 2 モード完了態様に变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

10

20

30

40

50

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、
前記演出制御手段は、
始動入賞が発生した場合、入賞時演出を実行可能であり、
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タイミングで始動入賞が発生した場合、前記第3タイミングで始動入賞が発生した場合、のいずれの場合であっても前記入賞時演出を特定期間に亘って実行可能である、
ことを特徴としている。

10

20

30

40

50