

【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 2023-151870(P2023-151870A)

【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 2022-61720(P2022-61720)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02(2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 0

10

【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

【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、

30

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である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

特定識別情報の可変表示が終了したときに、次の特定識別情報の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の特定識別情報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、

始動入賞が発生した場合、第 1 入賞時演出を実行可能であり、

始動入賞が発生した場合、第 2 入賞時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

50

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 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 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 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、

前記第 1 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、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、前記第 1 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 1 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、のいずれの場合であっても、前記第 1 入賞時演出を第 1 期間に亘って実行可能であり、

前記第 1 モード中であり前記第 1 タイミングで始動入賞が発生した場合、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、前記第 1 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 1 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、のいずれの場合であっても、前記第 2 入賞時演出を第 2 期間に亘って実行可能であり、

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、

10

20

30

40

50

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である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、

特定識別情報の可変表示が終了したときに、次の特定識別情報の可変表示に対応する保留記憶がある場合に次の特定識別情報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、

始動入賞が発生した場合、第1入賞時演出を実行可能であり、

始動入賞が発生した場合、第2入賞時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、

前記第1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、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、前記第1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1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、のいずれの場合であっても、前記第1入賞時演出を第1期間に亘って実行可能であり、

前記第1モード中であり前記第1タイミングで始動入賞が発生した場合、前記第2モード

10

20

30

40

50

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、前記第 1 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 1 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、のいずれの場合であっても、前記第 2 入賞時演出を第 2 期間に亘って実行可能であり、
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