

【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 5 年 10 月 5 日(2023.10.5)

【公開番号】特開 2021-194207(P2021-194207A)
【公開日】令和 3 年 12 月 27 日(2021.12.27)
【年通号数】公開・登録公報 2021-063
【出願番号】特願 2020-102154(P2020-102154)
【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 5 年 9 月 27 日(2023.9.27)
【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】
【特許請求の範囲】
【請求項 1】

20

可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて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、

表示手段と、

演出実行手段と、

前記可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段と、を備え、

前記演出実行手段は、

前記表示手段で前記保留記憶手段に記憶されている前記保留記憶の数を示す保留記憶数表示と、該保留記憶手段に記憶されている該保留記憶に対応する特定表示と、を表示可能であり、

30

複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出を実行可能であり、

互いに演出背景が異なる第 1 ステージと、第 2 ステージと、があり、

前記演出実行手段は、

前記第 1 ステージにおいて前記群演出を実行する場合、所定フレーム数から該群演出が開始するように、該群演出を実行可能であり、

前記第 2 ステージにおいて前記群演出を実行する場合、所定フレーム数とは異なる特定フレーム数から該群演出が開始するように、該群演出を実行可能であり、

前記群演出を構成するキャラクタが前記保留記憶数表示の背面側を進行するように該群演出を実行可能であり、

40

前記第 1 ステージにおいて前記群演出が実行される場合における前記有利状態に制御される期待度と、前記第 2 ステージにおいて前記群演出が実行される場合における前記有利状態に制御される期待度と、が異なり、

前記第 1 ステージにおいて前記群演出が実行される場合における前記有利状態に制御される期待度および前記第 2 ステージにおいて前記群演出が実行される場合における前記有利状態に制御される期待度は、前記有利状態に制御するか否かを報知する特定演出におけるタイトルが特定態様となる場合の前記有利状態に制御される期待度よりも高い、遊技機

。

【手続補正 2】
【補正対象書類名】明細書

50

【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 】

(A) 可変表示の表示結果が特定表示結果となったことに基づいて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、

表示手段と、

演出実行手段と、

前記可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段と、を備え、

前記演出実行手段は、

前記表示手段で前記保留記憶手段に記憶されている前記保留記憶の数を示す保留記憶数表示と、前記保留記憶手段に記憶されている該保留記憶に対応する特定表示と、を表示可能であり、

複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出を実行可能であり、

互いに演出背景が異なる第 1 ステージと、第 2 ステージと、があり、

前記演出実行手段は、

前記第 1 ステージにおいて前記群演出を実行する場合、所定フレーム数から該群演出が開始するように、該群演出を実行可能であり、

前記第 2 ステージにおいて前記群演出を実行する場合、所定フレーム数とは異なる特定フレーム数から該群演出が開始するように、該群演出を実行可能であり、

前記群演出を構成するキャラクタが前記保留記憶数表示の背面側を進行するように該群演出を実行可能であり、

前記第 1 ステージにおいて前記群演出が実行される場合における前記有利状態に制御される期待度と、前記第 2 ステージにおいて前記群演出が実行される場合における前記有利状態に制御される期待度と、が異なり、

前記第 1 ステージにおいて前記群演出が実行される場合における前記有利状態に制御される期待度および前記第 2 ステージにおいて前記群演出が実行される場合における前記有利状態に制御される期待度は、前記有利状態に制御するか否かを報知する特定演出におけるタイトルが特定態様となる場合の前記有利状態に制御される期待度よりも高い。

(1) 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、

表示手段と、

演出実行手段と、を備え、

前記演出実行手段は、

前記表示手段で第 1 装飾識別情報の可変表示と、第 2 装飾識別情報の可変表示と、を実行可能であり、

前記有利状態となるか否かを示唆する特定演出を実行可能であり、

前記表示手段に複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出を実行可能であり、

前記群演出における画像の表示期間は、第 1 表示期間と、第 2 表示期間と、第 3 表示期間とを含み、

前記第 1 表示期間は、前記群演出において最初のキャラクタの表示を開始してから、キャラクタの新たな表示がされ、いずれかのキャラクタの表示が最初に終了するまでの期間であり、

前記第 2 表示期間は、前記第 1 表示期間よりも長い期間であって、キャラクタの新たな表示がされ、かつ表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり、

前記第 3 表示期間は、キャラクタの新たな表示がされることなく、表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり、

前記演出実行手段は、

前記第 1 装飾識別情報の可変表示を第 1 サイズで表示し、その後に、前記特定演出を

10

20

30

40

50

実行するときに前記第 1 装飾識別情報の可変表示を該第 1 サイズよりも小さい第 2 サイズで表示し、

前記第 2 装飾識別情報の可変表示を前記第 2 サイズよりも小さい第 3 サイズで表示し、その後、前記特定演出を実行するときにおいても前記第 2 装飾識別情報の可変表示を該第 3 サイズで表示し、

前記特定演出の実行中に前記群演出を実行するときに、前記第 2 表示期間における前記群演出を構成するキャラクタが前記第 1 装飾識別情報の可変表示の前面側を通過しかつ前記第 2 装飾識別情報の可変表示の背面側を通過するように前記群演出を実行する。

10

20

30

40

50