

【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 7 月 1 日(2024.7.1)

【公開番号】特開 2023-15742(P2023-15742A)
【公開日】令和 5 年 2 月 1 日(2023.2.1)
【年通号数】公開公報(特許)2023-020
【出願番号】特願 2021-119695(P2021-119695)
【国際特許分類】

A 63 F 7/02(2006.01)

10

【FI】

A 63 F 7/02 320

A 63 F 7/02 304D

【手続補正書】

【提出日】令和 6 年 6 月 21 日(2024.6.21)

【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

20

【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、

可動体と、

音出力手段と、

30

複数の発光手段と、

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、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、

前記演出制御手段は、

前記第 1 コマンドを受信したときに、特定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、前記特定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、

前記特定リーチに対応するタイトル表示は、

複数の文字で構成されており、

50

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 パートにおいて、タイトル表示に対応する文字を第 1 サイズで開始した後に
該第 1 サイズよりも小さい第 2 サイズとなるようにタイトル表示を表示し、
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前記特定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、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手
段を制御し、
前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、
前記報知演出は、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、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に
制御される旨が決定されているときに実行されるエピログパートとを含んで構成され、
当否報知パートまでにおいて、前記可動体が第 1 位置から前記表示手段の前面側の第 2
位置に進出することで、シーンの切り替わりが報知されるものであり、
前記表示手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可動用のエフェ
クト表示を行い、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、当該エ
フェクト表示を終了し、切替後のシーンに対応する表示を行い、
前記発光制御手段は、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可動用輝度
データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1
位置に退避する途中で、当該可動体可動用輝度データテーブルから切替後のシーンに対応
する輝度データテーブルに切り替え、当該切替後のシーン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する、遊技機。

10

20

30

40

50

【手続補正 2】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0 0 0 2
【補正方法】変更
【補正の内容】
【0 0 0 2】
リーチ演出の種類を報知するタイトル表示を行う遊技機が知られている（例えば、特許
文献 1 参照）。
【手続補正 3】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0 0 0 3
【補正方法】変更
【補正の内容】
【0 0 0 3】
【特許文献 1】特開 2 0 1 9 - 1 1 8 4 1 1 号公報
【手続補正 4】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0 0 0 4
【補正方法】変更
【補正の内容】
【0 0 0 4】
特許文献 1 の機能や構成を有する遊技機において、商品性を高める余地があった。
【手続補正 5】
【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】

【0006】

（Ａ）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、

可動体と、

音出力手段と、

複数の発光手段と、

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、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、

前記演出制御手段は、

前記第１コマンドを受信したときに、特定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、前記特定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、

前記特定リーチに対応するタイトル表示は、

複数の文字で構成されており、

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パートにおいて、タイトル表示に対応する文字を第１サイズで開始した後に該第１サイズよりも小さい第２サイズとなるようにタイトル表示を表示し、

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前記特定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、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、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、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後であって前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行されるエピログパートとを含んで構成され、

当否報知パートまでにおいて、前記可動体が第１位置から前記表示手段の前面側の第２位置に進出することで、シーンの切り替わりが報知されるものであり、

前記表示手段は、前記可動体が前記第２位置に進出するときに、可動体可動用のエフェクト表示を行い、当該可動体が当該第２位置から前記第１位置に退避する途中で、当該エフェクト表示を終了し、切替後のシーンに対応する表示を行い、

前記発光制御手段は、前記可動体が前記第２位置に進出するときに、可動体可動用輝度

10

20

30

40

50

データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、当該可動体が当該第 2 位置から前記第 1 位置に退避する途中で、当該可動体可動用輝度データテーブルから切替後のシーンに対応する輝度データテーブルに切り替え、当該切替後のシーン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する、

ことを特徴とする。

さらに、(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、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記遊技制御手段は、

始動領域に遊技媒体が進入したときに前記有利状態に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報の可変表示を実行し、

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、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し、

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 コマンドを送信し

、

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 コマンドを送信し

、

前記演出制御手段は、前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、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、当該当否が報知される当否報知パートと、当該当否報知後に実行されるエピログパートと、を含んで構成され、

前記演出制御手段は、

前記第 1 コマンドを受信した場合に、特定演出態様で前記有利状態に制御されることを報知する前記報知演出を実行可能であり、

前記第 2 コマンドを受信した場合に、前記特定演出態様で前記有利状態に制御されないことを報知する前記報知演出を実行可能であり、

前記特定演出態様の前記報知演出は、該特定演出態様に対応する前記タイトル表示を表示する前記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前記導入パートと、を含み、

前記表示手段は、

前記特定演出態様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を前記特定演出態様に対応する前記タイトル表示よりも長い時間に亘って表示し、

前記発光制御手段は、

輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記タイトル表示パートにおいて、タイトル表示パート用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記導入パートにおいて、導入パート用の輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される前記報知演出における

10

20

30

40

50

前記当否報知パートにおいて、前記可動体が第 1 位置から前記表示手段の前面側の第 2 位置に進出し、

前記発光制御手段は、

前記当否報知パートにおいて、前記可動体が前記第 2 位置に進出するときに、可動体可動用の前記輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記エピソードパートにおいて、前記エピソードパートに対応する前記輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

可動体可動用の前記輝度データテーブルは、有彩色を表す輝度データと、無彩色を表す輝度データと、が順次用いられるように構成され、

前記エピソードパートに対応する前記輝度データテーブルは、第 1 有彩色を表す輝度データと、第 2 有彩色を表す輝度データと、を含む複数の有彩色を表す輝度データが順次用いられるように構成される、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、実行される一連の演出をより好適に見せることができるとともに、リーチ演出のタイトル表示に関連して演出効果を高めることができるので、商品性を高めることができる。

尚、本発明は、本発明の請求項に記載された発明特定事項のみを有するものであって良いし、本発明の請求項に記載された発明特定事項とともに該発明特定事項以外の構成を有するものであって良い。

10

20

30

40

50