

【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 1 月 16 日(2025.1.16)

【公開番号】特開 2023-137555(P2023-137555A)
【公開日】令和 5 年 9 月 29 日(2023.9.29)
【年通号数】公開公報(特許)2023-184
【出願番号】特願 2022-43809(P2022-43809)
【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

【手続補正書】

【提出日】令和 7 年 1 月 7 日(2025.1.7)

【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、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、

30

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、

40

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、

50

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 2 リーチの方が前記第 1 リーチよりも前記有利状態に制御される期待度が高く、

前記表示手段は、前記第 2 リーチに対応するタイトル表示の方が前記第 1 リーチに対応するタイトル表示よりも文字のサイズが大きくなるように表示をし、

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、

告知前シーンにおいて、告知オブジェクトを非告知態様で表示し、キャラクタを第 1 表示態様で表示し、

前記告知前シーンにおいて、遊技者に動作を促す動作促進表示を前記告知オブジェクトが視認可能な位置に表示し、

前記特定識別情報の可変表示の結果として前記特定表示結果が導出される場合、前記告知前シーンの後、前記告知オブジェクトを告知態様で表示し、前記キャラクタを前記第 1 表示態様とは異なる第 2 表示態様で表示し、

前記特定識別情報の可変表示の結果として前記特定表示結果が導出されない場合、前記告知前シーンの後、前記告知オブジェクトを非告知態様で表示し、前記キャラクタを前記第 1 表示態様および前記第 2 表示態様とは異なる第 3 表示態様で表示する、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】

10

20

30

40

50

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、
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 2 リーチの方が前記第 1 リーチよりも前記有利状態に制御される期待度が高く、

10

20

30

40

50

前記表示手段は、前記第 2 リーチに対応するタイトル表示の方が前記第 1 リーチに対応するタイトル表示よりも文字のサイズが大きくなるように表示をし、

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、

告知前シーンにおいて、告知オブジェクトを非告知態様で表示し、キャラクタを第 1 表示態様で表示し、

前記告知前シーンにおいて、遊技者に動作を促す動作促進表示を前記告知オブジェクトが視認可能な位置に表示し、

前記特定識別情報の可変表示の結果として前記特定表示結果が導出される場合、前記告知前シーンの後、前記告知オブジェクトを告知態様で表示し、前記キャラクタを前記第 1 表示態様とは異なる第 2 表示態様で表示し、

前記特定識別情報の可変表示の結果として前記特定表示結果が導出されない場合、前記告知前シーンの後、前記告知オブジェクトを非告知態様で表示し、前記キャラクタを前記第 1 表示態様および前記第 2 表示態様とは異なる第 3 表示態様で表示する、

ことを特徴としている。

10

20

30

40

50