

【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 24 日(2024.7.24)

【公開番号】特開 2022-161180(P2022-161180A)
【公開日】令和 4 年 10 月 21 日(2022.10.21)
【年通号数】公開公報(特許)2022-194
【出願番号】特願 2021-65782(P2021-65782)
【国際特許分類】

A 63 F 5/04(2006.01)

10

【FI】

A 63 F 5/04 661

A 63 F 5/04 620

【手続補正書】

【提出日】令和 6 年 7 月 16 日(2024.7.16)

【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

20

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を複数備え、

前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、複数の可変表示部の表示結果の組合せである表示結果組合せに応じて入賞が発生可能なスロットマシンにおいて、

所定の表示が可能な表示手段と、

遊技の進行を制御する遊技制御手段と、

演出を制御する演出制御手段と、

30

表示結果組合せを導出させるために操作される複数の導出操作手段と、を備え、

前記遊技制御手段は、

導出を許容する表示結果組合せを決定する事前決定手段と、

前記事前決定手段の決定結果と前記複数の導出操作手段の操作とに応じて、表示結果組合せを導出させる制御を行う導出制御手段と、

通常状態において、遊技の進行に応じて特定カウンタの値を更新する更新手段と、

前記通常状態において前記特定カウンタの値が特定値になったときに、前記複数の導出操作手段の操作手順を報知可能な報知状態に制御可能な報知状態制御手段と、

前記演出制御手段に対してコマンドを送信する送信手段とを含み、

前記演出制御手段は、前記報知状態において、前記操作手順を報知する報知演出手段を含み、

40

前記報知演出手段は、前記事前決定手段の決定結果が複数種類の特定決定結果のいずれかとなったときに、当該特定決定結果に対応する前記操作手順を報知し、

前記導出制御手段は、前記事前決定手段の決定結果が前記複数種類の特定決定結果のいずれかとなったときにおいて、当該特定決定結果に対応する前記操作手順で前記複数の導出操作手段が操作されたときに、遊技用価値を付与する付与入賞が発生する付与表示結果組合せを導出可能であり、

前記更新手段は、前記複数の導出操作手段が通常手順で操作されたときは前記特定カウンタの値を更新する一方で、前記複数の導出操作手段が前記通常手順とは異なる変則手順で操作されたときは前記特定カウンタの値を更新せず、

50

前記演出制御手段は、前記表示手段において前記特定カウンタの値を特定可能なカウンタ表示を行うカウンタ表示手段をさらに含み、

前記変則手順は、前記複数の導出操作手段のうち最初に操作される前記導出操作手段が前記通常手順と異なる操作手順であり、

前記演出制御手段は、前記複数の導出操作手段のいずれかが最初に操作されたときに、操作された前記導出操作手段が前記変則手順での前記導出操作手段である場合、前記カウンタ表示を含む前記表示手段の表示内容を視認困難な状態とし、前記複数の導出操作手段のうち他の導出操作手段が操作されても、前記表示手段の表示内容を視認困難な状態としたままとし、

前記送信手段は、制御中の状態を特定可能な遊技状態コマンドを前記演出制御手段に送信可能であるとともに、前記操作手順を特定可能な手順コマンドを前記演出制御手段に送信可能であり、

前記演出制御手段は、前記送信手段から受信した前記遊技状態コマンドに基づき制御中の状態が前記報知状態であるか否かに関わらず、前記手順コマンドを受信したときに、当該手順コマンドに基づき特定可能な前記操作手順を報知する、スロットマシン。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を複数備え、

前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、複数の可変表示部の表示結果の組合せである表示結果組合せに応じて入賞が発生可能なスロットマシンにおいて、

所定の表示が可能な表示手段と、

遊技の進行を制御する遊技制御手段と、

演出を制御する演出制御手段と、

表示結果組合せを導出させるために操作される複数の導出操作手段と、を備え、

前記遊技制御手段は、

導出を許容する表示結果組合せを決定する事前決定手段と、

前記事前決定手段の決定結果と前記複数の導出操作手段の操作とに応じて、表示結果組合せを導出させる制御を行う導出制御手段と、

通常状態において、遊技の進行に応じて特定カウンタの値を更新する更新手段と、

前記通常状態において前記特定カウンタの値が特定値になったときに、前記複数の導出操作手段の操作手順を報知可能な報知状態に制御可能な報知状態制御手段と、

前記演出制御手段に対してコマンドを送信する送信手段とを含み、

前記演出制御手段は、前記報知状態において、前記操作手順を報知する報知演出手段を含み、

前記報知演出手段は、前記事前決定手段の決定結果が複数種類の特定決定結果のいずれかとなったときに、当該特定決定結果に対応する前記操作手順を報知し、

前記導出制御手段は、前記事前決定手段の決定結果が前記複数種類の特定決定結果のいずれかとなったときに、当該特定決定結果に対応する前記操作手順で前記複数の導出操作手段が操作されたときに、遊技用価値を付与する付与入賞が発生する付与表示結果組合せを導出可能であり、

前記更新手段は、前記複数の導出操作手段が通常手順で操作されたときは前記特定カウンタの値を更新する一方で、前記複数の導出操作手段が前記通常手順とは異なる変則手順で操作されたときは前記特定カウンタの値を更新せず、

前記演出制御手段は、前記表示手段において前記特定カウンタの値を特定可能なカウンタ表示を行うカウンタ表示手段をさらに含み、

10

20

30

40

50

前記変則手順は、前記複数の導出操作手段のうち最初に操作される前記導出操作手段が前記通常手順と異なる操作手順であり、

前記演出制御手段は、前記複数の導出操作手段のいずれかが最初に操作されたときに、操作された前記導出操作手段が前記変則手順での前記導出操作手段である場合、前記カウンタ表示を含む前記表示手段の表示内容を視認困難な状態とし、前記複数の導出操作手段のうち他の導出操作手段が操作されても、前記表示手段の表示内容を視認困難な状態としたままとし、

前記送信手段は、制御中の状態を特定可能な遊技状態コマンドを前記演出制御手段に送信可能であるとともに、前記操作手順を特定可能な手順コマンドを前記演出制御手段に送信可能であり、

10

前記演出制御手段は、前記送信手段から受信した前記遊技状態コマンドに基づき制御中の状態が前記報知状態であるか否かに関わらず、前記手順コマンドを受信したときに、当該手順コマンドに基づき特定可能な前記操作手順を報知する。

20

30

40

50