

【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 1 月 10 日(2024.1.10)

【公開番号】特開 2022-61088(P2022-61088A)

【公開日】令和 4 年 4 月 18 日(2022.4.18)

【年通号数】公開公報(特許)2022-069

【出願番号】特願 2020-168864(P2020-168864)

【国際特許分類】

A 6 3 F 5/04(2006.01)

10

【F I】

A 6 3 F 5/04 6 5 0

A 6 3 F 5/04 6 6 1

【手続補正書】

【提出日】令和 5 年 12 月 26 日(2023.12.26)

【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、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシンにおいて、

表示結果を導出させるために操作される導出操作手段と、

導出を許容する表示結果を決定する事前決定手段と、

表示結果を導出する制御を行う導出制御手段と、

前記導出操作手段の操作態様を報知する報知手段と、

30

背景画像を表示する背景制御を行う背景制御手段と、を備え、

前記事前決定手段の決定結果は、第 1 量の遊技用価値の付与を伴う第 1 特定表示結果の導出を許容する第 1 特定決定結果と、当該第 1 量よりも少ない第 2 量の遊技用価値の付与を伴う第 2 特定表示結果の導出を許容する第 2 特定決定結果とを含み、

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第 1 特定決定結果でありかつ前記報知手段によって報知された操作態様で前記導出操作手段が操作されたときに、前記第 1 特定表示結果を導出し、

前記事前決定手段の決定結果が前記第 2 特定決定結果でありかつ前記報知手段によって報知された操作態様で前記導出操作手段が操作されたときに、前記第 2 特定表示結果を導出し、

40

前記背景制御手段は、前記事前決定手段の決定結果が前記第 1 特定決定結果でありかつ前記報知手段によって前記導出操作手段の操作態様が報知されるときと、前記事前決定手段の決定結果が前記第 2 特定決定結果でありかつ前記報知手段によって前記導出操作手段の操作態様が報知されるときとで異なる選択割合で、複数種類の前記背景制御のうちのいずれかを行い、

複数種類の前記背景制御は、第 1 背景制御と、当該第 1 背景制御よりも動きを伴う画像を表示する第 2 背景制御とを含み、

前記背景制御手段は、前記事前決定手段の決定結果が前記第 1 特定決定結果であるときに、前記第 2 背景制御よりも高い割合で前記第 1 背景制御を行い、

50

前記報知手段は、特定ゲームにおいて前記導出操作手段の操作態様を報知することが可能であり、

前記背景制御手段は、前記特定ゲームにおいて前記報知手段によって前記導出操作手段の操作態様が報知される場合、前記事前決定手段の決定結果が前記第 1 特定決定結果であるときと、前記事前決定手段の決定結果が前記第 2 特定決定結果であるときと、で共通の背景制御を行う、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】0 0 0 6

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 6】

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、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシン（たとえば、スロットマシン 1）において、

表示結果を導出させるために操作される導出操作手段（たとえば、ストップスイッチ 8 L, 8 C, 8 R）と、

導出を許容する表示結果を決定する事前決定手段（たとえば、メイン制御部 4 1 による内部抽選）と、

表示結果を導出する制御を行う導出制御手段（たとえば、メイン制御部 4 1 によるリール制御）と、

前記導出操作手段の操作態様を報知する報知手段（たとえば、サブ制御部 9 1 によるナビ演出を実行する処理）と、

背景画像を表示する背景制御を行う背景制御手段（たとえば、サブ制御部 9 1 による背景制御）と、を備え、

前記事前決定手段の決定結果は、第 1 量の遊技用価値（たとえば、メダル 1 5 枚）の付与を伴う第 1 特定表示結果（たとえば、主小役の図柄組合せ）の導出を許容する第 1 特定決定結果（たとえば、ナビ小役当選）と、当該第 1 量よりも少ない第 2 量の遊技用価値（たとえば、メダル 1 枚）の付与を伴う第 2 特定表示結果（たとえば、1 枚の図柄組合せ）の導出を許容する第 2 特定決定結果（たとえば、特定小役当選）とを含み、

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第 1 特定決定結果でありかつ前記報知手段によって報知された操作態様（たとえば、主小役を導出させる操作態様）で前記導出操作手段が操作されたときに、前記第 1 特定表示結果を導出し、

前記事前決定手段の決定結果が前記第 2 特定決定結果でありかつ前記報知手段によって報知された操作態様（たとえば、1 枚を導出させる操作態様）で前記導出操作手段が操作されたときに、前記第 2 特定表示結果を導出し、

前記背景制御手段は、前記事前決定手段の決定結果が前記第 1 特定決定結果でありかつ前記報知手段によって前記導出操作手段の操作態様が報知されるとき（たとえば、1 5 枚ナビ時）と、前記事前決定手段の決定結果が前記第 2 特定決定結果でありかつ前記報知手段によって前記導出操作手段の操作態様が報知されるとき（たとえば、1 枚ナビ時）とで異なる選択割合で、複数種類の前記背景制御のうちのいずれかを行い（たとえば、図 1 1 に示すナビ背景制御を参照）、

複数種類の前記背景制御は、第 1 背景制御と、当該第 1 背景制御よりも動きを伴う画像を表示する第 2 背景制御とを含み、

前記背景制御手段は、前記事前決定手段の決定結果が前記第 1 特定決定結果であるときに、前記第 2 背景制御よりも高い割合で前記第 1 背景制御を行い、

前記報知手段は、特定ゲームにおいて前記導出操作手段の操作態様を報知することが可能であり、

10

20

30

40

50

前記背景制御手段は、前記特定ゲームにおいて前記報知手段によって前記導出操作手段の操作態様が報知される場合、前記事前決定手段の決定結果が前記第 1 特定決定結果であるときと、前記事前決定手段の決定結果が前記第 2 特定決定結果であるときと、で共通の背景制御を行う。

10

20

30

40

50