

【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 4 月 6 日(2023.4.6)

【公開番号】特開 2021-108737(P2021-108737A)  
 【公開日】令和 3 年 8 月 2 日(2021.8.2)  
 【年通号数】公開・登録公報 2021-034  
 【出願番号】特願 2020-199(P2020-199)  
 【国際特許分類】

A 6 3 F 5/04(2006.01)

10

【F I】

A 6 3 F 5/04 6 9 7

A 6 3 F 5/04 6 1 3 A

A 6 3 F 5/04 6 1 1 B

【手続補正書】  
 【提出日】令和 5 年 3 月 29 日(2023.3.29)  
 【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】

20

【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、  
 前記可変表示部に対する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、

表示結果が導出される前に、導出が許容される表示結果組合せを決定する事前決定手段と、

30

遊技者が表示結果を導出させるために操作する導出操作手段と、

前記表示結果を導出する制御を行う導出制御手段と、

前記事前決定手段の決定結果が遊技状態の移行を伴う特別表示結果組合せの導出を許容する特別結果となり、前記特別表示結果組合せが導出されなかったときに、当該特別結果を次ゲーム以降に持ち越す持越手段と、

前記事前決定手段の決定結果が複数種類の特定結果のうちいずれかの種類の特定結果となったときに、当該特定結果の種類に対応する有利な操作態様を報知することが可能な操作態様報知手段と、

前記事前決定手段の決定結果がいずれかの種類の特定結果となり、前記操作態様報知手段により操作態様が報知される場合に、当該操作態様に応じた  $1 \sim n (n \geq 2)$  のいずれかの数値を特定領域に設定する特定領域設定手段と、

40

前記特定領域に設定された数値を用いて、前記複数の可変表示部に表示結果を導出させる順番である導出順序と、前記複数の可変表示部それぞれの前記導出操作手段を操作する位置である操作実行位置と、を特定可能な操作態様信号を外部機器に出力するための処理を行う外部出力処理手段と、

を備え、

前記複数の可変表示部は、ステッピングモータの駆動により識別情報が配置された表示帯を回転させることで変動表示可能であって、識別情報毎に割り当てられた識別情報番号及び初期位置からのステップ数のいずれからもそれぞれの可変表示部における操作実行位置を特定可能であり、

50

前記外部出力処理手段は、

前記特定領域に設定された数値を用いて前記複数の可変表示部それぞれの前記操作実行位置に対応する識別情報番号を特定する操作実行位置特定処理と、前記操作実行位置特定処理により特定された識別情報番号を、前記初期位置からのステップ数に変換する操作実行位置変換処理と、を実行し、前記複数の可変表示部それぞれの前記操作実行位置として前記初期位置からのステップ数を特定可能な前記操作態様信号を作成し、

前記特別表示結果組合せの導出が許容されておらず、前記操作態様報知手段により操作態様が報知されない場合においても、前記特別表示結果組合せの導出が許容されており、前記操作態様報知手段により操作態様が報知されない場合においても、同一の前記操作実行位置を特定可能な前記操作態様信号を作成し、

10

前記特定領域を参照し、該特定領域に1～nのいずれかの数値が設定されているときに遊技用価値の量を更新し、該特定領域に0が設定されているときに遊技用価値の量を更新しないことにより、前記操作態様報知手段により操作態様が報知されたことに基づいて遊技者に付与された遊技用価値の量を更新する価値量更新手段を備える、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】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

20

請求項1のスロットマシンは、

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、

前記可変表示部に対する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、

表示結果が導出される前に、導出が許容される表示結果組合せを決定する事前決定手段と、

遊技者が表示結果を導出させるために操作する導出操作手段と、

前記表示結果を導出する制御を行う導出制御手段と、

前記事前決定手段の決定結果が遊技状態の移行を伴う特別表示結果組合せの導出を許容する特別結果となり、前記特別表示結果組合せが導出されなかったときに、当該特別結果を次ゲーム以降に持ち越す持越手段と、

30

前記事前決定手段の決定結果が複数種類の特定結果のうちいずれかの種類の特定結果となったときに、当該特定結果の種類に対応する有利な操作態様を報知することが可能な操作態様報知手段と、

前記事前決定手段の決定結果がいずれかの種類の特定結果となり、前記操作態様報知手段により操作態様が報知される場合に、当該操作態様に応じた1～n (n≧2)のいずれかの数値を特定領域に設定する特定領域設定手段と、

前記特定領域に設定された数値を用いて、前記複数の可変表示部に表示結果を導出させる順番である導出順序と、前記複数の可変表示部それぞれの前記導出操作手段を操作する位置である操作実行位置と、を特定可能な操作態様信号を外部機器に出力するための処理を行う外部出力処理手段と、

40

を備え、

前記複数の可変表示部は、ステッピングモータの駆動により識別情報が配置された表示帯を回転させることで変動表示可能であって、識別情報毎に割り当てられた識別情報番号及び初期位置からのステップ数のいずれからそれぞれの可変表示部における操作実行位置を特定可能であり、

前記外部出力処理手段は、

前記特定領域に設定された数値を用いて前記複数の可変表示部それぞれの前記操作実行位置に対応する識別情報番号を特定する操作実行位置特定処理と、前記操作実行位置特定

50

処理により特定された識別情報番号を、前記初期位置からのステップ数に変換する操作実行位置変換処理と、を実行し、前記複数の可変表示部それぞれの前記操作実行位置として前記初期位置からのステップ数を特定可能な前記操作態様信号を作成し、

前記特別表示結果組合せの導出が許容されておらず、前記操作態様報知手段により操作態様が報知されない場合においても、前記特別表示結果組合せの導出が許容されており、前記操作態様報知手段により操作態様が報知されない場合においても、同一の前記操作実行位置を特定可能な前記操作態様信号を作成し、

前記特定領域を参照し、該特定領域に 1 ~ n のいずれかの数値が設定されているときに遊技用価値の量を更新し、該特定領域に 0 が設定されているときに遊技用価値の量を更新しないことにより、前記操作態様報知手段により操作態様が報知されたことに基づいて遊技者に付与された遊技用価値の量を更新する価値量更新手段を備える、

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、複数の可変表示部それぞれの操作実行位置として初期位置からのステップ数を特定可能な操作態様信号が出力されるため、外部機器側で、配置された識別情報の数が異なる機種の場合でも共通のプログラムで操作実行位置を特定することが可能となる。また、特定領域に設定された数値を用いて操作実行位置を特定する場合に、操作実行位置として初期位置からのステップ数を直接特定するのではなく、まず、特定領域に設定された数値を用いて複数の可変表示部それぞれの操作実行位置に対応する識別情報番号を特定し、特定した識別情報番号を初期位置からのステップ数に変換することで、操作実行位置として初期位置からのステップ数が特定されるようになり、プログラムの作成段階において操作実行位置の管理が容易となる。

20

また、特別表示結果組合せの導出が許容されておらず、操作態様報知手段により操作態様が報知されない場合においても、特別表示結果組合せの導出が許容されており、操作態様報知手段により操作態様が報知されない場合においても、同一の操作実行位置を特定可能な操作態様信号を作成するので、プログラムの作成段階において操作実行位置の管理が容易となる。

30

40

50