

【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 6 月 19 日(2024.6.19)

【公開番号】特開 2024-51094(P2024-51094A)
【公開日】令和 6 年 4 月 10 日(2024.4.10)
【年通号数】公開公報(特許)2024-066
【出願番号】特願 2024-27928(P2024-27928)
【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 11 日(2024.6.11)

【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】

判定を行う判定手段と、

前記判定手段による判定にて所定の結果が得られたことに基づいて遊技者に特典を付与しうる特典付与手段と、

遊技者による操作の受け付けがなされると、該受け付けに応じた受付後変化を実行可能な受付後変化実行手段と、

遊技者による操作の受け付けが許容されているとき、その操作の対象を摸した摸画像表示を表示可能な摸画像表示手段と

30

を備え、

遊技者による操作の対象として、特定操作部が少なくとも用意されており、

前記特定操作部に対する操作の受け付けが複数回許容され且つ該受け付けがなされる都度、遊技者が認識可能とされる態様で前記受付後変化が実行可能とされる複数回操作許容状態を発生可能であり、該複数回操作許容状態においては、操作の受け付けが複数回許容される前記特定操作部を、周期的変化が現れる前記摸画像表示として表示する場合と、周期的変化が現れる前記摸画像表示として表示しない場合とがある遊技機であって、

前記複数回操作許容状態として、周期的変化が現れる前記摸画像表示を表示する種別の複数回操作許容状態が発生した場合は、当該複数回操作許容状態において、前記特定操作部を操作した状態に維持するだけで前記受付後変化が一定の時間毎に複数回実行される場合と、該特定操作部を操作した状態に維持したとしても前記受付後変化が一定の時間毎に複数回実行されない場合との両方があるのに対し、

40

前記複数回操作許容状態として、周期的変化が現れる前記摸画像表示を表示しない種別の複数回操作許容状態が発生した場合は、当該複数回操作許容状態において、前記特定操作部を操作した状態に維持するだけで、必ず、前記受付後変化が一定の時間毎に複数回実行されるように遊技可能であり、

さらに、

前記受付後変化の 1 つとして、受付後表示が表示可能とされており、

前記受付後表示が表示されている間に特定条件が成立すると、該特定条件が成立したことに基づいて該受付後表示が非表示の状態にされる場合と、非表示の状態にされない場合

50

とがあるが、前記受付後表示が特定の受付後表示として表示される場合は、該特定の受付後表示が表示されている間に前記特定条件が成立すると、該特定条件が成立したことに基づいて該特定の受付後表示が必ず非表示の状態にされるようになっており、

前記受付後表示が前記特定の受付後表示とは異なる特別の受付後表示として表示される場合は、該特別の受付後表示が表示されている間に前記特定条件が成立しても、該特定条件が成立したことに基づいて該特別の受付後表示が非表示の状態にされることがないようになっており、

さらに、

前記受付後表示として前記特定の受付後表示が表示される場合は、該特定の受付後表示に対応する受付後出力音が出力可能とされるようになっており、前記特定の受付後表示が表示状態にあり且つ前記受付後出力音が出力状態にある間に前記特定条件が成立すると、該特定条件が成立したことに基づいて前記特定の受付後表示は非表示の状態にされるのに対し、該特定条件が成立したことに基づいて前記受付後出力音は非出力の状態にされないようになっており、

10

さらに、

前記特定条件が成立したことに基づいて前記受付後表示が非表示の状態にされる場合は、特定の演出表示が表示可能であり、前記受付後表示が非表示の状態にされており且つ前記特定の演出表示が表示されているなかで、前記受付後表示が表示される契機となった操作と同じ操作を再び行くと受けがなされてこれを契機とした前記受付後表示が新たに表示されうるが、該受付後表示が表示されている間に前記特定条件が再び成立したとしてもこれに基づいて該受付後表示が非表示の状態にされない場合が少なくともあるようになっており、

20

さらに、

前記特定の受付後表示に関しての操作の受けが許容される状態においては、該操作の対象を摸した前記摸画像表示が表示可能とされており、

前記特定の受付後表示に関しての操作の受けが許容される状態において、前記特定の受付後表示に関しての操作の受けがなされておらず前記特定の受付後表示が表示されていないなかで前記特定条件が成立したときには、該特定条件が成立したことに基づいて前記摸画像表示が非表示の状態にされる

ことを特徴とする遊技機。

30

【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 7

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 7】

手段 1：判定を行う判定手段と、

前記判定手段による判定にて所定の結果が得られたことに基づいて遊技者に特典を付与しうる特典付与手段と、

遊技者による操作の受けがなされると、該受けに応じた受付後変化を実行可能な受付後変化実行手段と、

40

遊技者による操作の受けが許容されているとき、その操作の対象を摸した摸画像表示を表示可能な摸画像表示手段と

を備え、

遊技者による操作の対象として、特定操作部が少なくとも用意されており、

前記特定操作部に対する操作の受けが複数回許容され且つ該受けがなされる都度、遊技者が認識可能とされる態様で前記受付後変化が実行可能とされる複数回操作許容状態を発生可能であり、該複数回操作許容状態においては、操作の受けが複数回許容される前記特定操作部を、周期的変化が現れる前記摸画像表示として表示する場合と、周期的変化が現れる前記摸画像表示として表示しない場合とがある遊技機であって、

50

前記複数回操作許容状態として、周期的変化が現れる前記摸画像表示を表示する種別の複数回操作許容状態が発生した場合は、当該複数回操作許容状態において、前記特定操作部を操作した状態に維持するだけで前記受付後変化が一定の時間毎に複数回実行される場合と、該特定操作部を操作した状態に維持したとしても前記受付後変化が一定の時間毎に複数回実行されない場合との両方があるのに対し、

前記複数回操作許容状態として、周期的変化が現れる前記摸画像表示を表示しない種別の複数回操作許容状態が発生した場合は、当該複数回操作許容状態において、前記特定操作部を操作した状態に維持するだけで、必ず、前記受付後変化が一定の時間毎に複数回実行されるように遊技可能であり、

さらに、

前記受付後変化の1つとして、受付後表示が表示可能とされており、

前記受付後表示が表示されている間に特定条件が成立すると、該特定条件が成立したことに基づいて該受付後表示が非表示の状態にされる場合と、非表示の状態にされない場合とがあるが、前記受付後表示が特定の受付後表示として表示される場合は、該特定の受付後表示が表示されている間に前記特定条件が成立すると、該特定条件が成立したことに基づいて該特定の受付後表示が必ず非表示の状態にされるようになっており、

前記受付後表示が前記特定の受付後表示とは異なる特別の受付後表示として表示される場合は、該特別の受付後表示が表示されている間に前記特定条件が成立しても、該特定条件が成立したことに基づいて該特別の受付後表示が非表示の状態にされることがないよう

さらに、

前記受付後表示として前記特定の受付後表示が表示される場合は、該特定の受付後表示に対応する受付後出力音が出力可能とされるようになっており、前記特定の受付後表示が表示状態にあり且つ前記受付後出力音が出力状態にある間に前記特定条件が成立すると、該特定条件が成立したことに基づいて前記特定の受付後表示は非表示の状態にされるのに対し、該特定条件が成立したことに基づいて前記受付後出力音は非出力の状態にされないようになっており、

さらに、

前記特定条件が成立したことに基づいて前記受付後表示が非表示の状態にされる場合は、特定の演出表示が表示可能であり、前記受付後表示が非表示の状態にされており且つ前記特定の演出表示が表示されているなかで、前記受付後表示が表示される契機となった操作と同じ操作を再び行くと受けがなされてこれを契機とした前記受付後表示が新たに表示されうるが、該受付後表示が表示されている間に前記特定条件が再び成立したとしてもこれに基づいて該受付後表示が非表示の状態にされない場合が少なくともあるようになっており、

さらに、

前記特定の受付後表示に関しての操作の受けが許容される状態においては、該操作の対象を摸した前記摸画像表示が表示可能とされており、

前記特定の受付後表示に関しての操作の受けが許容される状態において、前記特定の受付後表示に関しての操作の受けがなされておらず前記特定の受付後表示が表示されていないなかで前記特定条件が成立したときには、該特定条件が成立したことに基づいて前記摸画像表示が非表示の状態にされる

ことを特徴とする遊技機。

10

20

30

40

50