

【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 3 年 3 月 25 日 (2021.3.25)

【公開番号】特開 2019-84230 (P2019-84230A)

【公開日】令和 1 年 6 月 6 日 (2019.6.6)

【年通号数】公開・登録公報 2019-021

【出願番号】特願 2017-216437 (P2017-216437)

【国際特許分類】

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 5/04 5 1 2 Z

A 6 3 F 5/04 5 1 2 D

A 6 3 F 5/04 5 1 6 F

【手続補正書】

【提出日】令和 3 年 2 月 5 日 (2021.2.5)

【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】

【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するスロットマシンにおいて、  
 導出を許容する表示結果を決定する事前決定手段と、  
 表示結果を導出させるために操作される導出操作手段と、  
 遊技者にとって有利な有利状態に制御する有利状態制御手段と、  
 前記有利状態中の単位遊技において前記事前決定手段の決定結果が所定決定結果であるときに、該所定決定結果に対応した操作態様情報を記憶領域に記憶する記憶手段と、  
 前記記憶手段が前記記憶領域に操作態様情報を記憶した単位遊技において、該操作態様情報に基づいた操作態様を報知する報知手段と、  
 前記有利状態中の単位遊技の終了に関連して前記記憶領域を初期化するとともに、前記有利状態中ではない単位遊技の終了に関連して前記記憶領域を初期化する初期化手段と、  
遊技の進行を制御する手段であって、制御情報を出力する遊技制御手段と、  
制御情報に基づいて、演出を実行する演出実行手段と、を備え、  
前記遊技制御手段は、前記記憶領域に記憶されている操作態様情報を示す制御情報を出力し、  
前記演出実行手段は、操作態様情報を示す制御情報に基づいた操作態様を報知する演出を実行し、  
前記遊技制御手段は、前記操作態様を報知しない旨の情報が前記記憶領域に記憶されているときには、前記操作態様を報知しない旨を示す制御情報を出力する、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】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

## 【 0 0 0 8 】

( A ) 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するスロットマシンにおいて、  
導出を許容する表示結果を決定する事前決定手段と、  
表示結果を導出させるために操作される導出操作手段と、  
遊技者にとって有利な有利状態に制御する有利状態制御手段と、  
前記有利状態中の単位遊技において前記事前決定手段の決定結果が所定決定結果であるときに、該所定決定結果に対応した操作態様情報を記憶領域に記憶する記憶手段と、  
前記記憶手段が前記記憶領域に操作態様情報を記憶した単位遊技において、該操作態様情報に基づいた操作態様を報知する報知手段と、  
前記有利状態中の単位遊技の終了に関連して前記記憶領域を初期化するとともに、前記有利状態中ではない単位遊技の終了に関連して前記記憶領域を初期化する初期化手段と、  
遊技の進行を制御する手段であって、制御情報を出力する遊技制御手段と、  
制御情報に基づいて、演出を実行する演出実行手段と、を備え、  
前記遊技制御手段は、前記記憶領域に記憶されている操作態様情報を示す制御情報を出力し、  
前記演出実行手段は、操作態様情報を示す制御情報に基づいた操作態様を報知する演出を実行し、  
前記遊技制御手段は、前記操作態様を報知しない旨の情報が前記記憶領域に記憶されているときには、前記操作態様を報知しない旨を示す制御情報を出力する。

( 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するスロットマシンにおいて、  
導出を許容する表示結果を決定する（たとえば、内部抽選）事前決定手段と、  
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）と、  
遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、A T）に制御する有利状態制御手段（たとえば、メイン制御部 4 1）と、  
前記有利状態中の単位遊技において前記事前決定手段の決定結果が所定決定結果（たとえば、ナビ対象役の当選）であるときに、該所定決定結果に対応した操作態様情報（たとえば、ナビ番号）を記憶領域（たとえば、図 7 のナビ番号領域 8 4）に記憶する記憶手段と、  
前記記憶手段が前記記憶領域に操作態様情報を記憶した単位遊技において、該操作態様情報に基づいた操作態様（たとえば、正解押し順）を報知する報知手段（たとえば、メイン制御部 4 1 およびサブ制御部 9 1）と、  
前記有利状態中の単位遊技の終了に関連して前記記憶領域を初期化するとともに、前記有利状態中ではない単位遊技の終了に関連して前記記憶領域を初期化する（たとえば、図 7 の 2 印に示すように、A T 中であるか否かに関わらず（A T 中のゲームであるか A T 中のゲームではないかに関わらず）、ゲーム終了時処理でナビ番号領域 8 4 を初期化する）初期化手段とを備える。