

【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2年9月17日(2020.9.17)

【公開番号】特開2018-196438(P2018-196438A)

【公開日】平成30年12月13日(2018.12.13)

【年通号数】公開・登録公報2018-048

【出願番号】特願2017-101354(P2017-101354)

【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 D

【手続補正書】

【提出日】令和2年8月4日(2020.8.4)

【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し、該表示結果に応じて入賞が発生可能な遊技機において、
遊技者所有の遊技用価値を記憶する遊技用価値記憶手段と、
遊技者による設定操作に基づき演出設定を行う演出設定手段と、
遊技者による精算操作に基づき前記遊技用価値記憶手段に記憶された遊技用価値を精算する精算手段と、
前記演出設定手段によって行われた前記演出設定の初期化を行う初期化手段と、
特定期間を一周期とする遊技待機演出を実行可能な遊技待機演出実行手段と、
遊技が行われない状態において特定処理を実行可能な特定処理実行手段と、
を備え、
前記遊技待機演出実行手段は、
前記精算操作に基づき前記遊技待機演出を実行可能であり、
遊技が行われない状態が所定時間経過することで前記遊技待機演出を実行可能であり、
遊技が行われない状態となった後、所定時間が経過する前に特定処理が開始し、該特定処理中に所定時間が経過した場合に、特定処理中には前記遊技待機演出を実行せず、該特定処理が終了した後に、前記遊技待機演出を実行可能であり、
特定処理中に特定処理中である旨を報知する特定処理報知演出を実行し、
前記初期化手段は、遊技用価値を用いることなく前記可変表示部が変動表示可能となる再遊技入賞が発生しているときは、前記初期化を行わない一方で、前記再遊技入賞が発生していないときにおいて遊技者によって前記精算操作が行われたときは、当該精算操作が行われたことに基づき前記遊技待機演出が少なくとも一周期実行されるまでは前記初期化を行うことなく当該遊技待機演出が少なくとも一周期実行された以降に前記初期化を行う
遊技機。

【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】

【0006】

(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し、該表示結果に応じて入賞が発生可能な遊技機において、
遊技者所有の遊技用価値を記憶する遊技用価値記憶手段と、
遊技者による設定操作に基づき演出設定を行う演出設定手段と、
遊技者による精算操作に基づき前記遊技用価値記憶手段に記憶された遊技用価値を精算する精算手段と、
前記演出設定手段によって行われた前記演出設定の初期化を行う初期化手段と、
特定期間を一周期とする遊技待機演出を実行可能な遊技待機演出実行手段と、
遊技が行われない状態において特定処理を実行可能な特定処理実行手段と、
を備え、
前記遊技待機演出実行手段は、
前記精算操作に基づき前記遊技待機演出を実行可能であり、
遊技が行われない状態が所定時間経過することで前記遊技待機演出を実行可能であり、
遊技が行われない状態となった後、所定時間が経過する前に特定処理が開始し、該特定処理中に所定時間が経過した場合に、特定処理中には前記遊技待機演出を実行せず、該特定処理が終了した後に、前記遊技待機演出を実行可能であり、
特定処理中に特定処理中である旨を報知する特定処理報知演出を実行し、
前記初期化手段は、遊技用価値を用いることなく前記可変表示部が変動表示可能となる再遊技入賞が発生しているときは、前記初期化を行わない一方で、前記再遊技入賞が発生していないときにおいて遊技者によって前記精算操作が行われたときは、当該精算操作が行われたことに基づき前記遊技待機演出が少なくとも一周期実行されるまでは前記初期化を行うことなく当該遊技待機演出が少なくとも一周期実行された以降に前記初期化を行う。

(1) 遊技を行う遊技機（スロットマシン1）において、
遊技が行われない状態が所定時間経過することで非遊技状態演出（デモ演出）を実行可能な演出実行手段と、
遊技が行われない状態において特定処理（精算処理、ドア開放エラー処理、エラー処理、精算報知、ドア開放報知、エラー報知）を実行可能な特定処理実行手段と、
を備え、
前記演出実行手段は、
遊技が行われない状態となった後、所定時間が経過する前に特定処理（精算処理、ドア開放エラー処理、エラー処理、精算報知、ドア開放報知、エラー報知）が開始し、該特定処理中に所定時間が経過した場合に、特定処理中には非遊技状態演出（デモ演出）を実行せず、該特定処理が終了した後に、非遊技状態演出を実行可能であり、
特定処理中に特定処理中である旨を報知する特定処理報知演出（精算報知、ドア開放報知、エラー報知）を実行すること

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技が行われない状態が所定時間経過することで非遊技状態演出が実行される構成において、遊技が行われない状態となった後、所定時間が経過する前に特定処理が開始し、該特定処理中に所定時間が経過した場合に、特定処理中には非遊技状態演出は実行されず、該特定処理が終了した後に、非遊技状態演出が実行されるので、特定処理中に非遊技状態演出が実行されることがないため、特定処理の実行中であることを容易に認識させることができ、特定処理が終了した後に非遊技状態演出が実行されるので、特定処理の終了後は、遊技が行われていないことを認識させることができる。

また、特定処理中に特定処理中である旨を報知する特定処理報知演出が実行されるので、特定処理の実行中であることを明確に認識させることができる。