

【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4年10月18日(2022.10.18)

【公開番号】特開2021-6221(P2021-6221A)

【公開日】令和3年1月21日(2021.1.21)

【年通号数】公開・登録公報2021-003

【出願番号】特願2019-121239(P2019-121239)

【国際特許分類】

A 63 F 7/02 (2006.01)

10

【F I】

A 63 F 7/02 320

【手続補正書】

【提出日】令和4年10月6日(2022.10.6)

【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】

判定を行う判定手段と、

前記判定手段による判定に用いられる判定情報を記憶可能な保留記憶手段と、

前記保留記憶手段により記憶される判定情報に基づいて複数の変動パターンのいずれかを選択し、該選択した変動パターンで演出用図柄を用いた図柄演出を行う図柄演出実行手段と、

受付けが許容される受付状態を発生可能であり、該受付状態において受付けがなされると、該受付状態の種別に応じた受付後変化を実行可能な受付状態実行手段と

を備え、

前記受付状態として、第1受付状態及び第2受付状態を含む複数種別の受付状態が用意されており、

前記第1受付状態で受付けがなされると、該受付けに応じた前記受付後変化の1つとしての特定表示を実行可能であり、前記演出用図柄は、少なくとも該特定表示が表示されている間、該特定表示よりも優先表示され、

前記第2受付状態で受付けがなされると、該受付けに応じた前記受付後変化の1つとしての特別表示を実行可能であり、前記演出用図柄は、少なくとも該特別表示が表示されている間、視認し難くされる様で表示されるか、または非表示にされ、

前記第2受付状態における受付けに応じた前記特別表示が表示されているなかで遊技者による所定操作の受付けがなされると、該受付けを契機として、前記特別表示が非表示の状態にされうるようになっており、

さらに、

前記第2受付状態は、

前記保留記憶手段により記憶される判定情報の数が所定数未満の状況にあるときに特定変動パターンで前記演出用図柄を用いた図柄演出が実行開始されると、該図柄演出が実行開始されてから特定時間が経過したときに発生しうるものであるが、前記保留記憶手段により記憶される判定情報の数が前記所定数以上の状況にあるときに前記特定変動パターンで前記図柄演出が実行開始されたときには、該図柄演出が実行開始されてから前記特定時間が経過しても発生しない

ことを特徴とする遊技機。

40

50

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

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用いられる判定情報を記憶可能な保留記憶手段と、

前記保留記憶手段により記憶される判定情報に基づいて複数の変動パターンのいずれかを選択し、該選択した変動パターンで演出用図柄を用いた図柄演出を行う図柄演出実行手段と、

受付けが許容される受付状態を発生可能であり、該受付状態において受付けがなされると、該受付状態の種別に応じた受付後変化を実行可能な受付状態実行手段とを備え、

前記受付状態として、第1受付状態及び第2受付状態を含む複数種別の受付状態が用意されており、

前記第1受付状態で受付けがなされると、該受付けに応じた前記受付後変化の1つとしての特定表示を実行可能であり、前記演出用図柄は、少なくとも該特定表示が表示されている間、該特定表示よりも優先表示され、

前記第2受付状態で受付けがなされると、該受付けに応じた前記受付後変化の1つとしての特別表示を実行可能であり、前記演出用図柄は、少なくとも該特別表示が表示されている間、視認し難くされる様で表示されるか、または非表示にされ、

前記第2受付状態における受付けに応じた前記特別表示が表示されているなかで遊技者による所定操作の受付けがなされると、該受付けを契機として、前記特別表示が非表示の状態にされうるようになっており、

さらに、

前記第2受付状態は、

前記保留記憶手段により記憶される判定情報の数が所定数未満の状況にあるときに特定変動パターンで前記演出用図柄を用いた図柄演出が実行開始されると、該図柄演出が実行開始されてから特定時間が経過したときに発生しうるものであるが、前記保留記憶手段により記憶される判定情報の数が前記所定数以上の状況にあるときに前記特定変動パターンで前記図柄演出が実行開始されたときには、該図柄演出が実行開始されてから前記特定時間が経過しても発生しない

ことを特徴とする遊技機。

10

20

30

40

50