

【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 1 月 27 日(2023.1.27)

【公開番号】特開 2022-96342(P2022-96342A)
【公開日】令和 4 年 6 月 29 日(2022.6.29)
【年通号数】公開公報(特許)2022-117
【出願番号】特願 2020-209401(P2020-209401)
【国際特許分類】

A 6 3 F 5/04(2006.01)

10

A 6 3 F 7/02(2006.01)

【F I】

A 6 3 F 5/04 6 0 3 A

A 6 3 F 7/02 3 2 6 C

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

【手続補正書】

【提出日】令和 5 年 1 月 19 日(2023.1.19)

【手続補正 1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

20

【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】

複数の図柄が施され、回転駆動可能な複数のリールと、
遊技者による停止操作の検出を行うことが可能な停止操作検出手段と、
前記リールを制御するリール制御手段と、
遊技者にとっての有利度として複数種類設けられた有利度のうちの何れかに管理者が設定可能な有利度設定手段と、
前記有利度設定手段により設定された有利度に関して示唆し得る示唆制御を実行可能な示唆制御手段と、
前記管理者により前記示唆制御を実行するための示唆情報を設定可能な示唆情報設定手段と、
単位遊技の回数をカウント可能な遊技回数カウント手段と、を備え、
前記リール制御手段は、前記停止操作検出手段により前記停止操作が検出された場合に、
回転中の前記リールを停止させる停止操作後停止制御を実行可能であり、
前記停止操作後停止制御により前記リールが停止された場合に前記複数のリールの図柄態様に
応じた遊技価値を付与し得るメイン遊技と、前記停止操作後停止制御により前記リールが
停止された場合に前記複数のリールの図柄態様に応じた遊技価値を付与しない疑似遊技と、
を実行可能であり、
前記示唆情報設定手段は、前記遊技回数カウント手段によりカウントされる回数の属し得る範囲が
複数に区分された各ゲーム区間に対して前記示唆情報を設定可能であり、
前記示唆制御手段は、複数の前記ゲーム区間のうちの所定区間において所定の条件を満たした場合に、
前記示唆情報設定手段により該所定区間に対して設定された前記示唆情報に応じた前記示唆制御を実行可能であり、
前記リール制御手段は、前記疑似遊技において、前記停止操作後停止制御により停止された前記リールを、
所定位置を基準に動作させる停止後動作制御を実行可能であり、
前記停止後動作制御において、前記リールが前記所定位置から動作可能な範囲は、1 図柄分を超えない範囲となっている、

30

40

50

ことを特徴とする遊技機。

【手続補正２】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】０００６

【補正方法】変更

【補正の内容】

【０００６】

上記目的を達成するため、本発明は、以下の遊技機を提供する。

複数の図柄が施され、回転駆動可能な複数のリール（例えば、リール３Ｌ、３Ｃ、３Ｒ）と、

10

遊技者による停止操作の検出を行うことが可能な停止操作検出手段（例えば、ストップスイッチ８Ｓ）と、

前記リールを制御するリール制御手段（例えば、図３２のステップＳ２０３の処理等を実行するメインＣＰＵ１０１）と、

遊技者にとっての有利度として複数種類設けられた有利度（例えば、設定値）のうちの何れかに管理者が設定可能な有利度設定手段と、

前記有利度設定手段により設定された有利度に関して示唆し得る示唆制御を実行可能な示唆制御手段（例えば、図２７５～図２７８の処理を実行するサブＣＰＵ２０１）と、

前記管理者により前記示唆制御を実行するための示唆情報（例えば、設定示唆演出タイプ）を設定可能な示唆情報設定手段と、

20

単位遊技の回数をカウント可能な遊技回数カウント手段と、を備え、

前記リール制御手段は、前記停止操作検出手段により前記停止操作が検出された場合に、回転中の前記リールを停止させる停止操作後停止制御を実行可能であり、

前記停止操作後停止制御により前記リールが停止された場合に前記複数のリールの図柄態様に応じた遊技価値（例えば、メダル）を付与し得るメイン遊技と、前記停止操作後停止制御により前記リールが停止された場合に前記複数のリールの図柄態様に応じた遊技価値を付与しない疑似遊技と、を実行可能であり、

前記示唆情報設定手段は、前記遊技回数カウント手段によりカウントされる回数の属し得る範囲が複数に区分された各ゲーム区間（例えば、設定示唆演出用期間）に対して前記示唆情報を設定可能であり、

30

前記示唆制御手段は、複数の前記ゲーム区間のうちの所定区間（例えば、「期間Ａ」、「期間Ｂ」、「期間Ｃ」、「期間Ｄ」、「期間Ｅ」、「期間Ｆ」、「期間Ｇ」、「期間Ｈ」、「期間Ｉ」、又は、「期間Ｊ」）において所定の条件（例えば、ＡＴ状態の終了条件）を満たした場合に、前記示唆情報設定手段により該所定区間に対して設定された前記示唆情報に応じた前記示唆制御を実行可能であり、

前記リール制御手段（例えば、図２５４のステップＳ１０７０の処理、図２５５のステップＳ１０８３の処理、図２５６のステップＳ１１１１の処理等を実行するメインＣＰＵ１０１）は、前記疑似遊技において、前記停止操作後停止制御により停止された前記リールを、所定位置を基準に動作させる停止後動作制御（例えば、揺動制御）を実行可能であり、

40

前記停止後動作制御において、前記リールが前記所定位置から動作可能な範囲は、１図柄分を超えない範囲となっている、

ことを特徴とする遊技機。