

【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2月9日(2022.2.9)

【公開番号】特開2021-6103(P2021-6103A)

【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2019-120538(P2019-120538)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

10

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 0

【手続補正書】

【提出日】令和4年2月1日(2022.2.1)

【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、

前記判定手段の判定結果に基づいて特別図柄についての特別図柄変動を実行する特別図柄変動手段と、

前記判定手段の判定結果に基づいて特典を付与しうる特典付与手段と、

遊技者の操作対象とされる操作手段と、

前記操作手段を摸した摸画像表示を、表示画面内の所定領域を用いて表示可能な摸画像表示手段と、

前記操作手段に対する操作の受けが許容される受付状態を発生可能であり、該受付状態で遊技者による操作が受けられた場合、該受付に応じた受付後変化を実行可能な受付変化実行手段と

を備え、

前記受付状態が発生する特別図柄変動と前記受付状態が発生しない特別図柄変動とのいずれにおいても、前記表示画面内においては第1の画像表示及び第2の画像表示が表示されるようになっており、

前記受付状態として、特定の受付状態が用意されており、

前記特定の受付状態において前記摸画像表示が表示されているなかで遊技者による操作が受けられた場合、前記受付後変化の1つとして、前記摸画像表示を視認し難くする特定の重複演出表示が表示可能とされ、

前記特定の重複演出表示は、前記表示画面のうち、前記摸画像表示が表示される領域の少なくとも一部と、前記第1の画像表示が表示される領域の少なくとも一部と、前記第2の画像表示が表示される領域の少なくとも一部とを含む領域において表示されるものであり、前記摸画像表示及び前記第2の画像表示との関係では当該特定の重複演出表示がそれらの前側にそれぞれ重なって見えるように表示され、前記第1の画像表示との関係では当該特定の重複演出表示が背後側に重なって見えるように表示されうるようになっており、さらに、

前記受付状態として、特別の受付状態がさらに用意されており、

前記特別の受付状態は、特定BGMが可聴出力されているなかで発生する場合と、特定BGMが非可聴状態にされてから発生する場合との両方がある

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】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、

前記判定手段の判定結果に基づいて特別図柄についての特別図柄変動を実行する特別図柄変動手段と、

前記判定手段の判定結果に基づいて特典を付与しうる特典付与手段と、

遊技者の操作対象とされる操作手段と、

前記操作手段を摸した摸画像表示を、表示画面内の所定領域を用いて表示可能な摸画像表示手段と、

前記操作手段に対する操作の受付けが許容される受付状態を発生可能であり、該受付状態で遊技者による操作が受付けされた場合、該受付けに応じた受付後変化を実行可能な受付変化実行手段と

を備え、

前記受付状態が発生する特別図柄変動と前記受付状態が発生しない特別図柄変動とのいずれにおいても、前記表示画面内においては第1の画像表示及び第2の画像表示が表示されるようになっており、

前記受付状態として、特定の受付状態が用意されており、

前記特定の受付状態において前記摸画像表示が表示されているなかで遊技者による操作が受付けされた場合、前記受付後変化の1つとして、前記摸画像表示を視認し難くする特定の重複演出表示が表示可能とされ、

前記特定の重複演出表示は、前記表示画面のうち、前記摸画像表示が表示される領域の少なくとも一部と、前記第1の画像表示が表示される領域の少なくとも一部と、前記第2の画像表示が表示される領域の少なくとも一部とを含む領域において表示されるものであり、前記摸画像表示及び前記第2の画像表示との関係では当該特定の重複演出表示がそれらの前側にそれぞれ重なって見えるように表示され、前記第1の画像表示との関係では当該特定の重複演出表示が背後側に重なって見えるように表示されうるようになっており、さらに、

前記受付状態として、特別の受付状態がさらに用意されており、

前記特別の受付状態は、特定BGMが可聴出力されているなかで発生する場合と、特定BGMが非可聴状態にされてから発生する場合との両方がある

ことを特徴とする遊技機。

10

20

30

40

50