

【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2022-96349(P2022-96349A)

【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2020-209408(P2020-209408)

【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 5/04 603 A

A 6 3 F 7/02 304 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

【補正対象項目名】全文

20

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

複数の識別情報を変動表示することが可能な可変表示手段と、

当籠役を決定することが可能な役決定手段と、

遊技者による停止操作を受け付けることが可能な停止操作手段と、

前記役決定手段により決定された当籠役と前記停止操作とに基づいて前記可変表示手段に

おける変動表示を停止させることで、表示結果を導出することが可能な停止制御手段と、

前記停止制御手段により所定の表示結果が導出された場合に、遊技価値を消費せずに行わ

れる再遊技を作動させることが可能な再遊技作動手段と、

遊技価値のベットに用いる操作部の操作を示唆し得る所定演出を実行することが可能な所定演出実行手段と、

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、

前記停止制御手段により前記所定の表示結果が導出され、前記所定演出実行手段により前記所定演出が実行された場合に、試験用信号を外部に出力するための制御を行いうことが可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【手続補正2】

40

50

【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。

複数の識別情報を変動表示することが可能な可変表示手段（例えば、リール3L, 3C, 3R）と、

当籠役を決定することが可能な役決定手段（例えば、図26の処理を実行するメインCPU101）と、

遊技者による停止操作を受け付けることが可能な停止操作手段（例えば、ストップボタン8L, 8C, 8R）と、

前記役決定手段により決定された当籠役と前記停止操作とに基づいて前記可変表示手段における変動表示を停止させることで、表示結果を導出することが可能な停止制御手段（例えば、図29の処理を実行するメインCPU101）と、

前記停止制御手段により所定の表示結果（例えば、リプレイに係る図柄の組合せ）が導出された場合に、遊技価値（例えば、メダル）を消費せずに行われる再遊技を作動させることができ可能な再遊技作動手段と、

遊技価値のベットに用いる操作部（例えば、ベットボタン）の操作を示唆し得る所定演出（例えば、ベット要求画像の表示）を実行することが可能な所定演出実行手段と、

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（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、

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、

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對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、

前記停止制御手段により前記所定の表示結果が導出され、前記所定演出実行手段により前記所定演出が実行された場合に、試験用信号を外部に出力するための制御を行いうことが可能である、

ことを特徴とする遊技機。

10

20

30

40

50