

【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】平成31年4月11日(2019.4.11)

【公開番号】特開2019-25344(P2019-25344A)

【公開日】平成31年2月21日(2019.2.21)

【年通号数】公開・登録公報2019-007

【出願番号】特願2018-175691(P2018-175691)

【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 Z

【手続補正書】

【提出日】平成31年2月26日(2019.2.26)

【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】

1 ベットランプと、

2 ベットランプと、

3 ベットランプと、

リプレイランプと、

スタートランプと、

遊技媒体投入可ランプと、

遊技を開始するために操作されるスタートスイッチと、

複数のリールと、

内部抽せん手段と、

リールを制御するリール制御手段と、を備え、

所定の遊技で、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定され、その後、ベット数として 3 が設定され且つ遊技媒体の投入が可能な所定の状況で前記スタートスイッチの操作により実行された、前記所定の遊技の次の遊技で、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定され、複数のリールが回転している状況下では、前記リプレイランプは消灯しており、前記 1 ベットランプは点灯しており、前記 2 ベットランプは点灯しており、前記 3 ベットランプは点灯しており、前記スタートランプは消灯しており、前記遊技媒体投入可ランプは消灯しており、その後、当該特定の結果に対応する図柄組合せが停止された以降の第 1 のタイミングにおいては、前記リプレイランプは消灯しており、前記 1 ベットランプは点灯しており、前記 2 ベットランプは点灯しており、前記 3 ベットランプは点灯しており、前記スタートランプは消灯しており、前記遊技媒体投入可ランプは消灯しており、その後、前記リプレイランプを点灯した後に前記スタートランプと前記遊技媒体投入可ランプとを点灯するよう構成されており、

電源供給が遮断される事象が発生し、その後電源断を検出した場合には、電源断時処理を実行可能に構成されており、

前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作が受け付けられたことに基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成されており、

所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊

技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作が受け付けられたことにより停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後所定のリールに対する遊技者の最終停止操作として第2のタイミングで停止操作が受け付けられて前記所定図柄組合せが停止された後は、前記所定図柄組合せに対応する遊技媒体が付与可能となるよう構成されており、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作が受け付けられたことにより停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後電源供給が遮断される事象が発生してから電源断を検出するまでの間に前記所定のリールに対する遊技者の最終停止操作として前記第2のタイミングで停止操作が受け付けられ、その後電源断の検出に基づく電源断時処理が実行され、全てのリールが停止されたときに前記所定図柄組合せが停止されていなかった場合でも、当該電源断に関する電源復帰後の第3のタイミングで前記所定図柄組合せに対応する遊技媒体が付与可能となるよう構成されており、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作が受け付けられたことにより停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後前記所定のリールに対する遊技者の最終停止操作として前記第2のタイミングで停止操作が受け付けられ、その後電源供給が遮断される事象が発生した状況においては、電源断を検出するまでの間に前記所定図柄組合せに対応する図柄が停止するよう構成されている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】0017

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0017】

本発明に係る遊技機は、1ベットランプと、2ベットランプと、3ベットランプと、リプレイランプと、スタートランプと、遊技媒体投入可ランプと、遊技を開始するために操作されるスタートスイッチと、複数のリールと、内部抽せん手段と、リールを制御するリール制御手段と、を備え、所定の遊技で、前記内部抽せん手段により所定の結果が決定され、その後、ベット数として3が設定され且つ遊技媒体の投入が可能な所定の状況で前記スタートスイッチの操作により実行された、前記所定の遊技の次の遊技で、前記内部抽せん手段により特定の結果が決定され、複数のリールが回転している状況下では、前記リプレイランプは消灯しており、前記1ベットランプは点灯しており、前記2ベットランプは点灯しており、前記3ベットランプは点灯しており、前記スタートランプは消灯しており、前記遊技媒体投入可ランプは消灯しており、その後、当該特定の結果に対応する図柄組合せが停止された以降の第1のタイミングにおいては、前記リプレイランプは消灯しており、前記1ベットランプは点灯しており、前記2ベットランプは点灯しており、前記3ベットランプは点灯しており、前記スタートランプは消灯しており、前記遊技媒体投入可ランプは消灯しており、その後、前記リプレイランプを点灯した後に前記スタートランプと前記遊技媒体投入可ランプとを点灯するよう構成されており、電源供給が遮断される事象が発生し、その後電源断を検出した場合には、電源断時処理を実行可能に構成されており、前記リール制御手段は、前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技では、遊技者の停止操作が受け付けられたことに基づいて、所定図柄組合せを停止可能となるよう構成されており、所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作が受け付けられたことにより停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後所定のリールに対する遊技者の最終停止操作として第2のタイミングで停止操作が受け付けられて前記所定図柄組合せが停止された後は、前記所定図柄組合

せに対応する遊技媒体が付与可能となるよう構成されており、前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作が受け付けられたことにより停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後電源供給が遮断される事象が発生してから電源断を検出するまでの間に前記所定のリールに対する遊技者の最終停止操作として前記第2のタイミングで停止操作が受け付けられ、その後電源断の検出に基づく電源断時処理が実行され、全てのリールが停止されたときに前記所定図柄組合せが停止されていなかった場合でも、当該電源断に関する電源復帰後の第3のタイミングで前記所定図柄組合せに対応する遊技媒体が付与可能となるよう構成されており、前記所定の遊技状態であり、且つ前記内部抽せん手段により前記所定の結果が決定された遊技において、遊技者の最終停止操作以外の停止操作が受け付けられたことにより停止された各リールには前記所定図柄組合せに対応する図柄がそれぞれ停止されており、その後前記所定のリールに対する遊技者の最終停止操作として前記第2のタイミングで停止操作が受け付けられ、その後電源供給が遮断される事象が発生した状況においては、電源断を検出するまでの間に前記所定図柄組合せに対応する図柄が停止するよう構成されていることを特徴とする遊技機。

また、本発明に係る遊技機は、データの読み書きが可能な記憶手段（例えば、RAM）を備え、前記記憶手段は、少なくとも、設定値のデータが保存される第1の記憶領域と、未使用領域である第2の記憶領域と、遊技を進行する上で必要なデータが退避される第3の記憶領域と、を備え、前記第2の記憶領域を、前記第1の記憶領域と前記第3の記憶領域との間のアドレス位置に設定することにより、前記第3の記憶領域に退避されるデータ数が設計上の上限値を超えたとしても、設定値のデータが上書きされ難い構成としたことを特徴とする態様であってもよい。