

【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3月2日(2023.3.2)

【公開番号】特開2023-25245(P2023-25245A)

【公開日】令和5年2月21日(2023.2.21)

【年通号数】公開公報(特許)2023-034

【出願番号】特願2022-197632(P2022-197632)

【国際特許分類】

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

10

【F I】

A 6 3 F 5/04 6 6 1

【手続補正書】

【提出日】令和5年2月21日(2023.2.21)

【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】

内部抽選手段と、

ストップスイッチの操作態様を報知可能な報知遊技状態と、
所定の復帰可能エラー状態を解除可能なリセットスイッチと
を備え、

所定の復帰可能エラー状態ではない通常状態である状況にて、リセットスイッチが操作され、当該リセットスイッチの操作が継続されているときに、MAXベットスイッチが操作された場合は、当該MAXベットスイッチの操作に基づいたベット処理を実行する場合を有し、

所定の復帰可能エラー状態である状況にて、リセットスイッチが操作されたことで所定の復帰可能エラー状態が解除され、当該リセットスイッチの操作が継続されているときに、MAXベットスイッチが操作された場合は、当該MAXベットスイッチの操作に基づいたベット処理を実行する場合を有し、

内部抽選手段は、内部抽選の結果として特定結果を決定可能であり、

内部抽選の結果が特定結果となった遊技において、第1操作態様でストップスイッチが操作された場合には、第1図柄組合せを停止可能であり、

内部抽選の結果が特定結果となった遊技において、第2操作態様でストップスイッチが操作された場合には、第2図柄組合せを停止可能であり、

第1図柄組合せが停止した場合には、所定数の遊技媒体を付与可能であり、

第2図柄組合せが停止した場合には、所定数よりも多い特定数の遊技媒体を付与可能であり、

報知遊技状態でない所定の遊技状態であって内部抽選の結果が特定結果となった所定の遊技において第1操作態様でストップスイッチが操作された場合の方が、当該所定の遊技において第2操作態様でストップスイッチが操作された場合よりも、当該所定の遊技において所定の特典が付与される割合が高くなるよう構成されており、

特定の設定値(遊技者に最も不利な設定値)において、所定の遊技では第1操作態様でストップスイッチを操作する第1遊技方法で、その他の遊技では第3遊技方法で所定回数の遊技を行った場合の出玉率の設計値をA(Aは数値)とし、

特定の設定値において、所定の遊技では第2操作態様でストップスイッチを操作する第

30

40

50

2遊技方法で、その他の遊技では第3遊技方法で所定回数の遊技を行った場合の出玉率の設計値をB（Bは数値）とし、

所定の設定値（遊技者に最も有利な設定値）において、所定の遊技では第1操作態様でストップスイッチを操作する第1遊技方法で、その他の遊技では第3遊技方法で所定回数の遊技を行った場合の出玉率の設計値をC（Cは数値）とし、

所定の設定値において、所定の遊技では第2操作態様でストップスイッチを操作する第2遊技方法で、その他の遊技では第3遊技方法で所定回数の遊技を行った場合の出玉率の設計値をD（Dは数値）としたとき、

$A > B$ 、且つ、 $C - A > D - B$ となっている

遊技機。

10

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0005

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0005】

本態様に係る遊技機は、内部抽選手段と、ストップスイッチの操作態様を報知可能な報知遊技状態と、所定の復帰可能エラー状態を解除可能なリセットスイッチとを備え、所定の復帰可能エラー状態ではない通常状態である状況にて、リセットスイッチが操作され、当該リセットスイッチの操作が継続されているときに、MAXベットスイッチが操作された場合は、当該MAXベットスイッチの操作に基づいたベット処理を実行する場合を有し、所定の復帰可能エラー状態である状況にて、リセットスイッチが操作されたことで所定の復帰可能エラー状態が解除され、当該リセットスイッチの操作が継続されているときに、MAXベットスイッチが操作された場合は、当該MAXベットスイッチの操作に基づいたベット処理を実行する場合を有し、内部抽選手段は、内部抽選の結果として特定結果を決定可能であり、内部抽選の結果が特定結果となった遊技において、第1操作態様でストップスイッチが操作された場合には、第1図柄組合せを停止可能であり、内部抽選の結果が特定結果となった遊技において、第2操作態様でストップスイッチが操作された場合には、第2図柄組合せを停止可能であり、第1図柄組合せが停止した場合には、所定数の遊技媒体を付与可能であり、第2図柄組合せが停止した場合には、所定数よりも多い特定数の遊技媒体を付与可能であり、報知遊技状態でない所定の遊技状態であって内部抽選の結果が特定結果となった所定の遊技において第1操作態様でストップスイッチが操作された場合の方が、当該所定の遊技において第2操作態様でストップスイッチが操作された場合よりも、当該所定の遊技において所定の特典が付与される割合が高くなるよう構成されており、特定の設定値（遊技者に最も不利な設定値）において、所定の遊技では第1操作態様でストップスイッチを操作する第1遊技方法で、その他の遊技では第3遊技方法で所定回数の遊技を行った場合の出玉率の設計値をA（Aは数値）とし、特定の設定値において、所定の遊技では第2操作態様でストップスイッチを操作する第2遊技方法で、その他の遊技では第3遊技方法で所定回数の遊技を行った場合の出玉率の設計値をB（Bは数値）とし、所定の設定値（遊技者に最も有利な設定値）において、所定の遊技では第1操作態様でストップスイッチを操作する第1遊技方法で、その他の遊技では第3遊技方法で所定回数の遊技を行った場合の出玉率の設計値をC（Cは数値）とし、所定の設定値において、所定の遊技では第2操作態様でストップスイッチを操作する第2遊技方法で、その他の遊技では第3遊技方法で所定回数の遊技を行った場合の出玉率の設計値をD（Dは数値）としたとき、 $A > B$ 、且つ、 $C - A > D - B$ となっている態様である。

20

30

40

また、本態様に係る遊技機は、演出を表示可能な演出表示部と、遊技者が操作可能な操作部材とを備え、操作部材はランプを有しており、所定の演出において、遊技者に操作部材を操作可能であることを示唆する操作促進表示態様にて操作促進画像を演出表示部に表示させるよう構成されており、操作促進画像は操作部材を模した画像であり、操作促進画像を演出表示部に表示させている場合において、遊技者に操作部材を操作可能であること

50

を示唆する操作促進発光態様にて操作部材のランプを発光させるよう構成されており、操作促進画像を演出表示部に表示させていない場合においても、遊技者に操作部材を操作可能であることを示唆する操作促進発光態様にて操作部材のランプを発光させるよう構成されており、操作促進画像を演出表示部に表示させている場合と、操作促進画像を演出表示部に表示させていない場合とでは、操作促進発光態様は異なる発光態様であることを特徴とする態様であってもよい。

10

20

30

40

50