

【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3年4月1日(2021.4.1)

【公開番号】特開2019-71918(P2019-71918A)

【公開日】令和1年5月16日(2019.5.16)

【年通号数】公開・登録公報2019-018

【出願番号】特願2017-198085(P2017-198085)

【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 Q

【手続補正書】

【提出日】令和3年2月17日(2021.2.17)

【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、

スタートスイッチと、

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、

遊技区間として、通常区間と有利区間とを有し、

通常区間では、ストップスイッチの有利な操作態様を報知せず、

有利区間では、ストップスイッチの有利な操作態様を報知する場合を有し、

有利区間において、遊技の実行に応じて所定の記憶領域に記憶されている値を更新し得るよう構成されており、

有利区間であり、且つ、ボーナスの当選情報を持ち越している状況においても、遊技の実行に応じて前記所定の記憶領域に記憶されている値を更新し得るよう構成されており、

前記所定の記憶領域に記憶されている値が所定条件を満たした場合には、有利区間を終了し得るよう構成されており、

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】0005

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0005】

円滑に遊技を進行できる遊技機の提供が望まれている。

【手続補正3】

【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】

本態様に係る遊技機は、

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、

スタートスイッチと、

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、

遊技区間として、通常区間と有利区間とを有し、

通常区間では、トップスイッチの有利な操作態様を報知せず、

有利区間では、トップスイッチの有利な操作態様を報知する場合を有し、

有利区間において、遊技の実行に応じて所定の記憶領域に記憶されている値を更新し得るよう構成されており、

有利区間であり、且つ、ボーナスの当選情報を持ち越している状況においても、遊技の実行に応じて前記所定の記憶領域に記憶されている値を更新し得るよう構成されており、

前記所定の記憶領域に記憶されている値が所定条件を満たした場合には、有利区間を終了し得るよう構成されており、

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いる

ことを特徴とする遊技機である。

<付記>

尚、本態様とは異なる別態様について以下に列記しておくが、これらには何ら限定されることなく実施することが可能である。

本別態様に係る遊技機は、

単位遊技で終了する特別遊技を備えた遊技機であって、

通常遊技での規定数が「X（Xは数値）」、前記特別遊技での規定数が「Y（Yは数値）。但し、Xとは異なる値）」に設定されており、

前記特別遊技において、再遊技が実行可能な所定の抽選結果を決定可能に構成されており、

規定数「Y」の前記特別遊技において、前記所定の抽選結果に当選し、再遊技に対応する図柄組合せが停止した後は、通常遊技に移行可能とし、「X」に相当するベット数が自動ベットされるように構成されている

ことを特徴とする。

【手続補正4】

【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】

本態様に係る遊技機によれば、円滑に遊技を進行できる遊技機を提供することができる、という効果を奏する。