

【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9月14日(2023.9.14)

【公開番号】特開2022-56482(P2022-56482A)

【公開日】令和4年4月11日(2022.4.11)

【年通号数】公開公報(特許)2022-064

【出願番号】特願2020-164262(P2020-164262)

【国際特許分類】

A 63 F 5/04 (2006.01)

10

【F I】

A 63 F 5/04 653

A 63 F 5/04 603 E

【手続補正書】

【提出日】令和5年9月6日(2023.9.6)

【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

20

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

主遊技部と、

副遊技部と、

表示装置と、

マックスベットスイッチと、

マックスベットスイッチランプと、

1ベットスイッチと、

精算スイッチと

30

を備え、

主遊技部は副遊技部へ遊技情報を送信し、

副遊技部は主遊技部から送信された遊技情報を受信し、受信した遊技情報に基づいて演出が実行可能となるよう構成され、

第1演出種と、第2演出種と、を有し、

第1演出種の或る演出は、複数の表示態様を有し、1遊技において、表示態様が時間経過によって段階的に複数回変化可能に構成され、

第2演出種の或る演出は、1遊技において、所定のタイミングで第1表示態様から第2表示態様へ1回のみ変化可能に構成され、

第1演出状態と、第2演出状態と、を有し、

第1演出状態における所定の遊技では、第1演出種の或る演出を実行する場合と、第2演出種の或る演出を実行する場合と、を有し、

第2演出状態における特定の遊技では、第2演出種の或る演出を実行する場合を有する一方、第1演出種の或る演出を実行する場合を有さないよう構成され、

第1演出種の或る演出を開始してから最終的に表示し得る表示態様を遊技者が認識し得るまでに要する時間は、第2演出種の或る演出を開始してから最終的に表示し得る表示態様を遊技者が認識し得るまでに要する時間よりも長くなるように構成され、

マックスベットスイッチランプは、マックスベットスイッチの操作が有効であることを示す有効態様と、マックスベットスイッチの操作が無効であることを示す無効態様と、を取り得るよう構成されており、

40

50

所定の状況にて、マックスベットスイッチが操作されるとベット処理が実行可能であり、

所定の状況にて、1ベットスイッチが操作されるとベット処理が実行可能であり、

所定の状況にて、精算スイッチが操作されると精算処理が実行可能であり、

所定の状況では、マックスベットスイッチランプが有効態様であり、

所定の状況にて電源断が発生し、マックスベットスイッチが操作されている状況で電源が投入された場合、電源投入後にマックスベットスイッチの操作が継続されている状況では、マックスベットスイッチランプは有効態様であり、当該状況で1ベットスイッチが操作されるとベット処理が実行可能であり、

所定の状況にて電源断が発生し、1ベットスイッチが操作されている状況で電源が投入された場合、電源投入後に1ベットスイッチの操作が継続されている状況では、マックスベットスイッチランプは有効態様であり、当該状況でマックスベットスイッチが操作されるとベット処理が実行可能であり、

所定の状況にて電源断が発生し、精算スイッチが操作されている状況で電源が投入された場合、電源投入後に精算スイッチの操作が継続されている状況では、精算処理は実行されず、マックスベットスイッチランプは有効態様であり、当該状況でマックスベットスイッチが操作されるとベット処理が実行可能であ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

10  
20

【補正対象項目名】0005

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0005】

主遊技部と、

副遊技部と、

表示装置と、

マックスベットスイッチと、

マックスベットスイッチランプと、

1ベットスイッチと、

精算スイッチと

を備え、

主遊技部は副遊技部へ遊技情報を送信し、

副遊技部は主遊技部から送信された遊技情報を受信し、受信した遊技情報に基づいて演出が実行可能となるよう構成され、

第1演出種と、第2演出種と、を有し、

第1演出種の或る演出は、複数の表示態様を有し、1遊技において、表示態様が時間経過によって段階的に複数回変化可能に構成され、

第2演出種の或る演出は、1遊技において、所定のタイミングで第1表示態様から第2表示態様へ1回のみ変化可能に構成され、

第1演出状態と、第2演出状態と、を有し、

第1演出状態における所定の遊技では、第1演出種の或る演出を実行する場合と、第2演出種の或る演出を実行する場合と、を有し、

第2演出状態における特定の遊技では、第2演出種の或る演出を実行する場合を有する一方、第1演出種の或る演出を実行する場合を有さないよう構成され、

第1演出種の或る演出を開始してから最終的に表示し得る表示態様を遊技者が認識し得るまでに要する時間は、第2演出種の或る演出を開始してから最終的に表示し得る表示態様を遊技者が認識し得るまでに要する時間よりも長くなるように構成され、

マックスベットスイッチランプは、マックスベットスイッチの操作が有効であることを示す有効態様と、マックスベットスイッチの操作が無効であることを示す無効態様と、を取

30

40

50

り得るよう構成されており、

所定の状況にて、マックスベットスイッチが操作されるとベット処理が実行可能であり、

所定の状況にて、1ベットスイッチが操作されるとベット処理が実行可能であり、

所定の状況にて、精算スイッチが操作されると精算処理が実行可能であり、

所定の状況では、マックスベットスイッチランプが有効態様であり、

所定の状況にて電源断が発生し、マックスベットスイッチが操作されている状況で電源が投入された場合、電源投入後にマックスベットスイッチの操作が継続されている状況では、マックスベットスイッチランプは有効態様であり、当該状況で1ベットスイッチが操作されるとベット処理が実行可能であり、

所定の状況にて電源断が発生し、1ベットスイッチが操作されている状況で電源が投入された場合、電源投入後に1ベットスイッチの操作が継続されている状況では、マックスベットスイッチランプは有効態様であり、当該状況でマックスベットスイッチが操作されるとベット処理が実行可能であり、

所定の状況にて電源断が発生し、精算スイッチが操作されている状況で電源が投入された場合、電源投入後に精算スイッチの操作が継続されている状況では、精算処理は実行されず、マックスベットスイッチランプは有効態様であり、当該状況でマックスベットスイッチが操作されるとベット処理が実行可能である

ことを特徴とする遊技機。

10

20

30

40

50