

【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2019-72011(P2019-72011A)

【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2017-198911(P2017-198911)

【国際特許分類】

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 5/04 5 1 4 G

A 6 3 F 5/04 5 1 1 F

【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、

前記リール制御手段は、特定のリールを加速させるための加速処理を所定期間に亘って実行し得るよう構成されており、

加速処理を実行している前記所定期間にて電源断時処理が実行され、その後電源復帰が行われた場合は、当該所定期間の残りの期間で前記特定のリールを加速させるための加速処理が続きから実行され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回の遊技で、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、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、

前記リール制御手段は、特定のリールを加速させるための加速処理を所定期間に亘って実行し得るよう構成されており、

加速処理を実行している前記所定期間にて電源断時処理が実行され、その後電源復帰が行われた場合は、当該所定期間の残りの期間で前記特定のリールを加速させるための加速処理が続きから実行され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回の遊技で、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、

当選結果を決定可能な役抽選手段と、

20個の図柄が配置された第1リールと、

20個の図柄が配置された第2リールと、

20個の図柄が配置された第3リールと

を有し、

有効ライン上に特定の図柄組み合わせが停止表示することにより特別遊技が実行開始され得るよう構成されており、

前記特定の図柄組み合わせを構成する前記第1リールに対応する図柄は、前記第1リールに3個配置されており、

前記特定の図柄組み合わせを構成する前記第2リールに対応する図柄は、前記第2リールに4個配置されており、

前記特定の図柄組み合わせを構成する前記第3リールに対応する図柄は、前記第3リールに4個配置されており、

すべての図柄組み合わせの数に対する前記特定の図柄組み合わせの数の割合は、

$(3 \times 4 \times 4) / (20 \times 20 \times 20) = 3 / 500$

となっており、

前記役抽選手段により前記特別結果が決定された遊技において、第1停止操作として前記第1リールが停止操作された場合には、当該第1停止操作の操作タイミング、第2停止操作以降の前記第2リールの停止操作の操作タイミング、及び前記第3リールの停止操作の操作タイミングにかかわらず、前記特定の図柄組み合わせが停止表示し、前記特別遊技が実行開始され得るよう構成されている

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。