

【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27年12月17日(2015.12.17)

【公開番号】特開2015-107194(P2015-107194A)

【公開日】平成27年6月11日(2015.6.11)

【年通号数】公開・登録公報2015-038

【出願番号】特願2013-250655(P2013-250655)

【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 D

A 6 3 F 5/04 5 1 2 C

【手続補正書】

【提出日】平成27年10月30日(2015.10.30)

【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】

遊技者が遊技媒体を投入するときの遊技媒体の入口となる遊技媒体投入口と、
所定数の範囲内において遊技媒体をクレジットするクレジット手段と、
遊技に用いられる遊技媒体をベットするベット手段と、
リプレイが入賞したときに、その遊技でベットされていた数の遊技媒体を自動でベット
する自動ベット手段と、

精算スイッチと、

前記精算スイッチが操作されたときに精算処理を実行する精算処理手段と、

画像表示装置と、

前記画像表示装置を制御する演出制御手段と、

メニューボタンと

を備え、

前記精算処理手段は、リプレイが入賞しなかった遊技の終了後から次遊技の開始操作が
行われるまでの間に前記精算スイッチが操作されたときは、ベットされている遊技媒体又
は前記クレジット手段にクレジットされている遊技媒体の精算処理を開始し、リプレイが
入賞した遊技の終了後から次遊技の開始操作が行われるまでの間に前記精算スイッチが操
作されたときは、前記自動ベット手段によるベットを維持したままで、前記クレジット手
段にクレジットされている遊技媒体の精算処理を開始し、

前記演出制御手段は、前記画像表示装置で複数回の遊技にわたる連続演出を実行可能で
あり、

前記演出制御手段は、前記メニューボタンが操作されたときは、前記画像表示装置にメ
ニュー画面を表示可能であり、

前記演出制御手段は、リプレイが入賞しなかった遊技の終了後から次遊技の開始操作が
行われるまでの間に前記精算スイッチが操作されたときは、前記画像表示装置で所定の連
続演出を実行している状況下であっても、前記精算処理手段による精算処理が終了した後
に、前記画像表示装置で遊技待機演出を実行可能であり、

前記演出制御手段は、リプレイが入賞した遊技の終了後から次遊技の開始操作が行わ
れるまでの間に前記精算スイッチが操作されたときは、前記精算処理手段による精算処理が

終了した後であっても、前記画像表示装置で遊技待機演出を実行せず、

前記演出制御手段は、前記画像表示装置にメニュー画面を表示している状況下において、所定のエラーが発生しても、メニュー画面の表示を継続し、前記画像表示装置で前記所定のエラーが発生したことを報知せず、

前記演出制御手段は、前記画像表示装置にメニュー画面を表示している状況下において、特定のエラーが発生したときは、前記画像表示装置で前記特定のエラーが発生したことを報知し、

前記演出制御手段は、リプレイが入賞した遊技の終了後から次遊技の開始操作が行われるまでの間に前記メニューボタンが操作されても、前記画像表示装置にメニュー画面を表示しない

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】0001

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0001】

本発明は、リプレイの入賞に基づく自動ベットを有する状態で、遊技媒体の精算処理を可能とした遊技機（スロットマシン等）に関するものである。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0002

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0002】

従来のスロットマシンにおいて、リプレイが入賞したときは、当該遊技でベットしていた枚数のメダルが自動ベットされ、いわゆる再遊技が可能となる。

ここで、従来の一般的なスロットマシンにおいて、リプレイの入賞によってメダルが自動ベットされた状態では、メダルの精算処理を受け付けていなかった。

しかし、リプレイの入賞により自動ベットされた状態で、メダルの精算処理を可能とする技術思想について開示された文献も存在する（たとえば、特許文献1参照）。

また、精算処理が行われたときは、通常、遊技が終了したものとみなし、遊技待機状態への移行を行っていた。

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0003

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0003】

【特許文献1】特開2007-313061号公報

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0004

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正6】

【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】

本発明が解決しようとする課題は、リプレイの入賞に基づく自動ベットを有する状態で遊技媒体の精算を可能にするとともに、自動ベットを有する場合の精算処理後の演出を適切に行うことである。

【手続補正7】

【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】

本発明は、以下の解決手段によって、上述の課題を解決する。なお、かっこ書きにて、対応する実施形態を示す。

請求項1の発明は、

遊技者が遊技媒体を投入するときの遊技媒体の入口となる遊技媒体投入口（メダル投入口43）と、

所定数の範囲内において遊技媒体をクレジットするクレジット手段（メモリ53、貯留枚数表示装置47b）と、

遊技に用いられる遊技媒体をベットするベット手段（メモリ53、ベット枚数表示装置47a）と、

リプレイが入賞したときに、その遊技でベットされていた数の遊技媒体を自動でベットする自動ベット手段（メモリ53、ベット枚数表示装置47a）と、

精算スイッチ（精算スイッチ46）と、

前記精算スイッチが操作されたときに精算処理を実行する精算処理手段と、

画像表示装置（画像表示装置23）と、

前記画像表示装置を制御する演出制御手段（サブ制御基板80）と、

メニューボタン（メニューキー85）と

を備え、

前記精算処理手段は、リプレイが入賞しなかった遊技の終了後から次遊技の開始操作が行われるまでの間に前記精算スイッチが操作されたとき（ステップS321で「No」）は、ベットされている遊技媒体又は前記クレジット手段にクレジットされている遊技媒体の精算処理を開始し（ステップS323～S326、ステップS327～S334）、リプレイが入賞した遊技の終了後から次遊技の開始操作が行われるまでの間に前記精算スイッチが操作されたとき（ステップS321で「Yes」）は、前記自動ベット手段によるベットを維持したままで、前記クレジット手段にクレジットされている遊技媒体の精算処理を開始し（ステップS324～S326）、

前記演出制御手段は、前記画像表示装置で複数回の遊技にわたる連続演出を実行可能であり、

前記演出制御手段は、前記メニューボタンが操作されたときは、前記画像表示装置にメニュー画面を表示可能であり、

前記演出制御手段は、リプレイが入賞しなかった遊技の終了後から次遊技の開始操作が行われるまでの間に前記精算スイッチが操作されたときは、前記画像表示装置で所定の連続演出（遊技履歴に影響を与えない連続演出）を実行している状況下であっても、前記精算処理手段による精算処理が終了した後に、前記画像表示装置で遊技待機演出を実行可能であり（ステップS734で「No」、ステップS736、ステップS740～S743）、

前記演出制御手段は、リプレイが入賞した遊技の終了後から次遊技の開始操作が行われるまでの間に前記精算スイッチが操作されたときは、前記精算処理手段による精算処理が終了した後であっても、前記画像表示装置で遊技待機演出を実行せず（ステップS737で「Yes」、ステップS739）、

前記演出制御手段は、前記画像表示装置にメニュー画面を表示している状況下において

、所定のエラー（フロントドアオープンエラー）が発生しても、メニュー画面の表示を継続し、前記画像表示装置で前記所定のエラーが発生したことを報知せず、

前記演出制御手段は、前記画像表示装置にメニュー画面を表示している状況下において、特定のエラー（メダルセレクタエラー、ホッパーエラー）が発生したときは、前記画像表示装置で前記特定のエラーが発生したことを報知し、

前記演出制御手段は、リプレイが入賞した遊技の終了後から次遊技の開始操作が行われるまでの間に前記メニューボタンが操作されても、前記画像表示装置にメニュー画面を表示しない（メニュー禁止フラグ 83f のオン）

ことを特徴とする。

【手続補正8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0008

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正10】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0009

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正11】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0010

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0010】

本発明によれば、精算処理が行われた場合において、自動ベットを有さないときは遊技待機状態に移行可能となるが、自動ベットを有するときは遊技待機状態に移行しないので、自動ベットの有無に応じて、遊技待機状態への移行を制御することができる。これにより、自動ベットを有するときの精算処理後に、自動ベットを残したまま遊技者が遊技を終了してしまうことを抑制することができる。