

【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 2022-56483(P2022-56483A)
【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 2020-164263(P2020-164263)
【国際特許分類】

A 6 3 F 5/04(2006.01)

10

【F I】

A 6 3 F 5/04 6 5 3

A 6 3 F 5/04 6 0 3 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、

精算スイッチと、

所定のスイッチと、

所定のスイッチランプと

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、

40

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

50

取り得るよう構成されており、

所定のスイッチランプは、所定のスイッチの操作が有効であることを示す有効態様と、所定の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、

第 1 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

、

第 1 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、

第 2 の状況にて、所定のスイッチが操作されると所定の画像が表示可能であり、

第 1 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、

第 2 の状況では、所定のスイッチランプが有効態様であり、

10

第 2 の状況にて電源断が発生し、所定の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、電源投入後に所定のスイッチの操作が継続されている第 3 の状況では、所定のスイッチランプは有効態様であり、当該第 3 の状況で電源投入前から操作されている所定のスイッチによって所定の画像は表示されず、

第 1 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第 4 の状況では、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、当該第 4 の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】

20

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 5

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 5】

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、

30

精算スイッチと

所定のスイッチと、

所定のスイッチランプと

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、

40

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、

50

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、

所定のスイッチランプは、所定のスイッチの操作が有効であることを示す有効態様と、所定の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、

第 1 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、

第 1 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、

第 2 の状況にて、所定のスイッチが操作されると所定の画像が表示可能であり、

第 1 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、

10

第 2 の状況では、所定のスイッチランプが有効態様であり、

第 2 の状況にて電源断が発生し、所定の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、電源投入後に所定のスイッチの操作が継続されている第 3 の状況では、所定のスイッチランプは有効態様であり、当該第 3 の状況で電源投入前から操作されている所定のスイッチによって所定の画像は表示されず、

第 1 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第 4 の状況では、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、当該第 4 の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。

20

30

40

50