

【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 7 月 31 日(2023.7.31)

【公開番号】特開 2022-56460(P2022-56460A)

【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 2020-164240(P2020-164240)

【国際特許分類】

A 63 F 5/04(2006.01)

10

【F I】

A 63 F 5/04 611A

A 63 F 5/04 602A

A 63 F 5/04 603D

A 63 F 5/04 613A

【手続補正書】

【提出日】令和 5 年 7 月 21 日(2023.7.21)

【手続補正 1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

20

【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】

ストップスイッチと、

マックスベットスイッチと、

精算スイッチと

を備え、

所定の抽せん結果となったときに、ストップスイッチが所定の操作態様で操作されると、
所定の図柄組合せが表示できる場合と、表示できない場合とを有するよう構成されてお
り、

30

所定の抽せん結果となったときに、ストップスイッチが特定の操作態様で操作されると、
所定の図柄組合せが表示できないよう構成されており、

特定の抽せん結果となったときに、ストップスイッチの操作態様に応じて、特定の図柄
組合せが表示できる場合と、表示できない場合とを有するよう構成されており、

特定の抽せん結果となって、特定の図柄組合せが表示された場合は、特定数の遊技媒体
を付与可能であるよう構成されており、

第 1 遊技状態において、所定の抽せん結果となったときに、ストップスイッチが所定の
操作態様で操作されて、所定の図柄組合せが表示された場合は、第 2 遊技状態を開始可能
であり、

40

第 1 遊技状態において、所定の抽せん結果となったときに、ストップスイッチが所定の
操作態様で操作されて、所定の図柄組合せが表示されなかった場合は、第 2 遊技状態を開
始せず、

第 1 遊技状態において、所定の抽せん結果となったときに、ストップスイッチが特定の
操作態様で操作されて、所定の図柄組合せが表示されなかった場合は、第 2 遊技状態を開
始せず、

所定の抽せん結果となったときに、ストップスイッチが所定の操作態様で操作されて、
所定の図柄組合せが表示されても再遊技に係る条件装置の作動確率は変わらず、

所定の抽せん結果となったときに、ストップスイッチが所定の操作態様で操作されて、

50

所定の図柄組合せが表示されても入賞に係る条件装置の作動確率は変わらず、
 所定の抽せん結果となったときに、ストップスイッチが所定の操作態様で操作されて、
 所定の図柄組合せが表示されなくても所定の抽せん結果を次遊技以降に持ち越さず、
 第1遊技状態にて所定の抽せん結果となったときに、ストップスイッチが所定の操作態様で操作されて、所定の図柄組合せが表示されなかった後の遊技と、第2遊技状態の遊技と、を比較すると、第2遊技状態の遊技の方が特定の図柄組合せが表示可能な操作態様を報知する割合が高く、

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

所定の状況にて、精算スイッチが押下されると精算処理が実行可能であり、

10

所定の状況では、マックスベットランプが点灯可能であり、

所定の状況にて電源断が発生し、精算スイッチが押下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押下が継続されている状況では、精算処理は実行されず、マックスベットランプは点灯可能であり、当該状況でマックスベットスイッチが押下されるとベット処理が実行可能である

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

20

【補正の内容】

【0005】

ストップスイッチと、
 マックスベットスイッチと、
 精算スイッチと
 を備え、

所定の抽せん結果となったときに、ストップスイッチが所定の操作態様で操作されると、所定の図柄組合せが表示できる場合と、表示できない場合とを有するよう構成されており、

所定の抽せん結果となったときに、ストップスイッチが特定の操作態様で操作されると、所定の図柄組合せが表示できないよう構成されており、

30

特定の抽せん結果となったときに、ストップスイッチの操作態様に応じて、特定の図柄組合せが表示できる場合と、表示できない場合とを有するよう構成されており、

特定の抽せん結果となって、特定の図柄組合せが表示された場合は、特定数の遊技媒体を付与可能であるよう構成されており、

第1遊技状態において、所定の抽せん結果となったときに、ストップスイッチが所定の操作態様で操作されて、所定の図柄組合せが表示された場合は、第2遊技状態を開始可能であり、

第1遊技状態において、所定の抽せん結果となったときに、ストップスイッチが所定の操作態様で操作されて、所定の図柄組合せが表示されなかった場合は、第2遊技状態を開始せず、

40

第1遊技状態において、所定の抽せん結果となったときに、ストップスイッチが特定の操作態様で操作されて、所定の図柄組合せが表示されなかった場合は、第2遊技状態を開始せず、

所定の抽せん結果となったときに、ストップスイッチが所定の操作態様で操作されて、所定の図柄組合せが表示されても再遊技に係る条件装置の作動確率は変わらず、

所定の抽せん結果となったときに、ストップスイッチが所定の操作態様で操作されて、所定の図柄組合せが表示されても入賞に係る条件装置の作動確率は変わらず、

所定の抽せん結果となったときに、ストップスイッチが所定の操作態様で操作されて、所定の図柄組合せが表示されなくても所定の抽せん結果を次遊技以降に持ち越さず、

50

第1遊技状態にて所定の抽せん結果となったときに、ストップスイッチが所定の操作態様で操作されて、所定の図柄組合せが表示されなかった後の遊技と、第2遊技状態の遊技と、を比較すると、第2遊技状態の遊技の方が特定の図柄組合せが表示可能な操作態様を報知する割合が高く、

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

所定の状況にて、精算スイッチが押下されると精算処理が実行可能であり、

所定の状況では、マックスベットランプが点灯可能であり、

所定の状況にて電源断が発生し、精算スイッチが押下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押下が継続されている状況では、精算処理は実行されず、マックスベットランプは点灯可能であり、当該状況でマックスベットスイッチが押下されるとベット処理が実行可能である

遊技機。

10

20

30

40

50