

【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19日(2023.7.19)

【公開番号】特開2022-32155(P2022-32155A)

【公開日】令和4年2月25日(2022.2.25)

【年通号数】公開公報(特許)2022-034

【出願番号】特願2020-135674(P2020-135674)

【国際特許分類】

A 63 F 5/04 (2006.01)

10

【F I】

A 63 F 5/04 631

【手続補正書】

【提出日】令和5年7月10日(2023.7.10)

【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】

20

【特許請求の範囲】

【請求項1】

所定の当選役と前記所定の当選役より遊技価値量が多い正解役とが重複した当選種別であり、所定の操作が前記正解役の入賞条件として設定された選択当選種別を含む複数種類の当選種別のいずれかを当選種別抽選により決定する当選種別抽選手段と、非内部遊技状態、前記非内部遊技状態においてボーナス役に当選したことに基づいて移行するボーナス内部中遊技状態、前記ボーナス役が入賞したことに基づいて移行するボーナス作動中遊技状態を含む複数種類の遊技状態のいずれかに移行させる遊技状態制御手段と、

遊技価値の精算に係る処理のために用いられる第1操作部と、

演出の変化に用いられる第2操作部と、

演出の実行を制御する演出制御手段と、

を備え、

前記ボーナス作動中遊技状態においては、複数種類の前記正解役が重複して当選することがあり、

前記ボーナス内部中遊技状態においては、複数種類の前記正解役が互いに重複して当選することはなく、

前記演出制御手段は、前記第1操作部への操作に基づき前記遊技価値の精算に係る処理が実行される場合に所定音を出力し、

前記所定音は、前記遊技価値の精算に係る処理を報知する音声であり、

前記演出制御手段は、前記第2操作部が操作された場合に、所定の演出処理を実行し、

前記演出制御手段は、前記所定音が出力している間に前記第2操作部が操作された場合でも、前記所定音の出力を継続することを特徴とする遊技機。

30

【手続補正2】

【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】

上記課題を解決するために、遊技機は、所定の当選役(例えば、当選役「小役26」～

40

50

「小役 3 0」)と前記所定の当選役より遊技価値量が多い正解役(例えば、当選役「小役 1」)とが重複した当選種別であり、所定の操作が前記正解役の入賞条件として設定された選択当選種別(例えば、当選種別「打順ベル黄 1」)を含む複数種類の当選種別のいずれかを当選種別抽選により決定する当選種別抽選手段と、非内部遊技状態、前記非内部遊技状態においてボーナス役に当選したことに基づいて移行するボーナス内部中遊技状態(例えば、RBB 内部中遊技状態)、前記ボーナス役が入賞したことに基づいて移行するボーナス作動中遊技状態(例えば、RBB 作動中遊技状態)を含む複数種類の遊技状態のいずれかに移行させる遊技状態制御手段と、遊技価値の精算に係る処理のために用いられる第1操作部(例えば、精算ボタン)と、演出の変化に用いられる第2操作部(例えば、十字キーの上下ボタン)と、演出の実行を制御する演出制御手段と、を備え、前記ボーナス作動中遊技状態においては、複数種類の前記正解役(例えば、当選役「小役 1」～「小役 25」)が重複して当選(例えば、当選種別「小役 A L L」)することがあり、前記ボーナス内部中遊技状態においては、複数種類の前記正解役が互いに重複して当選することはなく、前記演出制御手段は、前記第1操作部への操作に基づき前記遊技価値の精算に係る処理が実行される場合に所定音を出力し、前記所定音は、前記遊技価値の精算に係る処理を報知する音声(例えば、メダルの払い出しに係る音声)であり、前記演出制御手段は、前記第2操作部が操作された場合に、所定の演出処理(例えば、十字キーの上下ボタンに基づく処理)を実行し、前記演出制御手段は、前記所定音が出力している間に前記第2操作部が操作された場合でも、前記所定音の出力を継続する。

10

20

30

40

50