

【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 2019-154802 (P2019-154802A)

【公開日】令和 1 年 9 月 19 日 (2019.9.19)

【年通号数】公開・登録公報 2019-038

【出願番号】特願 2018-45628 (P2018-45628)

【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 Z

A 6 3 F 5/04 5 1 2 D

【手続補正書】

【提出日】令和 3 年 1 月 22 日 (2021.1.22)

【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】請求項 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【請求項 1】

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、

有利区間における総差数に関する値が所定条件を満たした場合には、有利区間を終了可能とし、

リプレイに対応する図柄組合せが停止表示しなかった遊技において、通常区間から有利区間への移行契機を満たした場合には、有利区間であることを示す試験信号を出力するための処理を実行してから所定期間が経過した後に、遊技価値が投入可能であることを示す試験信号を出力するための処理を実行可能とする

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】0 0 0 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 1】

本発明は、試験信号を出力可能な遊技機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】0 0 0 2

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 2】

従来の遊技機において、B B 中、R B 中、リプレイゲーム中をそれぞれ示す B B 中信号、R B ゲーム中信号、リプレイゲーム中信号により、その時点の遊技状態を特定可能とすることが知られている（たとえば、特許文献 1 参照）。

【手続補正 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】 0 0 0 4

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 0 4 】

しかし、従来の技術において、有利区間中であるか否かを試験機において識別することができなかった。

本発明が解決しようとする課題は、有利区間中であるか否かを試験機に対して正確に知らせることである。

【手続補正 5】

【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 】

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、カッコ書きで、対応する実施形態の構成を示す。

本発明は、

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（４２）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、

有利区間における総差数に関する値（有利区間における差数データの累積値に対応する値）が所定条件を満たした（上限値（「２４００（Ｄ）」）を超えた）場合には、有利区間を終了可能とし、

リプレイに対応する図柄組合せが停止表示しなかった遊技において、通常区間から有利区間への移行契機を満たした場合には、有利区間であることを示す試験信号を出力するための処理（図３０３のステップＳ２９９６、及び図３０４のステップＳ３００２の処理）を実行してから所定期間（図２９５のステップＳ２８６２及びＳ２８６３の処理に要する期間）が経過した後に、遊技価値（メダル）が投入可能であることを示す試験信号を出力するための処理（図３０３のステップＳ２９９３及びＳ２９９４、並びに図３０４のステップＳ３００２の処理）を実行可能とする

ことを特徴とする。

【手続補正 6】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 0 6

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 0 6 】

本発明によれば、有利区間中であるか否かを試験機に対して正確に知らせることができる。