

【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 6 年 5 月 7 日(2024.5.7)

【公開番号】特開 2022-116445(P2022-116445A)
【公開日】令和 4 年 8 月 10 日(2022.8.10)
【年通号数】公開公報(特許)2022-146
【出願番号】特願 2021-126111(P2021-126111)
【国際特許分類】

A 6 3 F 5/04(2006.01)

10

A 6 3 F 7/02(2006.01)

【F I】

A 6 3 F 5/04 6 5 1

A 6 3 F 7/02 3 2 0

【手続補正書】

【提出日】令和 6 年 4 月 24 日(2024.4.24)

【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

20

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

1 ベットスイッチと、

M A X ベットスイッチと、

精算スイッチと

を備え、

第 1 の状況であるときは、1 ベットスイッチ、又は M A X ベットスイッチが押下されると 1 ベットスイッチ、又は M A X ベットスイッチに対応するベット処理が実行可能であり、

30

前記第 1 の状況であるときは、精算スイッチが押下されると精算スイッチに対応する精算処理が実行可能であり、

前記第 1 の状況であるときに遊技機の電源が遮断され、その後遊技機の電源が遮断されている状況にて 1 ベットスイッチが押下され、当該押下が継続されている状況にて遊技機の電源が投入された後も 1 ベットスイッチが押下されている第 2 の状況では、1 ベットスイッチに対応するベット処理が実行されておらず、且つ M A X ベットスイッチが押下されると M A X ベットスイッチに対応するベット処理が実行可能であり、

前記第 1 の状況であるときに遊技機の電源が遮断され、その後遊技機の電源が遮断されている状況にて精算スイッチが押下され、当該押下が継続されている状況にて遊技機の電源が投入された後も精算スイッチが押下されている第 3 の状況では、精算スイッチに対応する精算処理が実行されておらず、且つ M A X ベットスイッチが押下されると M A X ベットスイッチに対応するベット処理が実行可能であり、

40

遊技機の電源が遮断され、電源断を検知した場合は電源断時処理が実行可能であり、

内部抽選手段の内部抽選の結果が所定の結果となった遊技にて、所定のストップスイッチ以外の各ストップスイッチが押下されて所定図柄組合せに対応する各図柄が停止されており、且つ所定のリールを定速で回転させている状況で、最後に所定のリールに対応する所定のストップスイッチが第 1 タイミングで押下された場合は所定図柄組合せに対応する所定図柄を停止させるための停止処理が実行可能であり、

内部抽選手段の内部抽選の結果が所定の結果となった遊技にて、所定のストップスイッ

50

チ以外の各ストップスイッチが押下されて所定図柄組合せに対応する各図柄が停止されており、且つ所定のリールを定速で回転させている状況で、最後に所定のリールに対応する所定のストップスイッチが第 1 タイミングで押下され、その後、前記所定図柄を停止させるための停止処理を実行している第 2 タイミングで電源断時処理が実行された場合は、遊技機の電源が投入された後の第 3 タイミングで所定のリールを加速させた後に定速で回転させ、当該所定のリールを定速で回転させているときは所定のリールに対する脱調を検出可能である

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】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

本発明は、

1ベットスイッチと、

MAXベットスイッチと、

精算スイッチと

を備え、

第 1 の状況であるときは、1ベットスイッチ、又はMAXベットスイッチが押下されると1ベットスイッチ、又はMAXベットスイッチに対応するベット処理が実行可能であり、

前記第 1 の状況であるときは、精算スイッチが押下されると精算スイッチに対応する精算処理が実行可能であり、

前記第 1 の状況であるときに遊技機の電源が遮断され、その後遊技機の電源が遮断されている状況にて1ベットスイッチが押下され、当該押下が継続されている状況にて遊技機の電源が投入された後も1ベットスイッチが押下されている第 2 の状況では、1ベットスイッチに対応するベット処理が実行されておらず、且つMAXベットスイッチが押下されるとMAXベットスイッチに対応するベット処理が実行可能であり、

前記第 1 の状況であるときに遊技機の電源が遮断され、その後遊技機の電源が遮断されている状況にて精算スイッチが押下され、当該押下が継続されている状況にて遊技機の電源が投入された後も精算スイッチが押下されている第 3 の状況では、精算スイッチに対応する精算処理が実行されておらず、且つMAXベットスイッチが押下されるとMAXベットスイッチに対応するベット処理が実行可能であり、

遊技機の電源が遮断され、電源断を検知した場合は電源断時処理が実行可能であり、

内部抽選手段の内部抽選の結果が所定の結果となった遊技にて、所定のストップスイッチ以外の各ストップスイッチが押下されて所定図柄組合せに対応する各図柄が停止されており、且つ所定のリールを定速で回転させている状況で、最後に所定のリールに対応する所定のストップスイッチが第 1 タイミングで押下された場合は所定図柄組合せに対応する所定図柄を停止させるための停止処理が実行可能であり、

内部抽選手段の内部抽選の結果が所定の結果となった遊技にて、所定のストップスイッチ以外の各ストップスイッチが押下されて所定図柄組合せに対応する各図柄が停止されており、且つ所定のリールを定速で回転させている状況で、最後に所定のリールに対応する所定のストップスイッチが第 1 タイミングで押下され、その後、前記所定図柄を停止させるための停止処理を実行している第 2 タイミングで電源断時処理が実行された場合は、遊技機の電源が投入された後の第 3 タイミングで所定のリールを加速させた後に定速で回転させ、当該所定のリールを定速で回転させているときは所定のリールに対する脱調を検出可能である

遊技機。

また、本発明は、

10

20

30

40

50

演出を表示する表示装置と、
遊技の進行の制御を行う主制御手段と、
演出に関する制御を行う演出制御手段と
を備え、

所定の遊技状態へ移行し得る又は所定の遊技状態が継続することを示すための文字群が
表示装置に表示され得る構成であって、

主制御手段により所定の遊技状態へ移行すること又は特定の遊技状態が継続することが
決定された場合において、演出制御手段により前記文字群の表示パターンが決定され、

前記文字群の表示パターンの所定態様では、前記文字群を構成する各文字が複数色を有
して表示される場合を備え、

10

前記所定態様における色の表示は、前記文字群内を横方向に移動して表示され、

所定のタイミングでは、前記文字群のうち所定の文字の横方向の所定の一端側に表示さ
れた色と前記文字群のうち前記所定の文字に隣接する特定の文字の横方向の所定の一端側
に表示された色とが異なる色である

遊技機であってよい。

20

30

40

50