

【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】平成27年12月24日 (2015.12.24)

【公開番号】特開2015-107188(P2015-107188A)

【公開日】平成27年6月11日 (2015.6.11)

【年通号数】公開・登録公報2015-038

【出願番号】特願2013-250649(P2013-250649)

【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 D

A 6 3 F 5/04 5 1 2 C

【手続補正書】

【提出日】平成27年10月30日 (2015.10.30)

【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】

遊技者が遊技媒体を投入するときの遊技媒体の入口となる遊技媒体投入口と、  
 所定数の範囲内において遊技媒体をクレジットするクレジット手段と、  
遊技に用いられる遊技媒体をベットするベット手段と、  
 リプレイが入賞したときに、その遊技でベットされていた数の遊技媒体を自動でベット  
 する自動ベット手段と、  
精算スイッチと、  
前記精算スイッチが操作されたときに精算処理を実行する精算処理手段と、  
画像表示装置と、  
前記画像表示装置を制御する演出制御手段と、  
メニューボタンと  
を備え、  
前記精算処理手段は、リプレイが入賞しなかった遊技の終了後から次遊技の開始操作が  
行われるまでの間に前記精算スイッチが操作されたときは、ベットされている遊技媒体又  
は前記クレジット手段にクレジットされている遊技媒体の精算処理を開始し、リプレイが  
入賞した遊技の終了後から次遊技の開始操作が行われるまでの間に前記精算スイッチが操  
作されたときは、前記自動ベット手段によるベットを維持したままで、前記クレジット手  
段にクレジットされている遊技媒体の精算処理を開始し、  
前記演出制御手段は、前記メニューボタンが操作されたときは、前記画像表示装置にメ  
ニュー画面を表示可能であり、  
前記演出制御手段は、遊技媒体がベットされていることを示すベット情報を記憶可能な  
記憶手段を備え、  
前記演出制御手段は、前記記憶手段に前記ベット情報が記憶されていないときは前記画  
像表示装置で遊技待機演出を実行可能であるが、前記記憶手段に前記ベット情報が記憶さ  
れているときは前記画像表示装置で遊技待機演出を実行せず、  
前記演出制御手段は、リプレイが入賞した遊技の終了後から次遊技の開始操作が行われ  
るまでの間に前記精算スイッチが操作され、前記精算処理手段による精算処理が行われた  
ときは、その精算処理が終了した後も前記記憶手段に前記ベット情報を記憶したまま維持  
し、

前記演出制御手段は、前記画像表示装置にメニュー画面を表示している状況下において、所定のエラーが発生しても、メニュー画面の表示を継続し、前記画像表示装置で前記所定のエラーが発生したことを報知せず、

前記演出制御手段は、前記画像表示装置にメニュー画面を表示している状況下において、特定のエラーが発生したときは、前記画像表示装置で前記特定のエラーが発生したことを報知し、

前記演出制御手段は、リプレイが入賞した遊技の終了後から次遊技の開始操作が行われるまでの間に前記メニューボタンが操作されても、前記画像表示装置にメニュー画面を表示しない

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】0001

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0001】

本発明は、リプレイの入賞に基づく自動ベットを有する状態で、遊技媒体（メダル等）の精算処理を可能とした遊技機（スロットマシン等）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】0003

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0003】

【特許文献 1】特開 2007 - 313061 号公報

【手続補正 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0004

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0005

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0005】

本発明が解決しようとする課題は、リプレイの入賞に基づく自動ベットを有する状態で遊技媒体の精算を可能にするとともに、自動ベットを有する場合と有さない場合とで、それぞれ適切な演出を出力することである。

【手続補正 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

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、カッコ書きにて、対応する実施形態を示す。

請求項 1 の発明は、

遊技者が遊技媒体（メダル）を投入するときの遊技媒体の入口となる遊技媒体投入口（メダル投入口 43）と、

所定数の範囲内において遊技媒体をクレジットするクレジット手段（メモリ５３、貯留枚数表示装置４７ｂ）と、

遊技に用いられる遊技媒体をベットするベット手段（メモリ５３、ベット枚数表示装置４７ａ）と、

リプレイが入賞したときに、その遊技でベットされていた数の遊技媒体を自動でベットする自動ベット手段（メモリ５３、ベット枚数表示装置４７ａ）と、

精算スイッチ（精算スイッチ４６）と、

前記精算スイッチが操作されたときに精算処理を実行する精算処理手段と、

画像表示装置（画像表示装置２３）と、

前記画像表示装置を制御する演出制御手段（サブ制御基板８０）と、

メニューボタン（メニューキー８５）と

を備え、

前記精算処理手段は、リプレイが入賞しなかった遊技の終了後から次遊技の開始操作が行われるまでの間に前記精算スイッチが操作されたとき（ステップＳ３２１で「Ｎｏ」）は、ベットされている遊技媒体又は前記クレジット手段にクレジットされている遊技媒体の精算処理を開始し（ステップＳ３２３～Ｓ３２６、ステップＳ３２７～Ｓ３３４）、リプレイが入賞した遊技の終了後から次遊技の開始操作が行われるまでの間に前記精算スイッチが操作されたとき（ステップＳ３２１で「Ｙｅｓ」）は、前記自動ベット手段によるベットを維持したままで、前記クレジット手段にクレジットされている遊技媒体の精算処理を開始し（ステップＳ３２４～Ｓ３２６）、

前記演出制御手段は、前記メニューボタンが操作されたときは、前記画像表示装置にメニュー画面を表示可能であり、

前記演出制御手段は、遊技媒体がベットされていることを示すベット情報を記憶可能な記憶手段（ベット有フラグ８３ｅ）を備え、

前記演出制御手段は、前記記憶手段に前記ベット情報が記憶されていないとき（ステップＳ７３２又はステップＳ７３７で「Ｎｏ」のとき）は前記画像表示装置で遊技待機演出を実行可能であるが、前記記憶手段に前記ベット情報が記憶されているとき（ステップＳ７３２又はステップＳ７３７で「Ｙｅｓ」のとき）は前記画像表示装置で遊技待機演出を実行せず、

前記演出制御手段は、リプレイが入賞した遊技の終了後から次遊技の開始操作が行われるまでの間に前記精算スイッチが操作され、前記精算処理手段による精算処理が行われたときは、その精算処理が終了した後も前記記憶手段に前記ベット情報を記憶したまま維持し（ステップＳ７２４で「Ｎｏ」のときはステップＳ７２６を経由しない）、

前記演出制御手段は、前記画像表示装置にメニュー画面を表示している状況下において、所定のエラー（フロントドアオープンエラー）が発生しても、メニュー画面の表示を継続し、前記画像表示装置で前記所定のエラーが発生したことを報知せず、

前記演出制御手段は、前記画像表示装置にメニュー画面を表示している状況下において、特定のエラー（メダルセレクトエラー、ホッパーエラー）が発生したときは、前記画像表示装置で前記特定のエラーが発生したことを報知し、

前記演出制御手段は、リプレイが入賞した遊技の終了後から次遊技の開始操作が行われるまでの間に前記メニューボタンが操作されても、前記画像表示装置にメニュー画面を表示しない（メニュー禁止フラグ８３ｆのオン）

ことを特徴とする。

【手続補正７】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】０００７

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正８】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】 0 0 0 8

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 0 8 】

本発明によれば、記憶手段に記憶されたベット情報に基づいて遊技待機演出を制御するので、自動ベットを有するときと有さないときとで適切な演出を出力することが可能となる。