

【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12月9日(2021.12.9)

【公開番号】特開2020-96740(P2020-96740A)

【公開日】令和2年6月25日(2020.6.25)

【年通号数】公開・登録公報2020-025

【出願番号】特願2018-236713(P2018-236713)

【国際特許分類】

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 5/04 6 0 3 D

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

A 6 3 F 5/04 6 5 0

【手続補正書】

【提出日】令和3年10月26日(2021.10.26)

【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】

開閉可能な前面扉を備え、

前面扉の所定の位置には、所定の発光手段が実装された所定のランプ基板を備え、

所定のランプ基板における所定の発光手段の実装面は、少なくとも一部が略白色で構成されており、

所定のランプ基板は、所定の固定部材によって固定されており、

所定のランプ基板の実装面を基準として、所定のランプ基板を固定している状態での所定の固定部材の高さは、所定の発光手段の高さよりも高く構成されており、

内部抽せん手段により所定の結果を決定した遊技では、所定の図柄組合せを停止可能であり、

所定の遊技区間では、所定の結果を決定したときに所定の図柄組合せを停止させるためのストップスイッチの有利な操作態様を報知しない第1遊技状態と、所定の結果を決定したときに所定の図柄組合せを停止させるためのストップスイッチの有利な操作態様を報知可能な第2遊技状態と、を設定可能であり、

第1遊技状態にて所定の条件を満たすと、その後第2遊技状態を設定可能であり、

所定の遊技区間であり、かつ第2遊技状態であって、第1規定数でも第2規定数でも遊技を実行可能な状況において第1規定数で遊技を実行すると、所定の遊技区間ににおける差数に関する第1の情報を更新可能とし、

所定の遊技区間であり、かつ第2遊技状態であって、第1規定数でも第2規定数でも遊技を実行可能な状況において第1規定数で遊技を実行すると、第2遊技状態に関する第2の情報を更新可能とし、

所定の遊技区間であり、かつ第2遊技状態であって、第1規定数でも第2規定数でも遊技を実行可能な状況において第2規定数で遊技を実行すると、所定の遊技区間ににおける差数に関する第1の情報を更新可能とし、

所定の遊技区間であり、かつ第2遊技状態であって、第1規定数でも第2規定数でも遊技を実行可能な状況において第2規定数で遊技を実行すると、第2遊技状態に関する第2

の情報を更新しないように構成されている

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】0005

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0005】

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（かっこ書きで、対応する実施形態の構成を示す。）。

本発明は、

開閉可能な前面扉（フロントドア12）を備え、

前面扉の所定の位置（たとえば、前面右側部）には、所定の発光手段（たとえば、図123中、LED641a）が実装された所定のランプ基板（たとえば、右枠ランプ基板27a）を備え、

所定のランプ基板における所定の発光手段の実装面は、少なくとも一部が略白色で構成されており、

所定のランプ基板は、所定の固定部材（たとえば、図123中、ねじ683a）によって固定されており、

所定のランプ基板の実装面を基準として、所定のランプ基板を固定している状態での所定の固定部材の高さ（図123中、T1）は、所定の発光手段の高さ（図123中、T2）よりも高く構成されており、

内部抽せん手段（役抽選手段61）により所定の結果（たとえば、図26(c)中、当選番号「4」（左正解ベル））を決定した遊技では、所定の図柄組合せ（8枚のメダルの払出しとなる図柄組合せ）を停止可能であり、

所定の遊技区間（有利区間）では、所定の結果を決定したときに所定の図柄組合せを停止させるためのストップスイッチ（42）の有利な操作態様を報知しない第1遊技状態（非AT）と、所定の結果を決定したときに所定の図柄組合せを停止させるためのストップスイッチの有利な操作態様を報知可能な第2遊技状態（AT）と、を設定可能であり、

第1遊技状態にて所定の条件を満たすと（ATを実行するか否かを決定する抽選でATを実行することに決定したときは）、その後第2遊技状態を設定可能であり、

所定の遊技区間であり、かつ第2遊技状態であって、第1規定数（規定数「3」）でも第2規定数（規定数「2」）でも遊技を実行可能な状況において第1規定数で遊技を実行すると、所定の遊技区間ににおける差数に関する第1の情報（差数カウンタ）を更新可能とし、

所定の遊技区間であり、かつ第2遊技状態であって、第1規定数でも第2規定数でも遊技を実行可能な状況において第1規定数で遊技を実行すると、第2遊技状態に関する第2の情報（AT遊技回数カウンタ）を更新可能とし、

所定の遊技区間であり、かつ第2遊技状態であって、第1規定数でも第2規定数でも遊技を実行可能な状況において第2規定数で遊技を実行すると、所定の遊技区間ににおける差数に関する第1の情報を更新可能とし、

所定の遊技区間であり、かつ第2遊技状態であって、第1規定数でも第2規定数でも遊技を実行可能な状況において第2規定数で遊技を実行すると、第2遊技状態に関する第2の情報を更新しないように構成されている

ことを特徴とする。