

【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 4 年 3 月 4 日(2022.3.4)

【公開番号】特開 2020-146215(P2020-146215A)

【公開日】令和 2 年 9 月 17 日(2020.9.17)

【年通号数】公開・登録公報 2020-038

【出願番号】特願 2019-45946(P2019-45946)

【国際特許分類】

A 6 3 F 5/04(2006.01)

10

【F I】

A 6 3 F 5/04 6 0 3 E

【手続補正書】

【提出日】令和 4 年 2 月 24 日(2022.2.24)

【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

【補正方法】変更

【補正の内容】

20

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

所定の被検出部と、

所定のセンサと、

1 ベットランプと、

2 ベットランプと、

3 ベットランプと、

を備え、

第 1 リールを定速で回転させる処理を実行している状況では、前記所定のセンサが前記所定の被検出部を検出したときから所定期間内に前記所定のセンサが前記所定の被検出部を少なくとも 1 回検出可能であるよう構成されており、

30

第 1 リールを定速で回転させる処理を実行している状況であって、前記所定のセンサが前記所定の被検出部を検出したタイミングから前記所定のセンサが前記所定の被検出部を検出せずに前記所定期間を超えたときは、所定の異常となり、当該所定の異常が解消されるまでは所定のストップスイッチが操作されても第 1 リールが停止しないよう構成されており、

第 1 リールを定速で回転させる処理を実行している状況であって、前記所定のセンサが前記所定の被検出部を検出したタイミングから前記所定期間以内に前記所定のセンサが前記所定の被検出部を 2 回検出したときは、前記所定の異常とならず、前記所定のストップスイッチが操作されることで第 1 リールが停止可能であるよう構成されており、

40

1 ベットランプと、2 ベットランプと、3 ベットランプと、は、設定されているベット数に対応して点灯可能であるよう構成されており、

ベット数として「3」が設定されており、内部抽選手段の内部抽選の結果として所定結果が決定されて所定図柄組合せが停止された場合は所定数の遊技媒体が付与可能であるよう構成されており、

ベット数として「3」が設定されており、内部抽選手段の内部抽選の結果として所定結果が決定された所定の遊技にて全てのリールが回転しているときの第 1 のタイミングでは、1 ベットランプと 2 ベットランプと 3 ベットランプが点灯されているよう構成されており

前記所定の遊技にて、第 1 のタイミングの後であって、第 1 リールが停止しているときの

50

第 2 のタイミングでは、1 ベットランプと 2 ベットランプと 3 ベットランプが点灯されているよう構成されており、

前記所定の遊技にて、第 2 のタイミングの後であって、第 1 リール、及び第 2 リールが停止しているときの第 3 のタイミングでは、1 ベットランプと 2 ベットランプと 3 ベットランプが点灯されているよう構成されており、

前記所定の遊技にて、第 3 のタイミングの後であって、全てのリールが停止されて所定図柄組合せが停止された後の遊技が行われていない状況であってベット数として「1」以上の値が設定されていないときの第 4 のタイミングでは、1 ベットランプと 2 ベットランプと 3 ベットランプが点灯されているよう構成されており、

第 4 のタイミングの後であって、1 ベットランプと 2 ベットランプと 3 ベットランプが点灯されているときにベット数として「1」が設定されるときは、1 ベットランプを消灯させず、2 ベットランプと 3 ベットランプが消灯可能であるよう構成されている

10

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 5

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 5】

上述した課題を解決するために、本発明は、

20

所定の被検出部と、

所定のセンサと、

1 ベットランプと、

2 ベットランプと、

3 ベットランプと、

を備え、

第 1 リールを定速で回転させる処理を実行している状況では、前記所定のセンサが前記所定の被検出部を検出したときから所定期間内に前記所定のセンサが前記所定の被検出部を少なくとも 1 回検出可能であるよう構成されており、

第 1 リールを定速で回転させる処理を実行している状況であって、前記所定のセンサが前記所定の被検出部を検出したタイミングから前記所定のセンサが前記所定の被検出部を検出せずに前記所定期間を超えたときは、所定の異常となり、当該所定の異常が解消されるまでは所定のストップスイッチが操作されても第 1 リールが停止しないよう構成されており、

30

第 1 リールを定速で回転させる処理を実行している状況であって、前記所定のセンサが前記所定の被検出部を検出したタイミングから前記所定期間以内に前記所定のセンサが前記所定の被検出部を 2 回検出したときは、前記所定の異常とならず、前記所定のストップスイッチが操作されることで第 1 リールが停止可能であるよう構成されており、

1 ベットランプと、2 ベットランプと、3 ベットランプと、は、設定されているベット数に対応して点灯可能であるよう構成されており、

40

ベット数として「3」が設定されており、内部抽選手段の内部抽選の結果として所定結果が決定されて所定図柄組合せが停止された場合は所定数の遊技媒体が付与可能であるよう構成されており、

ベット数として「3」が設定されており、内部抽選手段の内部抽選の結果として所定結果が決定された所定の遊技にて全てのリールが回転しているときの第 1 のタイミングでは、1 ベットランプと 2 ベットランプと 3 ベットランプが点灯されているよう構成されており、

前記所定の遊技にて、第 1 のタイミングの後であって、第 1 リールが停止しているときの第 2 のタイミングでは、1 ベットランプと 2 ベットランプと 3 ベットランプが点灯されているよう構成されており、

50

前記所定の遊技にて、第 2 のタイミングの後であって、第 1 リール、及び第 2 リールが停止しているときの第 3 のタイミングでは、1 ベットランプと 2 ベットランプと 3 ベットランプが点灯されているよう構成されており、

前記所定の遊技にて、第 3 のタイミングの後であって、全てのリールが停止されて所定図柄組合せが停止された後の遊技が行われていない状況であってベット数として「1」以上の値が設定されていないときの第 4 のタイミングでは、1 ベットランプと 2 ベットランプと 3 ベットランプが点灯されているよう構成されており、

第 4 のタイミングの後であって、1 ベットランプと 2 ベットランプと 3 ベットランプが点灯されているときにベット数として「1」が設定されるときは、1 ベットランプを消灯せず、2 ベットランプと 3 ベットランプが消灯可能であるよう構成されている

ことを特徴とする。

10

20

30

40

50