

【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7年3月7日(2025.3.7)

【公開番号】特開2025-28189(P2025-28189A)  
【公開日】令和7年2月28日(2025.2.28)  
【年通号数】公開公報(特許)2025-037  
【出願番号】特願2024-218303(P2024-218303)  
【国際特許分類】

A 6 3 F 5/04(2006.01)

10

【F I】

A 6 3 F 5/04 6 5 0

A 6 3 F 5/04 6 0 2 A

A 6 3 F 5/04 6 0 3 E

A 6 3 F 5/04 6 0 3 A

【手続補正書】

【提出日】令和7年2月26日(2025.2.26)

【手続補正1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

20

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

ストップスイッチを有し、

マックスベットスイッチを有し、

1ベットスイッチを有し、

精算スイッチを有し、

マックスベットスイッチランプを有し、

30

所定の抽せん結果となったときに、ストップスイッチが所定の操作態様で操作されると、所定の図柄組合せが表示できる場合と、表示できない場合とを有するよう構成されており、

所定の抽せん結果となったときに、ストップスイッチが特定の操作態様で操作されると、所定の図柄組合せが表示できないよう構成されており、

特定の抽せん結果となったときに、ストップスイッチの操作態様に応じて、特定の図柄組合せが表示できる場合と、表示できない場合とを有するよう構成されており、

特定の抽せん結果となって、特定の図柄組合せが表示された場合は、特定数の遊技媒体を付与可能であるよう構成されており、

第1遊技状態において、所定の抽せん結果となったときに、ストップスイッチが所定の操作態様で操作されて、所定の図柄組合せが表示された場合は、第2遊技状態を開始可能であり、

40

第1遊技状態において、所定の抽せん結果となったときに、ストップスイッチが所定の操作態様で操作されて、所定の図柄組合せが表示されなかった場合は、第2遊技状態を開始せず、

第1遊技状態において、所定の抽せん結果となったときに、ストップスイッチが特定の操作態様で操作されて、所定の図柄組合せが表示されなかった場合は、第2遊技状態を開始せず、

所定の抽せん結果となったときに、ストップスイッチが所定の操作態様で操作されて、所定の図柄組合せが表示されても再遊技に係る条件装置の作動確率は変わらず、

50

所定の抽せん結果となったときに、ストップスイッチが所定の操作態様で操作されて、所定の図柄組合せが表示されても入賞に係る条件装置の作動確率は変わらず、

所定の抽せん結果となったときに、ストップスイッチが所定の操作態様で操作されて、所定の図柄組合せが表示されなくても所定の抽せん結果を次遊技以降に持ち越さず、

第1遊技状態にて所定の抽せん結果となったときに、ストップスイッチが所定の操作態様で操作されて、所定の図柄組合せが表示されなかった後の遊技と、第2遊技状態の遊技と、を比較すると、第2遊技状態の遊技の方が特定の図柄組合せが表示可能な操作態様を報知する割合が高く、

所定の状況にて電源断が発生し、電源供給がされていない状況にて1ベットスイッチが押下され、1ベットスイッチが押下されている状況で電源が投入された場合、電源投入後に1ベットスイッチの押下が継続されている状況では、1ベットスイッチの押下に基づくベット処理は実行されず、当該状況でマックスベットスイッチが押下されるとマックスベットスイッチの押下に基づくベット処理が実行可能であり、

第1の状況にて電源断が発生し、電源供給がされていない状況にて精算スイッチが押下され、精算スイッチが押下されている状況で電源が投入された場合、電源投入後に精算スイッチの押下が継続されている第2の状況では、精算処理は実行されず、マックスベットスイッチランプは点灯されており、当該第2の状況でマックスベットスイッチが押下されるとベット処理が実行可能である

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、

ストップスイッチを有し、

マックスベットスイッチを有し、

1ベットスイッチを有し、

精算スイッチを有し、

マックスベットスイッチランプを有し、

所定の抽せん結果となったときに、ストップスイッチが所定の操作態様で操作されると、所定の図柄組合せが表示できる場合と、表示できない場合とを有するよう構成されており、

所定の抽せん結果となったときに、ストップスイッチが特定の操作態様で操作されると、所定の図柄組合せが表示できないよう構成されており、

特定の抽せん結果となったときに、ストップスイッチの操作態様に応じて、特定の図柄組合せが表示できる場合と、表示できない場合とを有するよう構成されており、

特定の抽せん結果となって、特定の図柄組合せが表示された場合は、特定数の遊技媒体を付与可能であるよう構成されており、

第1遊技状態において、所定の抽せん結果となったときに、ストップスイッチが所定の操作態様で操作されて、所定の図柄組合せが表示された場合は、第2遊技状態を開始可能であり、

第1遊技状態において、所定の抽せん結果となったときに、ストップスイッチが所定の操作態様で操作されて、所定の図柄組合せが表示されなかった場合は、第2遊技状態を開始せず、

第1遊技状態において、所定の抽せん結果となったときに、ストップスイッチが特定の操作態様で操作されて、所定の図柄組合せが表示されなかった場合は、第2遊技状態を開始せず、

所定の抽せん結果となったときに、ストップスイッチが所定の操作態様で操作されて、

10

20

30

40

50

所定の図柄組合せが表示されても再遊技に係る条件装置の作動確率は変わらず、

所定の抽せん結果となったときに、ストップスイッチが所定の操作態様で操作されて、

所定の図柄組合せが表示されても入賞に係る条件装置の作動確率は変わらず、

所定の抽せん結果となったときに、ストップスイッチが所定の操作態様で操作されて、

所定の図柄組合せが表示されなくても所定の抽せん結果を次遊技以降に持ち越さず、

第1遊技状態にて所定の抽せん結果となったときに、ストップスイッチが所定の操作態様で操作されて、所定の図柄組合せが表示されなかった後の遊技と、第2遊技状態の遊技と、を比較すると、第2遊技状態の遊技の方が特定の図柄組合せが表示可能な操作態様を報知する割合が高く、

所定の状況にて電源断が発生し、電源供給がされていない状況にて1ベットスイッチが押下され、1ベットスイッチが押下されている状況で電源が投入された場合、電源投入後に1ベットスイッチの押下が継続されている状況では、1ベットスイッチの押下に基づくベット処理は実行されず、当該状況でマックスベットスイッチが押下されるとマックスベットスイッチの押下に基づくベット処理が実行可能であり、

第1の状況にて電源断が発生し、電源供給がされていない状況にて精算スイッチが押下され、精算スイッチが押下されている状況で電源が投入された場合、電源投入後に精算スイッチの押下が継続されている第2の状況では、精算処理は実行されず、マックスベットスイッチランプは点灯されており、当該第2の状況でマックスベットスイッチが押下されるとベット処理が実行可能である

遊技機。

また本発明は、

表示装置と、

スピーカと、

1又は複数の選択スイッチと、

演出に関する制御を行う演出制御手段と

を備え、

スピーカから楽曲の出力がされ得るよう構成され、

楽曲を示す表示が表示装置に表示され得るよう構成されており、

演出制御手段は、

選択スイッチに対して所定の操作が行われたことに基づいて楽曲を変更可能であり、

選択スイッチに対して特定の操作が行われたことに基づいて音量を変更可能であり、

選択スイッチの先の所定の操作を受け付けて楽曲が変更されてから所定期間以降である第1のタイミングで選択スイッチの後の所定の操作を受け付けたときには楽曲を変更でき

ず、  
選択スイッチの先の所定の操作を受け付けて楽曲が変更されてから所定期間以内である第2のタイミングで選択スイッチの後の所定の操作を受け付けたときには楽曲を変更でき

ず、  
選択スイッチの先の特定の操作を受け付けて音量が変更されてから所定期間以降である第1のタイミングで選択スイッチの後の特定の操作を受け付けたときには音量を変更でき

ず、  
選択スイッチの先の特定の操作を受け付けて音量が変更されてから所定期間以内である第2のタイミングで選択スイッチの後の特定の操作を受け付けたときにも音量を変更でき

ず、  
選択スイッチの所定の操作を受け付けて楽曲が変更されてから所定期間以内において、変更後の楽曲を示す表示が表示装置に表示されるよう構成されている

遊技機であってもよい。

10

20

30

40

50