

【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2年11月26日(2020.11.26)

【公開番号】特開2019-72140(P2019-72140A)

【公開日】令和1年5月16日(2019.5.16)

【年通号数】公開・登録公報2019-018

【出願番号】特願2017-199926(P2017-199926)

【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 Z

A 6 3 F 5/04 5 1 2 C

【手続補正書】

【提出日】令和2年10月16日(2020.10.16)

【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】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

MAXベットランプと、

MAXベットスイッチと、

貯留数が表示され得る貯留数表示手段と、

複数のストップスイッチと、

所定の表示手段と、

抽選手段と

を備え、

遊技区間として、通常区間と有利区間とを有し、

有利区間ににおける遊技の実行回数が所定回数となる遊技が実行されると、有利区間を終了し、

前記抽選手段により決定され得る抽選結果として、所定抽選結果と特定抽選結果とを有し、

前記所定抽選結果が決定され、遊技者の停止操作が受け付けられたことに基づいて、所定図柄組合せが停止表示され得るよう構成されており、

前記所定図柄組合せが停止表示された場合は、前記所定図柄組合せに対応した数の遊技媒体が付与され得るよう構成されており、

通常区間ににおいて前記所定抽選結果が決定された遊技では、前記所定の表示手段によって操作態様を報知せず、

有利区間ににおいて前記所定抽選結果が決定された遊技では、前記所定の表示手段によって操作態様を報知する場合を有し、

所定の状況下における第1の遊技において前記抽選手段により前記所定抽選結果が決定され、その後当該第1の遊技の次回の遊技に関するベット数が0であり、前記貯留数表示手段に貯留数の表示として所定数が表示されている特定の状況下ではMAXベットランプが点灯されており、その後遊技媒体投入口に遊技媒体が1枚投入される場合において、遊技媒体投入口に当該遊技媒体が投入された以降の第1のタイミングでは、MAXベットスイッチの操作によるベットはできないがMAXベットランプが点灯されており、その後の第2のタイミングでは、MAXベットスイッチの操作によるベットは可能でありMAXベ

ットランプが点灯されているよう構成されており、

前記特定抽選結果が決定され、特別図柄組合せが停止表示しなかった場合には、特別図柄組合せを停止表示可能とする当選情報を持ち越している状態となるように構成され、

有利区間における遊技の実行回数が前記所定回数となる遊技が特別図柄組合せを停止表示可能とする当選情報を持ち越している状態で実行されたときにも、有利区間が終了するよう構成される

ことを特徴とする回胴式遊技機。

【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】

円滑に遊技を進行できる遊技機の提供が望まれている。

【手続補正3】

【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】

本態様に係る回胴式遊技機は、

MAXベットランプと、

MAXベットスイッチと、

貯留数が表示され得る貯留数表示手段と、

複数のトップスイッチと、

所定の表示手段と、

抽選手段と

を備え、

遊技区間として、通常区間と有利区間とを有し、

有利区間における遊技の実行回数が所定回数となる遊技が実行されると、有利区間を終了し、

前記抽選手段により決定され得る抽選結果として、所定抽選結果と特定抽選結果とを有し、

前記所定抽選結果が決定され、遊技者の停止操作が受け付けられたことに基づいて、所定図柄組合せが停止表示され得るよう構成されており、

前記所定図柄組合せが停止表示された場合は、前記所定図柄組合せに対応した数の遊技媒体が付与され得るよう構成されており、

通常区間において前記所定抽選結果が決定された遊技では、前記所定の表示手段によって操作態様を報知せず、

有利区間において前記所定抽選結果が決定された遊技では、前記所定の表示手段によって操作態様を報知する場合を有し、

所定の状況下における第1の遊技において前記抽選手段により前記所定抽選結果が決定され、その後当該第1の遊技の次の遊技に関するベット数が0であり、前記貯留数表示手段に貯留数の表示として所定数が表示されている特定の状況下ではMAXベットランプが点灯されており、その後遊技媒体投入口に遊技媒体が1枚投入される場合において、遊技媒体投入口に当該遊技媒体が投入された以降の第1のタイミングでは、MAXベットスイッチの操作によるベットはできないがMAXベットランプが点灯されており、その後の第2のタイミングでは、MAXベットスイッチの操作によるベットは可能でありMAXベットランプが点灯されているよう構成されており、

前記特定抽選結果が決定され、特別図柄組合せが停止表示しなかった場合には、特別図

柄組合せを停止表示可能とする当選情報を持ち越している状態となるように構成され、有利区間における遊技の実行回数が前記所定回数となる遊技が特別図柄組合せを停止表示可能とする当選情報を持ち越している状態で実行されたときにも、有利区間が終了するよう構成される

ことを特徴とする回胴式遊技機である。

<付記>

尚、本態様とは異なる別態様について以下に列記しておくが、これらには何ら限定されることなく実施することが可能である。

本別態様に係る回胴式遊技機は、

主制御基板、払出制御基板、所定の基板を備え、  
前記主制御基板には、第1の記憶手段を設け、  
前記払出制御基板には、第2の記憶手段を設け、  
前記所定の基板には、第1のコンデンサを設け、  
前記払出制御基板には、第2のコンデンサを設け、  
前記所定の基板は、前記主制御基板に電力を供給可能に構成され、  
前記主制御基板に電力を供給するためのハーネスと前記払出制御基板に電力を供給するためのハーネスを略同一のタイミングで抜かれた場合から、前記第1の記憶手段に記憶されている情報を保持している時間をx、前記第2の記憶手段に記憶されている情報を保持している時間をyとしたとき、 $y > x$ を満たす  
ことを特徴とする。

【手続補正4】

【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】

本態様に係る回胴式遊技機によれば、円滑に遊技を進行できる遊技機を提供することができる、という効果を奏する。