

【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 1 年 8 月 8 日 (2019.8.8)

【公開番号】特開 2019-68876 (P2019-68876A)

【公開日】令和 1 年 5 月 9 日 (2019.5.9)

【年通号数】公開・登録公報 2019-017

【出願番号】特願 2017-195492 (P2017-195492)

【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

【手続補正書】

【提出日】令和 1 年 6 月 27 日 (2019.6.27)

【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】

遊技の進行を制御する主制御手段と、

複数のリールと、

所定数の範囲内において遊技価値を電氣的に貯留可能な貯留手段と、

スタートスイッチと、

マックスベットスイッチと、

精算スイッチと、

操作可能な副操作部材と

を備え、

前記主制御手段は、

内部抽選を行う内部抽選手段

を備え、

前記副操作部材の操作を遊技者に対して促す演出として所定の操作演出を実行可能であり、

所定の遊技状態であり、且つ前記所定の操作演出が実行されている状況において、前記副操作部材が操作された場合には、前記所定の操作演出の実行を終了し、特定演出を実行し得るよう構成されており、

前記所定の遊技状態であり、且つ自動ベットされておらず、且つ前記貯留手段に前記所定の遊技状態における最大のベット数である特定数以上の遊技価値が貯留されており、且つベット数が 0 であり、且つ前記所定の操作演出が実行されている状況において、前記マックスベットスイッチが操作された場合には、前記所定の操作演出の実行を終了し得るよう構成されており、

前記所定の遊技状態であり、且つ自動ベットされており、且つ前記所定の操作演出が実行されている状況において、前記マックスベットスイッチが操作された場合には、前記所定の操作演出の実行を継続し、前記特定演出を実行しないよう構成されており、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記貯留手段に遊技価値が貯留されておらず、且つ前記所定の操作演出が実行されている状況において、前記マックスベットスイッチが操作された場合には、前記所定の操作演出の実行を継続し、前記特定演出を実行しないよう構成されており、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記貯留手段に遊技価値が貯留されており、且つ前記所定の操作演出が実行されている状況において、前記精算スイッチが操作された場合には、前記所定の操作演出の実行を終了し得るよう構成されており、

前記特定演出は実行開始から所定時間が経過することで実行を終了し得るよう構成されており、

前記所定の遊技状態であり、且つ自動ベットされており、且つ前記特定演出が実行されている状況において、前記スタートスイッチが操作された場合には、前記特定演出の実行開始から前記所定時間が経過していない場合であっても、前記特定演出の実行を終了するよう構成されている

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】

本態様に係る遊技機は、  
遊技の進行を制御する主制御手段と、  
複数のリールと、

所定数の範囲内において遊技価値を電氣的に貯留可能な貯留手段と、

スタートスイッチと、

マックスベットスイッチと、

精算スイッチと、

操作可能な副操作部材と

を備え、

前記主制御手段は、

内部抽選を行う内部抽選手段

を備え、

前記副操作部材の操作を遊技者に対して促す演出として所定の操作演出を実行可能であり、

所定の遊技状態であり、且つ前記所定の操作演出が実行されている状況において、前記副操作部材が操作された場合には、前記所定の操作演出の実行を終了し、特定演出を実行し得るよう構成されており、

前記所定の遊技状態であり、且つ自動ベットされておらず、且つ前記貯留手段に前記所定の遊技状態における最大のベット数である特定数以上の遊技価値が貯留されており、且つベット数が０であり、且つ前記所定の操作演出が実行されている状況において、前記マックスベットスイッチが操作された場合には、前記所定の操作演出の実行を終了し得るよう構成されており、

前記所定の遊技状態であり、且つ自動ベットされており、且つ前記所定の操作演出が実行されている状況において、前記マックスベットスイッチが操作された場合には、前記所定の操作演出の実行を継続し、前記特定演出を実行しないよう構成されており、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記貯留手段に遊技価値が貯留されておらず、且つ前記所定の操作演出が実行されている状況において、前記マックスベットスイッチが操作された場合には、前記所定の操作演出の実行を継続し、前記特定演出を実行しないよう構成されており、

前記所定の遊技状態であり、且つ前記貯留手段に遊技価値が貯留されており、且つ前記所定の操作演出が実行されている状況において、前記精算スイッチが操作された場合には、前記所定の操作演出の実行を終了し得るよう構成されており、

前記特定演出は実行開始から所定時間が経過することで実行を終了し得るよう構成され

ており、

前記所定の遊技状態であり、且つ自動ベットされており、且つ前記特定演出が実行されている状況において、前記スタートスイッチが操作された場合には、前記特定演出の実行開始から前記所定時間が経過していない場合であっても、前記特定演出の実行を終了するよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

< 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。

本別態様に係る遊技機は、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M）と、

演出を制御する副遊技部（例えば、副制御基板 S）と

を備え、

遊技機に電力が供給開始されてから主遊技部のプログラムが起動するまでの時間は、電源断が発生してから遊技機への電力の供給が終了するまでの時間よりも長時間であるよう構成されており、

遊技機に電力が供給開始されてから主遊技部のプログラムが起動するまでの時間は、遊技機に電力が供給開始されてから副遊技部のプログラムが起動するまでの時間よりも長時間であるよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。