

【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 5 年 3 月 2 日(2023.3.2)

【公開番号】特開 2023-22323(P2023-22323A)  
【公開日】令和 5 年 2 月 14 日(2023.2.14)  
【年通号数】公開公報(特許)2023-029  
【出願番号】特願 2022-197631(P2022-197631)  
【国際特許分類】

A 63 F 5/04(2006.01)

10

【FI】

A 63 F 5/04 661

A 63 F 5/04 651

【手続補正書】

【提出日】令和 5 年 2 月 21 日(2023.2.21)

【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

20

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技媒体投入口と、

遊技媒体投入口から投入された遊技媒体が通過する通路中に設けられ、遊技媒体を検知し得る検知手段 A、検知手段 B、及び検知手段 C（検知手段 B は、検知手段 A より下流側に位置し、検知手段 C は検知手段 B より下流側に位置する）と、

内部抽選手段と、

ストップスイッチの操作態様を報知可能な報知遊技状態とを備え、

30

所定の状況にて、遊技媒体投入口から遊技媒体が投入された場合において、当該遊技媒体に対する検知手段 A と検知手段 B の検知結果が所定条件を満たすと、クレジット数に「1」を加算し得るよう構成されており、

所定の状況にて、電源の供給が遮断される事象が発生した時から、当該電源の供給が遮断される事象を検知し、電源断処理を実行する時までの期間の設計値を T1 とし、

所定の状況にて、遊技媒体投入口から遊技媒体が投入された場合における、当該遊技媒体を検知手段 B が検知した後に当該遊技媒体を検知手段 B が検知しなくなった時から、当該遊技媒体を検知手段 C が検知した時までの期間の設計値を T2 とし、

所定の状況にて、遊技媒体投入口から遊技媒体が投入された場合における、当該遊技媒体を検知手段 A が検知した時から、当該遊技媒体を検知手段 B が検知して当該遊技媒体を検知手段 A が検知しなくなり当該遊技媒体を検知手段 B が検知しなくなった時までの期間の設計値を T3 としたとき、

40

T1 < T2、且つ、T1 < T3 となっており、

内部抽選手段は、内部抽選の結果として特定結果を決定可能であり、

内部抽選の結果が特定結果となった遊技において、第 1 操作態様でストップスイッチが操作された場合には、第 1 図柄組合せを停止可能であり、

内部抽選の結果が特定結果となった遊技において、第 2 操作態様でストップスイッチが操作された場合には、第 2 図柄組合せを停止可能であり、

第 1 図柄組合せが停止した場合には、所定数の遊技媒体を付与可能であり、

第 2 図柄組合せが停止した場合には、所定数よりも多い特定数の遊技媒体を付与可能で

50

あり、

報知遊技状態でない所定の遊技状態であって内部抽選の結果が特定結果となった所定の遊技において第1操作態様でストップスイッチが操作された場合の方が、当該所定の遊技において第2操作態様でストップスイッチが操作された場合よりも、当該所定の遊技において所定の特典が付与される割合が高くなるよう構成されており、

特定の設定値（遊技者に最も不利な設定値）において、所定の遊技では第1操作態様でストップスイッチを操作する第1遊技方法で、その他の遊技では第3遊技方法で所定回数の遊技を行った場合の出玉率の設計値をA（Aは数値）とし、

特定の設定値において、所定の遊技では第2操作態様でストップスイッチを操作する第2遊技方法で、その他の遊技では第3遊技方法で所定回数の遊技を行った場合の出玉率の設計値をB（Bは数値）とし、

所定の設定値（遊技者に最も有利な設定値）において、所定の遊技では第1操作態様でストップスイッチを操作する第1遊技方法で、その他の遊技では第3遊技方法で所定回数の遊技を行った場合の出玉率の設計値をC（Cは数値）とし、

所定の設定値において、所定の遊技では第2操作態様でストップスイッチを操作する第2遊技方法で、その他の遊技では第3遊技方法で所定回数の遊技を行った場合の出玉率の設計値をD（Dは数値）としたとき、

$A > B$ 、且つ、 $C - A > D - B$ となっている

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、遊技媒体投入口と、遊技媒体投入口から投入された遊技媒体が通過する通路中に設けられ、遊技媒体を検知し得る検知手段A、検知手段B、及び検知手段C（検知手段Bは、検知手段Aより下流側に位置し、検知手段Cは検知手段Bより下流側に位置する）と、内部抽選手段と、ストップスイッチの操作態様を報知可能な報知遊技状態とを備え、所定の状況にて、遊技媒体投入口から遊技媒体が投入された場合において、当該遊技媒体に対する検知手段Aと検知手段Bの検知結果が所定条件を満たすと、クレジット数に「1」を加算し得るよう構成されており、所定の状況にて、電源の供給が遮断される事象が発生した時から、当該電源の供給が遮断される事象を検知し、電源断処理を実行する時までの期間の設計値をT1とし、所定の状況にて、遊技媒体投入口から遊技媒体が投入された場合における、当該遊技媒体を検知手段Bが検知した後に当該遊技媒体を検知手段Bが検知しなくなった時から、当該遊技媒体を検知手段Cが検知した時までの期間の設計値をT2とし、所定の状況にて、遊技媒体投入口から遊技媒体が投入された場合における、当該遊技媒体を検知手段Aが検知した時から、当該遊技媒体を検知手段Bが検知して当該遊技媒体を検知手段Aが検知しなくなり当該遊技媒体を検知手段Bが検知しなくなった時までの期間の設計値をT3としたとき、 $T1 < T2$ 、且つ、 $T1 < T3$ となっており、内部抽選手段は、内部抽選の結果として特定結果を決定可能であり、内部抽選の結果が特定結果となった遊技において、第1操作態様でストップスイッチが操作された場合には、第1図柄組合せを停止可能であり、内部抽選の結果が特定結果となった遊技において、第2操作態様でストップスイッチが操作された場合には、第2図柄組合せを停止可能であり、第1図柄組合せが停止した場合には、所定数の遊技媒体を付与可能であり、第2図柄組合せが停止した場合には、所定数よりも多い特定数の遊技媒体を付与可能であり、報知遊技状態でない所定の遊技状態であって内部抽選の結果が特定結果となった所定の遊技において第1操作態様でストップスイッチが操作された場合の方が、当該所定の遊技において第2操作態様でストップスイッチが操作された場合よりも、当該所定の遊技において所定の特典が付与される割合が高くなるよう構成されており、特定の設定値（遊技者

10

20

30

40

50

に最も不利な設定値)において、所定の遊技では第1操作態様でストップスイッチを操作する第1遊技方法で、その他の遊技では第3遊技方法で所定回数の遊技を行った場合の出玉率の設計値をA(Aは数値)とし、特定の設定値において、所定の遊技では第2操作態様でストップスイッチを操作する第2遊技方法で、その他の遊技では第3遊技方法で所定回数の遊技を行った場合の出玉率の設計値をB(Bは数値)とし、所定の設定値(遊技者に最も有利な設定値)において、所定の遊技では第1操作態様でストップスイッチを操作する第1遊技方法で、その他の遊技では第3遊技方法で所定回数の遊技を行った場合の出玉率の設計値をC(Cは数値)とし、所定の設定値において、所定の遊技では第2操作態様でストップスイッチを操作する第2遊技方法で、その他の遊技では第3遊技方法で所定回数の遊技を行った場合の出玉率の設計値をD(Dは数値)としたとき、 $A > B$ 、且つ、 $C - A > D - B$ となっている態様である。

10

また、本態様に係る遊技機は、演出を表示可能な演出表示部と、遊技者が操作可能な操作部材とを備え、遊技者に操作部材を操作可能であることを示唆する操作促進画像が演出表示部に表示されているときに操作部材が操作されたことにより演出表示部に表示される画像表示と、遊技者に操作部材を操作可能であることを示唆する操作促進画像が演出表示部に表示されていないときに操作部材が操作されたことにより演出表示部に表示される画像表示とが異なるよう構成されており、操作促進画像は操作部材を模した画像であることを特徴とする態様であってもよい。

20

30

40

50