

【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】平成30年8月2日(2018.8.2)

【公開番号】特開2017-124198(P2017-124198A)

【公開日】平成29年7月20日(2017.7.20)

【年通号数】公開・登録公報2017-027

【出願番号】特願2017-38441(P2017-38441)

【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 Q
A 6 3 F	5/04	5 1 2 J
A 6 3 F	5/04	5 1 2 A

【手続補正書】

【提出日】平成30年6月21日(2018.6.21)

【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

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

1ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となると共に、表示態様を変化させることができ可能な可変表示装置の表示結果が導出表示されることにより1ゲームが終了し、該可変表示装置の表示結果に応じて入賞が発生可能とされた遊技機であって、

メダル投入口から投入されたメダルを前記賭数の設定に用いるために取り込むための取込経路と、

前記取込経路において配置された第1投入メダルセンサ、及び前記第1投入メダルセンサよりも前記取込経路における下流側に配置された第2投入メダルセンサと、

前記第1投入メダルセンサと前記第2投入メダルセンサによるメダルの検出態様が正常である場合にメダルが投入されたことを判定する投入判定手段と、

前記賭数が前記所定数に満たない状態において前記投入判定手段によりメダルが投入されたと判定されたことに応じて、前記賭数を増加させる処理を行う投入メダルベット処理手段と、

クレジットとして貯留されているメダルが前記所定数の賭数の設定に用いられるように指示するためのマックスベット操作手段と、

前記マックスベット操作手段に対する操作に基づき、前記クレジットとして貯留されているメダル数が許容する範囲内において、前記賭数を前記所定数に達するまで増加させるためのマックスベット処理を行うマックスベット処理手段と、

メダルがあと1枚取り込まれるとメダルの受付が禁止される受付禁止前状態において、前記第1又は第2投入メダルセンサの何れかがメダルを検出中である場合には前記マックスベット処理を無効とする一方で、前記受付禁止前状態以外の状態で、前記第1又は第2投入メダルセンサの何れかがメダルを検出中において前記マックスベット操作手段が操作された場合は、前記投入判定手段により該メダルが投入されたと判定されてから、前記マックスベット処理を有効とするマックスベット処理制御手段と、を備える遊技機。

【手続補正2】**【補正対象書類名】**明細書**【補正対象項目名】**0006**【補正方法】**変更**【補正の内容】****【0006】**

本発明に係る遊技機は、1ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となると共に、表示態様を変化させることが可能な可変表示装置の表示結果が導出表示されることにより1ゲームが終了し、該可変表示装置の表示結果に応じて入賞が発生可能とされた遊技機であって、メダル投入口から投入されたメダルを前記賭数の設定に用いるために取り込むための取込経路と、

前記取込経路において配置された第1投入メダルセンサ、及び前記第1投入メダルセンサよりも前記取込経路における下流側に配置された第2投入メダルセンサと、前記第1投入メダルセンサと前記第2投入メダルセンサによるメダルの検出態様が正常である場合にメダルが投入されたことを判定する投入判定手段と、前記賭数が前記所定数に満たない状態において前記投入判定手段によりメダルが投入されたと判定されたことに応じて、前記賭数を増加させる処理を行う投入メダルベット処理手段と、クレジットとして貯留されているメダルが前記所定数の賭数の設定に用いられるように指示するためのマックスベット操作手段と、前記マックスベット操作手段に対する操作に基づき、前記クレジットとして貯留されているメダル数が許容する範囲内において、前記賭数を前記所定数に達するまで増加させるためのマックスベット処理を行うマックスベット処理手段と、メダルがあと1枚取り込まれるとメダルの受付が禁止される受付禁止前状態において、前記第1又は第2投入メダルセンサの何れかがメダルを検出中である場合には前記マックスベット処理を無効とする一方で、前記受付禁止前状態以外の状態で、前記第1又は第2投入メダルセンサの何れかがメダルを検出中において前記マックスベット操作手段が操作された場合は、前記投入判定手段により該メダルが投入されたと判定されてから、前記マックスベット処理を有効とするマックスベット処理制御手段と、を備える。