

【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4年8月3日(2022.8.3)

【公開番号】特開2021-62005(P2021-62005A)

【公開日】令和3年4月22日(2021.4.22)

【年通号数】公開・登録公報2021-019

【出願番号】特願2019-188183(P2019-188183)

【国際特許分類】

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

10

【F I】

A 6 3 F 5/04 6 2 0

【手続補正書】

【提出日】令和4年7月26日(2022.7.26)

【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】

20

【特許請求の範囲】

【請求項1】

前扉と、

筐体と、

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)とを備え、

ベット数が「3」であり、クレジット数が所定値(所定値はクレジット数の上限値未満の値)である状況にて、投入口から遊技媒体が投入される場合において、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、

ベット数が「3」であり、クレジット数が所定値(所定値はクレジット数の上限値未満の値)である状況にて、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、

ベット数が「3」であり、クレジット数が所定値(所定値はクレジット数の上限値未満の値)である状況にて、投入口から遊技媒体が投入される場合において、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としたとき、

T1 < T2となつてあり、

前扉と筐体とが施錠可能であり、

筐体の背面部には、第1の開口部と第2の開口部とが少なくとも形成されており、

第1の開口部から解錠部に対して所定の解錠操作が行われることにより前扉と筐体とを解錠可能となつてゐる

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】

40

30

50

【 0 0 0 5 】

本態様に係る遊技機は、

前扉と、

筐体と、

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）とを備え、

ベット数が「3」であり、クレジット数が所定値（所定値はクレジット数の上限値未満の値）である状況にて、投入口から遊技媒体が投入される場合において、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、

ベット数が「3」であり、クレジット数が所定値（所定値はクレジット数の上限値未満の値）である状況にて、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、

ベット数が「3」であり、クレジット数が所定値（所定値はクレジット数の上限値未満の値）である状況にて、投入口から遊技媒体が投入される場合において、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 としたとき、

T1 < T2 となっており、

前扉と筐体とが施錠可能であり、

筐体の背面部には、第1の開口部と第2の開口部とが少なくとも形成されており、

第1の開口部から解錠部に対して所定の解錠操作が行われることにより前扉と筐体とを解錠可能となっている

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、

第1特別遊技状態及び第2特別遊技状態を有する特別遊技状態、通常遊技状態を少なくとも含む複数の遊技状態と、

第1特別遊技状態に移行可能な第1特別役と、第2特別遊技状態に移行可能な第2特別役とを含む役抽選を行う抽選手段と、を備え、

通常遊技状態では、X枚掛けの遊技とY枚掛けの遊技とが可能であり、X及びYは整数であって、XはYよりも大きく、

第1特別役は、通常遊技状態においてX枚掛けのときに当選可能に構成されており、

第2特別役は、通常遊技状態においてY枚掛けのときに当選可能に構成されており、

第1特別役が当選している状況下にてY枚掛けで任意の操作手順でストップスイッチを操作する遊技を行った場合の出玉率をAとし、

第2特別役が当選している状況下にてX枚掛けで任意の操作手順でストップスイッチを操作する遊技を行った場合の出玉率をBとし、

第2特別役が当選している状況下にてY枚掛けで任意の操作手順でストップスイッチを操作する遊技を行った場合の出玉率をCとしたとき、

A < B、A < C が成立する

ことを特徴とする遊技機である。

10

20

30

40

50