

【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 3 年 4 月 8 日 (2021.4.8)

【公開番号】特開 2020-127828 (P2020-127828A)
 【公開日】令和 2 年 8 月 27 日 (2020.8.27)
 【年通号数】公開・登録公報 2020-034
 【出願番号】特願 2020-90301 (P2020-90301)
 【国際特許分類】

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

【 F I 】

A 6 3 F 5/04 6 0 5 D
 A 6 3 F 5/04 6 0 5 B
 A 6 3 F 5/04 6 5 0
 A 6 3 F 5/04 6 1 1 B
 A 6 3 F 5/04 6 0 3 E

【手続補正書】

【提出日】令和 3 年 2 月 26 日 (2021.2.26)

【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】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

複数のリールを含んだリールユニットと、
前面が開口した遊技機筐体と、
遊技機筐体の正面視における左側にヒンジ機構を介して連結され、開閉可能な前扉と、
M A X ベットランプと、
M A X ベットスイッチと、
内部抽せん手段と、
貯留数が表示され得る貯留数表示手段と
を備え、
内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、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され得るよう構成されており、
所定図柄組合せが停止された場合は、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、
所定の状況下における所定の遊技において内部抽せん手段により所定の結果が決定され
、その後当該所定の遊技の次の遊技に関するベット数が 0 であり、貯留数表示手段に表
示されている貯留数として所定数が表示されている状況下では M A X 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、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、M A X ベットスイッチの操作によるベッ
ト処理が無効であるが M A X 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、M A X ベットスイッチの操作によるベット処理が有効であり M A X ベットランプが
点灯されているよう構成されており、
遊技機筐体の内部には、
リールユニットと、
固定部と、
遊技媒体が貯蔵される主タンク部材と、

主タンク部材から溢れた遊技媒体を貯蔵するための補助タンク部材と
が設けられており、

主タンク部材の一部には、主タンク部材から補助タンク部材へ向かって下るスロープ部
が設けられており、

リールユニットと固定部とは導電性を有する複数の係止部品によって保持され得るよう
構成されており、

リールユニットと固定部とが複数の係止部品によって保持されている状態において、複
数の係止部品の中で、遊技機筐体の正面視における最も右側にある所定の係止部品の鉛直
下方にスロープ部が配置されており、

補助タンク部材が遊技機筐体の内部に設置されている状態において、補助タンク部材内
に貯蔵された遊技媒体が満杯か否かを検知するための第１部材と第２部材とを少なくとも
有しており、第１部材と第２部材との間の距離は所定の係止部品の長手方向の長さよりも
長くな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、

また、本態様に係る遊技機は、

複数のリールを含んだリールユニットと、

前面が開口した遊技機筐体と、

遊技機筐体の正面視における左側にヒンジ機構を介して連結され、開閉可能な前扉と、

ＭＡＸベットランプと、

ＭＡＸベットスイッチと、

内部抽せん手段と、

貯留数が表示され得る貯留数表示手段と

を備え、

内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技では、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され得るよう構成されており、

所定図柄組合せが停止された場合は、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、

所定の状況下における所定の遊技において内部抽せん手段により所定の結果が決定され
、その後当該所定の遊技の次の遊技に関するベット数が０であり、貯留数表示手段に表
示されている貯留数として所定数が表示されている状況下では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、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
ト処理が無効であるが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処理が有効でありＭＡＸベットランプが
点灯されているよう構成されており、

遊技機筐体の内部には、

リールユニットと、

固定部と、

遊技媒体が貯蔵される主タンク部材と、

主タンク部材から溢れた遊技媒体を貯蔵するための補助タンク部材と
が設けられており、

主タンク部材の一部には、主タンク部材から補助タンク部材へ向かって下るスロープ部

が設けられており、

リールユニットと固定部とは導電性を有する複数の係止部品によって保持され得るよう構成されており、

リールユニットと固定部とが複数の係止部品によって保持されている状態において、複数の係止部品の中で、遊技機筐体の正面視における最も右側にある所定の係止部品の鉛直下方にスローブ部が配置されており、

補助タンク部材が遊技機筐体の内部に設置されている状態において、補助タンク部材内に貯蔵された遊技媒体が満杯か否かを検知するための第１部材と第２部材とを少なくとも有しており、第１部材と第２部材との間の距離は所定の係止部品の長手方向の長さよりも長くなるよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

本態様に係る遊技機は、

複数種類の図柄が設けられた複数のリール（例えば、左リールＭ５１、中リールＭ５２、右リールＭ５３）と、

各前記リールに対応して設けられ、前記リールの回転を停止させるときに遊技者が操作するストップスイッチ（例えば、左停止ボタンＤ４１、中停止ボタンＤ４２、右停止ボタンＤ４３）と、

所定数の範囲内において遊技媒体を電氣的に貯留可能な貯留手段（例えば、クレジット数表示装置Ｄ２００）と、

遊技の進行に関する制御を行う主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、 演出音を出力するスピーカ（例えば、スピーカＳ２０）と、

演出の出力に関する制御を行う副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）とを備え、

主遊技部は、

役の抽選を実行する役抽選手段と、

前記ストップスイッチが操作されたときに、前記役抽選手段による役抽選結果に対応するように前記リールを停止制御するリール制御手段とを備え、

前記貯留手段に貯留されている遊技媒体数を増加させる貯留数増加処理と、

遊技媒体の払出を実行する払出処理とを実行可能であり、

リール制御手段により所定の図柄組み合わせが停止表示された場合、遊技者に遊技媒体を付与可能に構成されており、

貯留手段に貯留されている遊技媒体数が、前記所定数である状況にて、前記所定の図柄組み合わせが停止表示され、特定数の遊技媒体が付与される場合には、貯留数増加処理を実行せず、払出処理を実行するよう構成されており、

貯留手段に貯留されている遊技媒体数が、前記所定数から前記特定数を減算した値以下である状況にて、前記所定の図柄組み合わせが停止表示され、前記特定数の遊技媒体が付与される場合には、貯留数増加処理を実行し、払出処理を実行しないよう構成されており、

、

貯留手段に貯留されている遊技媒体数が、前記所定数から前記特定数を減算した値を超過し且つ前記所定数未満である状況にて、前記所定の図柄組み合わせが停止表示され、前記特定数の遊技媒体が付与される場合には、貯留数増加処理を実行した後に払出処理を実行するよう構成されており、

主遊技部は、

前記所定の図柄組み合わせが停止表示した後に、遊技媒体付与情報を副遊技部に送信可能に構成されており、

副遊技部は、

前記遊技媒体付与情報を受信したことに基づいて、遊技媒体の付与に関する演出音である遊技媒体付与音をスピーカから出力可能に構成されており、

貯留手段に貯留されている遊技媒体数が、前記所定数である状況にて、前記所定の図柄

組み合わせが停止表示され、前記特定数の遊技媒体が付与される場合には、前記遊技媒体付与情報を受信したことに基づいて、所定の遊技媒体付与音（例えば、クレジットが1増加する際に出力される遊技媒体付与音、遊技メダルを1枚払い出す際に出力される遊技媒体付与音）を出力可能であり、

貯留手段に貯留されている遊技媒体数が、前記所定数から前記特定数を減算した値以下である状況にて、前記所定の図柄組み合わせが停止表示され、前記特定数の遊技媒体が付与される場合には、前記遊技媒体付与情報を受信したことに基づいて、前記所定の遊技媒体付与音を出力可能であり、

貯留手段に貯留されている遊技媒体数が、前記所定数から前記特定数を減算した値を超過し且つ前記所定数未満である状況にて、前記所定の図柄組み合わせが停止表示され、前記特定数の遊技媒体が付与される場合には、前記遊技媒体付与情報を受信したことに基づいて、前記所定の遊技媒体付与音を出力可能であり、

貯留数増加処理の実行中における、貯留手段に貯留されている遊技媒体数が A （ A は自然数）となってから $A + 1$ となるまでの時間値と、 N （ N は自然数であり、 $2 \leq N$ ）個の遊技媒体を払い出すこととなる払出処理の実行中における、 M （ M は自然数であり、 $1 \leq M \leq (N - 1)$ ）個目の遊技媒体に関する払出処理の実行開始から $M + 1$ 個目の遊技媒体に関する払出処理の実行開始までの時間値とが相違していることを特徴とする遊技機であってもよい。