

【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 2021-62006(P2021-62006A)

【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 2019-188184(P2019-188184)

【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、

30

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、

40

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おり、

遊技媒体の差数に関する値が特定条件を満たすと遊技の進行を停止可能とし、

遊技媒体の差数に関する値が特定条件を満たして遊技の進行を停止した場合であっても、メニュー画面の表示条件を満たすとメニュー画面を表示可能とする

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

50

【補正対象項目名】 0 0 0 5

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 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

10

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 T 1 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 T 2 としたとき、

20

T 1 < T 2 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おり、

遊技媒体の差数に関する値が特定条件を満たすと遊技の進行を停止可能とし、

遊技媒体の差数に関する値が特定条件を満たして遊技の進行を停止した場合であっても、メニュー画面の表示条件を満たすとメニュー画面を表示可能とする

30

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 枚賭けの遊技と Y 枚賭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、

40

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、B < C が成立する

50

ことを特徴とする遊技機である。

10

20

30

40

50