

【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 7 月 10 日(2023.7.10)

【公開番号】特開 2021-184825(P2021-184825A)
 【公開日】令和 3 年 12 月 9 日(2021.12.9)
 【年通号数】公開・登録公報 2021-059
 【出願番号】特願 2021-136847(P2021-136847)
 【国際特許分類】

A 6 3 F 5/04(2006.01)

10

【F I】

A 6 3 F 5/04 6 5 1

A 6 3 F 5/04 6 5 0

【手続補正書】

【提出日】令和 5 年 6 月 30 日(2023.6.30)

【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】

遊技の進行を制御する主制御手段と、

演出を制御する副制御手段と、

マックスベットスイッチと、

表示窓を有する扉と、

前記扉の裏面側の所定位置に配置される所定の基板と、

前記所定の基板を保護するカバーと、

リールテープと、前記リールテープが巻き付けられるリール基部と、前記リール基部を回
転させるモータと、前記モータが固定されるモータ固定ベースと、を少なくとも含むリール
が複数個並列に固定されているリールユニットと、

30

前記リールユニットにおいて、複数の前記リールをそれぞれ固定するための複数のビスと
を備え、

前記マックスベットスイッチの操作に基づいてベット処理を実行可能とし、

所定の遊技結果に基づいて所定数の遊技価値を付与するための所定の付与処理を実行可能
とし、

所定の付与処理を終了し、所定の処理を実行した後にベット処理を実行可能な状態とし、
前記マックスベットスイッチの操作に基づいてベット処理が実行される際に、所定のベッ
ト音を出力可能とし、

40

所定の状況下において所定の遊技結果となった場合は、所定の付与処理が実行される際に
、所定数の遊技価値を付与するために必要な期間より長い所定の期間に亘って所定の付与
音を出力可能とし、

所定の付与音は所定の期間が経過すると出力を終了し、

所定の付与音の出力を行う所定の期間が経過するより前の所定のタイミングにおいて、ベ
ット処理を実行可能な状態とし、

所定の付与音を出力中に、前記マックスベットスイッチの操作に基づいてベット処理が実
行される場合は、所定の付与音の出力を終了することなく所定のベット音を出力可能とし
、

前記リールユニットにおいて、複数の前記リールのうち所定のリールを固定している所定

50

のビスの位置は、前記所定のリールを構成する前記リールテープの頂部よりも上方の位置であり、

前記扉が閉鎖されている状況において、前記カバーの位置は、前記リールユニットの下部近傍の位置であって、且つ前記所定のリールを構成する前記リールテープと対向する位置であり、

前記所定のビスの長手方向の長さ m と、前記扉が閉鎖されている状況における前記所定のリールの最前部と前記表示窓との最短距離 a と、の関係が $m < a$ となっており、

前記所定のビスの長手方向の長さ m と、前記扉が閉鎖されている状況における前記所定のリールを構成する前記リールテープから前記カバーまでの最短距離 g と、の関係が $m < g$ となっている

10

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】

遊技の進行を制御する主制御手段と、

演出を制御する副制御手段と、

マックスベットスイッチと、

20

表示窓を有する扉と、

前記扉の裏面側の所定位置に配置される所定の基板と、

前記所定の基板を保護するカバーと、

リールテープと、前記リールテープが巻き付けられるリール基部と、前記リール基部を回転させるモータと、前記モータが固定されるモータ固定ベースと、を少なくとも含むリールが複数個並列に固定されているリールユニットと、

前記リールユニットにおいて、複数の前記リールをそれぞれ固定するための複数のビスとを備え、

前記マックスベットスイッチの操作に基づいてベット処理を実行可能とし、

所定の遊技結果に基づいて所定数の遊技価値を付与するための所定の付与処理を実行可能とし、

30

所定の付与処理を終了し、所定の処理を実行した後にベット処理を実行可能な状態とし、前記マックスベットスイッチの操作に基づいてベット処理が実行される際に、所定のベット音を出力可能とし、

所定の状況下において所定の遊技結果となった場合は、所定の付与処理が実行される際に、所定数の遊技価値を付与するために必要な期間より長い所定の期間に亘って所定の付与音を出力可能とし、

所定の付与音は所定の期間が経過すると出力を終了し、

所定の付与音の出力を行う所定の期間が経過するより前の所定のタイミングにおいて、ベット処理を実行可能な状態とし、

40

所定の付与音を出力中に、前記マックスベットスイッチの操作に基づいてベット処理が実行される場合は、所定の付与音の出力を終了することなく所定のベット音を出力可能とし、

前記リールユニットにおいて、複数の前記リールのうち所定のリールを固定している所定のビスの位置は、前記所定のリールを構成する前記リールテープの頂部よりも上方の位置であり、

前記扉が閉鎖されている状況において、前記カバーの位置は、前記リールユニットの下部近傍の位置であって、且つ前記所定のリールを構成する前記リールテープと対向する位置であり、

前記所定のビスの長手方向の長さ m と、前記扉が閉鎖されている状況における前記所定の

50

リールの最前部と前記表示窓との最短距離 a と、の関係が $m < a$ となっており、
前記所定のピスの長手方向の長さ m と、前記扉が閉鎖されている状況における前記所定の
リールを構成する前記リールテープから前記カバーまでの最短距離 g と、の関係が $m < g$
となっている
ことを特徴とする遊技機。

10

20

30

40

50