

【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1年5月9日(2019.5.9)

【公開番号】特開2018-114158(P2018-114158A)

【公開日】平成30年7月26日(2018.7.26)

【年通号数】公開・登録公報2018-028

【出願番号】特願2017-7681(P2017-7681)

【国際特許分類】

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 5/04 5 1 6 F

【手続補正書】

【提出日】平成31年3月25日(2019.3.25)

【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】

遊技が行われる区間として通常区間と有利区間を有し、

有利区間として複数遊技からなる特定期間を有し、

特定期間では、ポイント値を付与する場合を有し、付与したポイント値を累積して保持可能とし、

特定期間は所定の終了条件を満たすと終了可能とし、

特定期間において、第1の遊技状態で遊技を実行する場合と、第1の遊技状態よりもポイント値を付与しやすい第2の遊技状態で遊技を実行する場合とを有し、

所定の終了条件を満たすまでに累積したポイント値が特定値以上の場合には、特典を付与可能とし、

特定期間で累積したポイント値が特定値以上になった場合も、所定の終了条件を満たすまで特定期間を継続可能とし、

所定の終了条件を満たすまでに累積したポイント値が特定値未満の場合には、特典を付与する場合と、特典を付与しない場合とを有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

【補正対象項目名】0 0 2 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 2 1】

本発明は、獲得したポイント値に基づき特典付与の当否判定を行う抽選において、ポイント値の大小を当否確率に反映させることができ可能な遊技機を提供することを目的とする。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 2 2

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 2 2】

本発明に係る遊技機は、以下のような特徴を備えている。なお、以下の特徴構成の説明

では、後述する実施形態において対応する構成の一例を括弧書きで示している。

請求項 1 の遊技機は、遊技が行われる区間として通常区間と有利区間を有し、有利区間として複数遊技からなる特定期間（例えば、遊技モード 2）を有し、特定期間では、ポイント値を付与する場合を有し、付与したポイント値を累積して保持可能とし、特定期間は所定の終了条件を満たすと終了可能とし、特定期間において、第 1 の遊技状態（例えば、特定区間 1）で遊技を実行する場合と、第 1 の遊技状態よりもポイント値を付与しやすい第 2 の遊技状態（例えば、特定区間 2）で遊技を実行する場合とを有し、所定の終了条件を満たすまでに累積したポイント値が特定値以上の場合には、特典を付与可能とし、特定期間で累積したポイント値が特定値以上になった場合も、所定の終了条件を満たすまで特定期間を継続可能とし、所定の終了条件を満たすまでに累積したポイント値が特定値未満の場合には、特典を付与する場合と、特典を付与しない場合とを有することを特徴とする。

【手続補正 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0023

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0023】

参考の遊技機は、乱数範囲を設定可能な乱数手段（例えば、乱数生成・取込手段 118）を備え、電源投入時に前記乱数範囲の設定を行う遊技機であって、遊技中に複数遊技からなる特定期間（例えば、遊技モード 2）へ移行するか否かを定め、前記特定期間では、ポイント値（例えば、バトルポイントの獲得値）を決定可能とし、前記特定期間中は決定したポイント値を累積して保持し、累積されたポイント値が特定値（例えば、100）以上であれば特典（例えば、ART 当選）を付与し、前記特定期間に関する所定の終了条件を満たしたときに累積されたポイント値が前記特定値未満であれば特典付与抽選（例えば、累計ポイント ART 抽選）を行い、前記特典付与抽選では、累積されたポイント値を前記乱数範囲に対応するように変換処理して判定値を作成し、前記乱数手段から取得した乱数値を前記判定値と比較して特典の付与を決定する、ことを特徴とする。

【手続補正 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0025

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0025】

上記構成の遊技機によれば、獲得したポイント値に基づき特典付与の当否判定を行う抽選において、ポイント値の大小を当否確率に反映させることが可能となる。