

【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4月18日(2023.4.18)

【公開番号】特開2023-42753(P2023-42753A)

【公開日】令和5年3月28日(2023.3.28)

【年通号数】公開公報(特許)2023-057

【出願番号】特願2021-150058(P2021-150058)

【国際特許分類】

A 63 F 7/02 (2006.01)

10

【F I】

A 63 F 7/02 320

【手続補正書】

【提出日】令和5年4月10日(2023.4.10)

【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】

特定識別情報の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、

通常状態と、該通常状態よりも有利な特別状態と、に制御可能であり、

前記通常状態に制御されているときにカウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、

前記特別状態に制御されているときにカウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、

前記有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限せず、該有利状態の終了後に遊技の進行を制限する制御を行い、

表示結果が特定表示結果となる特定識別情報の可変表示中にカウンタ値が作動値となる場合に、遊技の進行を制限する制御が行われることにより、当該可変表示による前記有利状態への制御は実行されないように構成されている、

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】0002

40

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0002】

従来の遊技機には、有利区間におけるゲーム数が1500ゲームに到達したことや、付与された遊技価値の純増枚数が上限値を超えた場合(所定条件が成立した場合)において、遊技の進行を制限可能なものがある(例えば、特許文献1参照)。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0004

【補正方法】変更

50

【補正の内容】

【0004】

しかしながら、特許文献1にあっては、遊技の進行を制限可能な遊技機として商品性を高める余地があるという問題がある。

【手続補正4】

【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】

本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、遊技の進行が制限される遊技機の商品性を高めることを目的とする。

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

請求項1に記載の遊技機は、
特定識別情報の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果が導出されることで遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に用いられる遊技価値と付与される遊技価値との差分に関するカウンタ値を算出可能であり、

通常状態と、該通常状態よりも有利な特別状態と、に制御可能であり、
前記通常状態に制御されているときにカウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、

前記特別状態に制御されているときにカウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限し、

前記有利状態に制御されているときにカウンタ値が作動値になる場合、遊技の進行を制限せず、該有利状態の終了後に遊技の進行を制限する制御を行い、

表示結果が特定表示結果となる特定識別情報の可変表示中にカウンタ値が作動値となる場合に、遊技の進行を制限する制御が行われることにより、当該可変表示による前記有利状態への制御は実行されないように構成されている(図17、図19、図20、図28、図52)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技の進行が制限される遊技機の商品性を高めることができる。

10

20

30

40

50