

【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 8 月 26 日 (2021.8.26)

【公開番号】特開 2020-10898 (P2020-10898A)

【公開日】令和 2 年 1 月 23 日 (2020.1.23)

【年通号数】公開・登録公報 2020-003

【出願番号】特願 2018-136184 (P2018-136184)

【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

A 6 3 F 5/04 5 1 2 Z

【手続補正書】

【提出日】令和 3 年 7 月 19 日 (2021.7.19)

【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】請求項 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【請求項 1】

遊技区間として、通常区間と有利区間とを有し、

通常区間では、所定の遊技状態となる場合を有しておらず、

有利区間では、所定の遊技状態となる場合を有し、

有利区間における遊技の実行に応じて更新可能な値を記憶可能な第 1 記憶手段と、

有利区間における総差数に関する値を記憶可能な第 2 記憶手段と、

所定の遊技状態に関する値を記憶可能な第 3 記憶手段とを備え、

有利区間の所定の遊技において、所定の遊技における差数に関する値（「差数に関する値」とは、1 遊技における遊技媒体の付与数から遊技媒体のベット数を減算した値とする。以下同じ。）と第 2 記憶手段に記憶されている総差数に関する値とを加算した結果が正の値のときは、所定の遊技における差数に関する値に基づいて第 2 記憶手段に記憶されている総差数に関する値を更新可能とし、

有利区間の特定の遊技において、特定の遊技における差数に関する値と第 2 記憶手段に記憶されている総差数に関する値とを加算した結果が負の値のときは、第 2 記憶手段に規定値を記憶可能とし、

有利区間における遊技の実行に応じて更新された値が有利区間の終了条件を満たした場合は、有利区間を終了可能とし、

有利区間における総差数に関する値が有利区間の終了条件を満たした場合は、有利区間を終了可能とし、

所定の遊技状態において、ベット数が第 1 の値のときは、第 1 記憶手段に記憶されている値を更新可能とし、

所定の遊技状態において、ベット数が第 1 の値のときは、第 2 記憶手段に記憶されている値を更新可能とし、

所定の遊技状態において、ベット数が第 1 の値のときは、第 3 記憶手段に記憶されている値を更新可能とし、

所定の遊技状態において、ベット数が第 2 の値のときは、第 1 記憶手段に記憶されている値を更新可能とし、

所定の遊技状態において、ベット数が第 2 の値のときは、第 2 記憶手段に記憶されている値を更新可能とし、

所定の遊技状態において、ベット数が第2の値のときは、第3記憶手段に記憶されている値を更新せず、

有利区間における遊技の実行に応じて更新された値が有利区間の終了条件を満たした場合は、第2記憶手段に記憶されている総差数に関する値を更新することなく、有利区間の終了処理を実行可能とする

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

【補正対象項目名】0004

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0004】

しかし、前述の従来の技術において、有利区間を最大で1500遊技又は払出し3000枚に設定すると、有利区間やATが画一的なものになってしまう。

本発明が解決しようとする課題は、最大で1500遊技又は払出し3000枚にとられないで有利区間を終了可能とすることである。

【手続補正3】

【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、以下の解決手段によって上述の課題を解決する。なお、かっこ書きで、対応する実施形態の構成を示す。

本発明は、

遊技区間として、通常区間と有利区間とを有し、

通常区間では、所定の遊技状態（AT）となる場合を有しておらず、

有利区間では、所定の遊技状態となる場合を有し、

有利区間における遊技の実行に応じて更新可能な値を記憶可能な第1記憶手段（有利区間クリアカウンタ）と、

有利区間における総差数に関する値を記憶可能な第2記憶手段（差数カウンタ）と、

所定の遊技状態に関する値を記憶可能な第3記憶手段（ATカウンタ）とを備え、

有利区間の所定の遊技において、所定の遊技における差数に関する値（「差数に関する値」とは、1遊技における遊技媒体の付与数から遊技媒体のベット数を減算した値とする。以下同じ。）と第2記憶手段に記憶されている総差数に関する値とを加算した結果が正の値のときは、所定の遊技における差数に関する値に基づいて第2記憶手段に記憶されている総差数に関する値を更新可能とし、

有利区間の特定の遊技において、特定の遊技における差数に関する値と第2記憶手段に記憶されている総差数に関する値とを加算した結果が負の値のときは、第2記憶手段に規定値（0（H））を記憶可能とし、

有利区間における遊技の実行に応じて更新された値が有利区間の終了条件を満たした場合（有利区間クリアカウンタが「1」から「0」になったとき）は、有利区間を終了可能とし（図306中、ステップS2936におけるRWM初期化処理を実行し）、

有利区間における総差数に関する値が有利区間の終了条件を満たした場合（差数カウンタ値が「2400」を超えたとき）は、有利区間を終了可能とし、

所定の遊技状態において、ベット数が第1の値（「3」）のときは、第1記憶手段に記憶されている値を更新可能とし、

所定の遊技状態において、ベット数が第1の値のときは、第2記憶手段に記憶されている値を更新可能とし、

所定の遊技状態において、ベット数が第1の値のときは、第3記憶手段に記憶されてい

る値を更新可能とし、

所定の遊技状態において、ベット数が第２の値（「３」以外）のときは、第１記憶手段に記憶されている値を更新可能とし、

所定の遊技状態において、ベット数が第２の値のときは、第２記憶手段に記憶されている値を更新可能とし、

所定の遊技状態において、ベット数が第２の値のときは、第３記憶手段に記憶されている値を更新せず、

有利区間における遊技の実行に応じて更新された値が有利区間の終了条件を満たした場合は、第２記憶手段に記憶されている総差数に関する値を更新することなく、有利区間の終了処理を実行可能とする（図３０６において、ステップＳ２９２４で「Ｙｅｓ」のときは、ステップＳ２９３４の処理を実行しない）

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】０００６

【補正方法】変更

【補正の内容】

【０００６】

本発明によれば、総差数に関する値に基づいて有利区間を終了可能であるので、「遊技区間の遊技回数が所定の上限遊技回数（たとえば１５００遊技）に到達したとき又は有利区間中の払出し数が所定数（たとえば３０００枚）に到達したとき」という終了条件にとられないで有利区間を終了することが可能となる。

また、有利区間における総差数に関する値を、規定値を基準として更新することが可能となる。