

【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】平成31年1月24日 (2019.1.24)

【公開番号】特開2017-127603(P2017-127603A)  
 【公開日】平成29年7月27日 (2017.7.27)  
 【年通号数】公開・登録公報2017-028  
 【出願番号】特願2016-11145(P2016-11145)  
 【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 D

A 6 3 F 5/04 5 1 6 F

【手続補正書】

【提出日】平成30年12月6日 (2018.12.6)

【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】

複数コマの図柄を可変表示させる複数の可変表示要素を有し、

遊技媒体の投入下における可変表示開始操作に基づいて、内部抽せん用の乱数値を抽出し、予め定義した複数の当せんエリアに対する抽出した前記乱数値の属否により、当せんエリアに含まれる、ボーナスを含む所定の役の当否を決定する内部抽せん手段と、

前記可変表示要素の可変表示を、対応する停止操作に基づいて所定時間内で各停止させ、所定の有効ラインに前記内部抽せん手段により当せんと決定した当せんエリアに含まれる役に対応した図柄の組合せの表示を許容させる可変表示制御手段とを含む遊技機において、

前記ボーナスの作動中の遊技状態時、前記ボーナスの作動中以外の遊技状態時に当せん役としないが表示を許容させる特定図柄の組合せの表示により入賞とする増加役を当せんさせる当せんエリアを設けると共に、前記ボーナスの作動中以外の遊技状態時に前記増加役と同じ図柄の組合せの表示を許容させる当せんエリア及び前記増加役の当せんとならない当せんエリアを設けない仕様をしていることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記増加役は、設定した一遊技の最大配当数よりも少ない遊技媒体を獲得することとなる図柄の組合せを有効ラインに表示可能とする枚数調整役から成る請求項 1 記載の遊技機。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 7

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 7】

図面の符号を括弧内に付記して例示する。

複数コマの図柄を可変表示させる複数の可変表示要素（左リール 1 L，中リール 1 C，右リール 1 R）を有し、

遊技媒体の投入下における可変表示開始操作に基づいて、内部抽せん用の乱数値を抽出

し、予め定義した複数の当せんエリアに対する抽出した前記乱数値の属否により、当せんエリアに含まれる、ボーナスを含む所定の役の当否を決定する内部抽せん手段（Ｋ）と、

前記可変表示要素の可変表示を、対応する停止操作に基づいて所定時間内で各停止させ、所定の有効ラインに前記内部抽せん手段により当せんと決定した当せんエリアに含まれる役に対応した図柄の組合せの表示を許容させる可変表示制御手段（リール制御手段Ｖ）を含む遊技機を前提とする。

「可変表示要素」は、リール、ベルト、画像を含む。「遊技媒体」は、遊技メダル、遊技球、貯留装置の電磁的記録を含む。

「ボーナス」には、特別役物を連続して作動させる役物連続作動装置を含み、いわゆる枚数調整が可能なボーナスの他、枚数調整不可能なボーナス（例えば、枚数調整する意義の低い単独ボーナスや、顕著に高い純増枚数やアシストタイム等のプラスアルファの特典を重視するプレミアムボーナス等）を含む。

【**手続補正３**】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】０００８

【補正方法】変更

【補正の内容】

【０００８】

以上の遊技機において、

前記ボーナスの作動中の遊技状態時（ＲＢ作動中）、前記ボーナスの作動中以外の遊技状態時に当せん役としないが表示を許容させる特定図柄の組合せ（「ベル」－「リプレイ」－「リプレイ」等）の表示により入賞とする増加役（ＮＭＬ８等）を当せんさせる当せんエリア（当せんエリア番号１「ＲＢ中１」、同２「ＲＢ中２」）を設けると共に、前記ボーナスの作動中以外の遊技状態時に前記増加役と同じ図柄の組合せの表示を許容させる当せんエリア（当せんエリア番号５「チェリー」等）及び前記増加役の当せんとならない当せんエリア（ＮＭＬ８等の当せんとならない当せんエリア番号０「不当せん」等）を設けない仕様になっている。

【**手続補正４**】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】０００９

【補正方法】変更

【補正の内容】

【０００９】

これにより、ボーナスの作動中の遊技状態時、増加役に対応した特定図柄の組合せの表示を回避すべき停止制御をする必要はなく、停止制御を複雑にすることなく、ボーナスの作動中の遊技状態時に増加役を適切に設けることができ、ボーナスの作動中の遊技興趣を高め得る。

【**手続補正５**】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】００１１

【補正方法】変更

【補正の内容】

【００１１】

これにより、ボーナスの作動が獲得遊技媒体数の上限超過により終了するものとした場合に、途中に枚数調整役から成る増加役を表示させて、設定した一遊技の最大配当数よりもあえて少ない遊技媒体を獲得することにより、上限超過となる最終ゲーム前までの獲得遊技媒体数をできるだけ多く確保しておくことができる。よって、最終的に獲得できる総遊技媒体数をより多くすることができ、ボーナスの作動中の遊技興趣を効果的に高め得る。