

【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 7 月 29 日 (2021.7.29)

【公開番号】特開 2019-170415 (P2019-170415A)
 【公開日】令和 1 年 10 月 10 日 (2019.10.10)
 【年通号数】公開・登録公報 2019-041
 【出願番号】特願 2018-58904 (P2018-58904)
 【国際特許分類】

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 5/04 5 1 2 Z

A 6 3 F 5/04 5 1 6 F

【手続補正書】

【提出日】令和 3 年 6 月 16 日 (2021.6.16)

【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、ストップスイッチの有利な操作態様を報知せず、

有利区間では、ストップスイッチの有利な操作態様を報知する場合を有し、

有利区間における総差数に関する値を記憶可能な所定の記憶手段を備え、

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。）と前記所定の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前記所定の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前記所定の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、前記所定の記憶手段に規定値を記憶可能とし、

有利区間における総差数に関する値に基づいて、有利区間を終了可能とし、

有利区間の遊技において、リプレイに対応する図柄組合せが停止表示した場合は、遊技媒体の付与数と遊技媒体のベット数を用いて前記所定の記憶手段に記憶されている総差数に関する値は更新しないが、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か否かの判定は行い、

リプレイに対応する図柄組合せが停止表示しなかった遊技において、有利区間から通常区間への移行条件を満たした場合には、有利区間でないことを示す試験信号を出力するための処理を実行してから所定期間が経過した後に、遊技媒体が投入可能であることを示す試験信号を出力するための処理を実行可能とする

2 バイトの値を記憶可能な特定の記憶手段を備え、

タイマ割込み処理によって、特定の記憶手段に記憶されている値を更新する更新処理を実行可能とし、

更新処理では、特定の記憶手段に記憶されている値が「0」であるか否かを判断することなく、特定の記憶手段に記憶されている値から「1」を減算し、

特定の記憶手段に「N（ $N \geq 1$ ）」が記憶されている状況において更新処理が実行されたときは、特定の記憶手段に記憶されている値は「 $N - 1$ 」であり、

特定の記憶手段に「0」が記憶されている状況において更新処理が実行されたときは、特定の記憶手段に記憶されている値は「0」である

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】0001

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0001】

本発明は、総差数に関する値に基づいて有利区間を終了可能とした遊技機に関するものである。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0002

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0002】

従来の遊技機において、有利区間を最大1500遊技又は払出し3000枚で終了させる技術が知られている（たとえば、特許文献1参照）。

【手続補正4】

【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】

前述の従来の技術において、有利区間を最大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、有利区間を、最大1500遊技又は払出し3000枚にとらわれないで終了可能とすることである。

【手続補正5】

【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、ストップスイッチの有利な操作態様（ストップスイッチ42の正解押し順）を報知せず、

有利区間では、ストップスイッチの有利な操作態様を報知する場合を有し、

有利区間における総差数に関する値を記憶可能な所定の記憶手段（差数カウンタ）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。）と前記所定の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前記所定の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前記所定の記憶

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、前記所定の記憶手段に規定値（0（H））を記憶可能とし、

有利区間における総差数に関する値に基づいて（差数カウンタが「2400」を超えたときは）、有利区間を終了可能とし、

有利区間の遊技において、リプレイに対応する図柄組合せが停止表示した場合は、遊技媒体の付与数と遊技媒体のベット数を用いて前記所定の記憶手段に記憶されている総差数に関する値は更新しないが、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か否かの判定は行い（図306中、ステップS2929で「Yes」のときは、ステップS2935の処理を実行し）、

リプレイに対応する図柄組合せが停止表示しなかった遊技において、有利区間から通常区間への移行条件を満たした場合には、有利区間でないことを示す試験信号を出力するための処理を実行してから所定期間が経過した後に、遊技媒体が投入可能であることを示す試験信号を出力するための処理を実行可能とし（図290（b））、

2バイトの値を記憶可能な特定の記憶手段（図285中、アドレス「F018H」の「最小遊技時間」、及びアドレス「F01AH」の「遊技待機表示時間」）を備え、

タイマ割込み処理によって、特定の記憶手段に記憶されている値を更新する更新処理を実行可能とし（図301のタイマ計測中、ステップS3066～S3069）、

更新処理では、特定の記憶手段に記憶されている値が「0」であるか否かを判断することなく、特定の記憶手段に記憶されている値から「1」を減算し、

特定の記憶手段に「N（ $N \geq 1$ ）」が記憶されている状況において更新処理が実行されたときは、特定の記憶手段に記憶されている値は「 $N - 1$ 」であり、

特定の記憶手段に「0」が記憶されている状況において更新処理が実行されたときは、特定の記憶手段に記憶されている値は「0」である

ことを特徴とする。

【手続補正6】

【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われないで第二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。