

【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 4 年 7 月 26 日(2022.7.26)

【公開番号】特開 2020-168081(P2020-168081A)

【公開日】令和 2 年 10 月 15 日(2020.10.15)

【年通号数】公開・登録公報 2020-042

【出願番号】特願 2019-69912(P2019-69912)

【国際特許分類】

A 6 3 F 5/04(2006.01)

10

【F I】

A 6 3 F 5/04 6 3 1

【手続補正書】

【提出日】令和 4 年 7 月 15 日(2022.7.15)

【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】

遊技の進行に応じて遊技価値を付与可能な遊技機であって、
遊技に用いられた遊技価値と、付与された遊技価値との差数を認識可能な差数認識手段と

前記差数認識手段により認識された差数が所定の条件を満たすものとなった場合に、遊技を行うことが不能な不能化状態に制御可能な不能化状態制御手段と、
遊技の有利度合いに影響する設定値を変更しうる設定値変更処理を実行可能な設定値変更手段と、

遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御可能な遊技状態制御手段と、を備え、
前記不能化状態制御手段は、前記特定遊技状態が継続する限り前記不能化状態を発生させず、前記特定遊技状態が終了するときに前記不能化状態を発生させるものであり、
前記不能化状態は、前記設定値変更処理を伴わない電断復帰では解除されないが、前記設定値変更処理を行った場合では解除されることを特徴とする遊技機。

30

【請求項 2】

遊技の進行に応じて遊技価値を付与可能な遊技機であって、
遊技に用いられた遊技価値と、付与された遊技価値との差数を認識可能な差数認識手段と

前記差数認識手段により認識された差数が所定の条件を満たすものとなった場合に、遊技を行うことが不能な不能化状態に制御可能な不能化状態制御手段と、
遊技の進行に関する情報をクリアするラムクリア処理を実行可能なラムクリア手段と、
遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御可能な遊技状態制御手段と、を備え、
前記不能化状態制御手段は、前記特定遊技状態が継続する限り前記不能化状態を発生させず、前記特定遊技状態が終了するときに前記不能化状態を発生させるものであり、
前記不能化状態は、前記ラムクリア処理を伴わない電断復帰では解除されないが、前記ラムクリア処理を行った場合では解除されることを特徴とする遊技機。

40

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0005

【補正方法】変更

50

【補正の内容】

【0005】

従来の遊技機において、使用遊技媒体の総数と、払出遊技媒体の総数との差（いわゆる差枚数）が所定の値（例えば、10000枚）に達した場合に、遊技続行不可能な状態（いわゆる打止状態）にすることを可能としたものが知られている（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】0006

【補正方法】削除

10

【補正の内容】

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

【特許文献1】特開2004-135838号公報

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

20

【補正対象項目名】0008

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正6】

【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】

本発明は、射幸性が過度に高くなってしまうことを抑制しつつ、利便性を向上させることを目的とする。

30

【手続補正7】

【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】

請求項1に記載の遊技機は、

遊技の進行に応じて遊技価値を付与可能な遊技機であって、

遊技に用いられた遊技価値と、付与された遊技価値との差数を認識可能な差数認識手段と

40

と、

前記差数認識手段により認識された差数が所定の条件を満たすものとなった場合に、遊技を行うことが不能な不能化状態に制御可能な不能化状態制御手段と、

遊技の有利度合いに影響する設定値を変更しうる設定値変更処理を実行可能な設定値変更手段と、

遊技者にとって有利な特定遊技状態を制御する遊技状態制御手段と、を備え、

前記不能化状態制御手段は、前記特定遊技状態が継続する限り前記不能化状態を発生させず、前記特定遊技状態が終了するときに前記不能化状態を発生させるものであり、

前記不能化状態は、前記設定値変更処理を伴わない電断復帰では解除されないが、前記設定値変更処理を行った場合では解除されることを特徴とする遊技機。

50

また、請求項 2 に記載の遊技機は、
遊技の進行に応じて遊技価値を付与可能な遊技機であって、
遊技に用いられた遊技価値と、付与された遊技価値との差数を認識可能な差数認識手段と
—
前記差数認識手段により認識された差数が所定の条件を満たすものとなった場合に、遊技
を行うことが不能な不能化状態に制御可能な不能化状態制御手段と、
遊技の進行に関する情報をクリアするラムクリア処理を実行可能なラムクリア手段と、
遊技者にとって有利な特定遊技状態を制御する遊技状態制御手段と、を備え、
前記不能化状態制御手段は、前記特定遊技状態が継続する限り前記不能化状態を発生させ
ず、前記特定遊技状態が終了するときに前記不能化状態を発生させるものであり、
前記不能化状態は、前記ラムクリア処理を伴わない電断復帰では解除されないが、前記ラ
ムクリア処理を行った場合では解除されることを特徴とする遊技機。

10

【手続補正 8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0012

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0013

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 10】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0014

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0014】

上記構成の遊技機によれば、射幸性が過度に高くなってしまうことを抑制しつつ、利便性
を向上させることができる。

20

30

40

50