

【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 6 年 9 月 27 日(2024.9.27)

【公開番号】特開 2024-115708(P2024-115708A)
【公開日】令和 6 年 8 月 27 日(2024.8.27)
【年通号数】公開公報(特許)2024-160
【出願番号】特願 2023-21499(P2023-21499)
【国際特許分類】

A 6 3 F 5/04(2006.01)

10

【F I】

A 6 3 F 5/04 6 5 0
A 6 3 F 5/04 6 9 9
A 6 3 F 5/04 6 1 1 B
A 6 3 F 5/04 6 1 1 Z
A 6 3 F 5/04 6 2 0

【手続補正書】

【提出日】令和 6 年 9 月 18 日(2024.9.18)

【手続補正 1】

20

【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】

有利区間開始時を起点として遊技価値の増加数が第 1 値を超えたときに有利区間を終了させる差数リミッタを備え、

1 ゲームで付与可能な特典に応じた遊技価値の増加期待値が前記第 1 値を超える第 2 値となる場合があり、

30

1 ゲームで付与可能な特典に応じた遊技価値の増加期待値は前記第 1 値よりも大きい特定値を超えないものであり、

有利区間開始時を起点とした遊技価値の減少数の絶対値を所定値とした場合に、前記所定値と前記第 1 値の合計値が、前記第 2 値よりも大きい値となる状況があり、

前記差数リミッタによる判定時に参照される差数カウンタを備え、

前記差数カウンタの値は、負の値にならない範囲で更新可能であり、

前記差数カウンタの初期値は、有利区間開始時を起点とした遊技価値の増加数としてカウント可能な範囲よりも、有利区間開始時を起点とした遊技価値の減少数としてカウント可能な範囲の方が広くなるように設定されるものであり、

画像を表示可能な表示手段を備え、

40

特典を獲得した場合に、特典対応画像を表示可能であり、

第 1 の特典対応画像の表示が開始されたゲームよりも後のゲームで、特典を獲得した場合に第 2 の特典対応画像を表示可能であり、

前記特典対応画像の表示が開始されたゲームよりも後の所定条件が成立したゲームで、前記特典対応画像に対応した特典の内容を報知可能であり、前記特典対応画像が複数表示されている状況においては複数の前記特典対応画像に対応した特典の内容の合計を報知可能であり、当該特典の合計に応じた遊技価値の増加期待値は前記特定値を超える場合がある、遊技機。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

50

【補正対象項目名】 0 0 0 2

【補正方法】 削除

【補正の内容】

【手続補正 3】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 0 3

【補正方法】 削除

【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】 0 0 0 4

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 0 4 】

従来の遊技機においては、例えば、1ゲームの契機であまりにも大量のメダルを獲得できる仕様とした場合は、射幸性を適切に抑制できない虞があった。

【手続補正 5】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 0 5

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 0 5 】

本発明は、このような点に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣の低下を抑制しつつ、射幸性を適切に管理可能となる遊技機を提供することを目的とする。

【手続補正 6】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 0 6

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 0 6 】

上記目的を達成するために、本実施形態に係る遊技機によれば、以下のような構成の遊技機を提供することができる。

有利区間開始時を起点として遊技価値の増加数が第1値（例えば、+ 2 4 0 0 枚）を超えたときに有利区間を終了させる差数リミッタを備え、

1ゲームで付与可能な特典に応じた遊技価値の増加期待値が前記第1値を超える第2値（例えば、3 0 0 0 枚）となる場合があり、

1ゲームで付与可能な特典に応じた遊技価値の増加期待値は前記第1値よりも大きい特定値（例えば、3 0 0 0 枚）を超えないものであり、

有利区間開始時を起点とした遊技価値の減少数の絶対値を所定値とした場合に、前記所定値と前記第1値の合計値（例えば、吸い込み枚数の絶対値を所定値（例えば5 0 0 0 枚）

とした場合に、「所定値（5 0 0 0）+ 第1値（2 4 0 0）」の合計値 = 7 4 0 0 枚）が、前記第2値（例えば、3 0 0 0 枚）よりも大きい値となる状況があり、

前記差数リミッタによる判定時に参照される差数カウンタ（例えば、差数リミッタ用のカウンタ）を備え、

前記差数カウンタの値は、負の値にならない範囲で更新可能であり（例えば、カウント範囲を0 ~ 6 5 5 3 5で更新）、

前記差数カウンタの初期値（例えば、6 3 2 0 9）は、有利区間開始時を起点とした遊技価値の増加数としてカウント可能な範囲（例えば、増加数としてカウント可能な範囲：1 ~ 2 4 0 0 枚）よりも、有利区間開始時を起点とした遊技価値の減少数としてカウント可能な範囲（例えば、減少数としてカウント可能な範囲：- 1 ~ - 6 3 2 0 9 枚）の方が広

10

20

30

40

50

くなるように設定されるものであり、

画像を表示可能な表示手段を備え、

特典を獲得した場合に、特典対応画像を表示可能であり、

第1の特典対応画像の表示が開始されたゲームよりも後のゲームで、特典を獲得した場合に第2の特典対応画像を表示可能であり、

前記特典対応画像の表示が開始されたゲームよりも後の所定条件が成立したゲームで、前記特典対応画像に対応した特典の内容を報知可能であり、前記特典対応画像が複数表示されている状況においては複数の前記特典対応画像に対応した特典の内容の合計を報知可能であり、当該特典の合計に応じた遊技価値の増加期待値は前記特定値を超える場合がある
遊技機。

10

このような構成によれば、遊技の興趣の低下を抑制しつつ、射幸性を適切に管理することができる。

20

30

40

50