

【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2月25日(2021.2.25)

【公開番号】特開2019-63306(P2019-63306A)

【公開日】平成31年4月25日(2019.4.25)

【年通号数】公開・登録公報2019-016

【出願番号】特願2017-192557(P2017-192557)

【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 R

A 6 3 F 5/04 5 1 2 Q

【手続補正書】

【提出日】令和3年1月8日(2021.1.8)

【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】

各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシンにおいて、

規定数の賭数が設定されることで遊技を開始可能とする遊技開始可能化手段と、

遊技媒体の投入を検出する投入検出手段と、

遊技者所有の遊技用価値を記憶する遊技用価値記憶手段と、

遊技媒体の投入が検出されたことに基づいて賭数または遊技用価値を加算する投入処理を行う投入処理手段と、

遊技媒体の投入が可能であるか否かを判定する判定手段と、

遊技媒体の投入が可能でないと判定された場合に遊技媒体の投入を禁止する投入禁止手段と、

を備え、

状態に応じて設定可能な賭数の上限値が異なり、

前記判定手段は、

現在の状態に応じて設定可能な賭数の上限値を設定する設定手段を含み、

前記設定手段により設定された上限値と遊技用価値の上限値を演算することにより判定値を算出し、

前記設定手段は、最初に滞在率の最も高い第1状態において設定可能な賭数の上限値を設定し、前記第1状態とは異なる第2状態か否かを判定し、前記第2状態であると判定された場合には、前記第2状態において設定可能な賭数の上限値を設定し、

前記判定手段は、前記判定値と、設定済みの賭数と記憶されている遊技用価値とにより算出された実数値と、を比較した結果により遊技媒体の投入が可能であるか否かを判定する、スロットマシン。

【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 6

【補正方法】変更

【補正の内容】**【0006】**

上記課題を解決するために、本発明の手段1のスロットマシンは、各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部（リール2L、2C、2R）を複数備え、

前記可変表示部（リール2L、2C、2R）の変動表示を停止することで表示結果を導出し、複数の可変表示部の表示結果の組合せに応じて入賞が発生可能なスロットマシン（スロットマシン1）において、

規定数の賭数が設定されることで遊技を開始可能とする遊技開始可能化手段（遊技開始待ち処理）と、

遊技媒体（メダル）の投入を検出する投入検出手段（投入メダルセンサ31a～31c）と、

遊技者所有の遊技用価値（クレジット）を記憶する遊技用価値記憶手段（RAM41c）と、

遊技媒体の投入が検出されたことに基づいて賭数または遊技用価値を加算する投入処理を行う投入処理手段（メダル投入処理）と、

遊技媒体の投入が可能であるか否かを判定する判定手段（メダル投入信号処理）と、

遊技媒体の投入が可能でないと判定された場合に遊技媒体の投入を禁止する投入禁止手段（メダルロックオフ処理）と、

を備え、

状態（遊技状態）に応じて設定可能な賭数の上限値（規定数）が異なり、

前記判定手段は、

現在の状態に応じて設定可能な賭数の上限値を設定する設定手段を含み、

前記設定手段により設定された上限値と遊技用価値の上限値を演算することにより判定値を算出し、

前記設定手段は、最初に滞在率の最も高い第1状態において設定可能な賭数の上限値を設定し、前記第1状態とは異なる第2状態か否かを判定し、前記第2状態であると判定された場合には、前記第2状態において設定可能な賭数の上限値を設定し、

前記判定手段は、前記判定値（判定用枚数）と、設定済みの賭数（投入済み枚数）と記憶されている遊技用価値（現在のクレジット）とにより算出された実数値（現在枚数）と、を比較した結果（投入状況判定用値）により遊技媒体の投入が可能であるか否かを判定する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、賭数の上限値と遊技用価値の上限値とにより算出された判定値と、設定済みの賭数と記憶されている遊技用価値とにより算出された実数値と、を比較した結果により遊技媒体の投入が可能であるか否かが判定されるので、賭数の上限値と設定済み賭数の比較、遊技用価値の上限値と現在の遊技用価値の比較を別個に行う必要がなく、また、現在の状態に応じて設定可能な賭数の上限値を取得し、取得した賭数の上限値に基づいて判定値が算出されるため、状態に応じて設定可能な賭数の上限値が変化する場合でも、遊技媒体の投入が可能であるか否かの判定を簡素に行うことができる。