

【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 2 年 10 月 8 日 (2020.10.8)

【公開番号】特開 2018-121905 (P2018-121905A)
 【公開日】平成 30 年 8 月 9 日 (2018.8.9)
 【年通号数】公開・登録公報 2018-030
 【出願番号】特願 2017-16599 (P2017-16599)
 【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 F

A 6 3 F 5/04 5 1 2 D

【手続補正書】

【提出日】令和 2 年 8 月 25 日 (2020.8.25)

【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】

遊技区間として、通常区間と有利区間とを有し、
ストップスイッチの有利な操作態様を表示可能な所定の表示手段と、
所定の記憶手段と、
抽選手段と
を備え、
通常区間では、ストップスイッチの有利な操作態様を前記所定の表示手段に表示せず、
有利区間では、ストップスイッチの有利な操作態様を前記所定の表示手段に表示する場
合を有し、
有利区間を開始するときは、前記所定の記憶手段に特定値を記憶可能とし、
有利区間か否かを判断することなく、遊技の実行に応じて前記所定の記憶手段に記憶さ
れている値を更新する処理を実行可能とし、
有利区間において、前記所定の記憶手段に記憶されている値が「0」となったときは、
有利区間を終了可能とし、
有利区間において、前記所定の記憶手段に「M（Mは1以上の数値）」が記憶されてい
るときは、遊技の実行に応じて前記所定の記憶手段に記憶されている値を更新する処理を
した結果として、前記所定の記憶手段に「M - 1」を記憶可能とし、
通常区間において、前記所定の記憶手段に「0」が記憶されているときは、遊技の実行
に応じて前記所定の記憶手段に記憶されている値を更新する処理をした結果として、前記
所定の記憶手段に「0」を記憶可能とする場合を有する
 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、通常区間と有利区間とを備える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】0004

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0004】

しかし、前述の従来の技術において、有利モードをカウントするにはカウンタが必要となる。したがって、当該遊技（現在の状態）が有利モードであるか否かを判断する処理と、有利モードであると判断したときはカウンタを更新する処理とを実行する必要がある。

本発明が解決しようとする課題は、有利区間であるか否かを判断することなく有利区間の遊技の実行に応じた値を更新することにより、情報処理の簡素化を図ることである。

【手続補正 4】

【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（第30実施形態）は、

遊技区間として、通常区間と有利区間とを有し、

ストップスイッチ（42）の有利な操作態様を表示可能な所定の表示手段（獲得数表示LED78）と、

所定の記憶手段（有利区間クリアカウンタ（_CT_ADV_CLR））と、

抽選手段（役抽選手段61）と

を備え、

通常区間では、ストップスイッチの有利な操作態様を前記所定の表示手段に表示せず、

有利区間では、ストップスイッチの有利な操作態様を前記所定の表示手段に表示する場合を有し、

有利区間を開始するときは、前記所定の記憶手段に特定値（1500（D））を記憶可能とし、

有利区間であるか否かを判断することなく、遊技の実行に応じて前記所定の記憶手段に記憶されている値を更新可能とし（図246のステップS2742）、

有利区間において、前記所定の記憶手段に記憶されている値が「0」となったとき（図246のステップS2744で「Yes」のとき）は、有利区間を終了可能とし、

有利区間において、前記所定の記憶手段に「M（Mは1以上の数値）」が記憶されているときは、遊技の実行に応じて前記所定の記憶手段に記憶されている値を更新する処理をした結果として、前記所定の記憶手段に「M-1」を記憶可能とし（図247のステップS2761）、

通常区間において、前記所定の記憶手段に「0」が記憶されているときは、遊技の実行に応じて前記所定の記憶手段に記憶されている値を更新する処理をした結果として、前記所定の記憶手段に「0」を記憶可能とする場合を有する（図247のステップS2761）

ことを特徴とする遊技機。

【手続補正 5】

【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、有利区間であるか否かを判断することなく、有利区間の遊技の実行に応じた値を更新することができる。