

【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 10 月 14 日 (2021.10.14)

【公開番号】特開 2020-81212 (P2020-81212A)

【公開日】令和 2 年 6 月 4 日 (2020.6.4)

【年通号数】公開・登録公報 2020-022

【出願番号】特願 2018-217983 (P2018-217983)

【国際特許分類】

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 5/04 5 1 1 G

A 6 3 F 5/04 6 5 2

【手続補正書】

【提出日】令和 3 年 8 月 31 日 (2021.8.31)

【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】

複数の識別表示を変動表示可能な可変表示手段と、前記可変表示手段を用いた遊技の進行を制御する遊技制御手段と、を備える遊技機であって、

遊技の結果として付与された遊技価値量から遊技に用いられた遊技価値量を減算した獲得差数を計数可能な計数手段と、

前記計数手段が計数する前記獲得差数が閾値を超えたか否かを判定可能な判定手段と、

前記判定手段が前記獲得差数が前記閾値を超えたと判定すると、継続して遊技を行うことが不可能な打ち止め状態とする打止制御手段と、

所定の解除条件を満たすと、前記打ち止め状態を解除して遊技を継続可能にする打止解除手段と、

特定のクリア条件を満たすと、前記計数手段が計数する前記獲得差数をクリアするクリア手段と、

を更に備え、

前記特定のクリア条件は、少なくとも前記所定の解除条件とは異なる条件を含む

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

遊技者に対して指示を発生可能な有利区間と、遊技者に対して指示を発生不可能な非有利区間と、を有し、

前記計数手段は、前記有利区間であるか前記非有利区間であるかを問わず、継続して前記獲得差数の計数を行う

ことを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 4

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 4】

また、近年、内部当籤役に決定された役を取りこぼすことがないように、内部当籤役を

成立させるための情報など遊技者にとって有利な情報を、遊技者に対して報知する遊技機が知られている。なお、このように遊技者が有利となるような情報を報知することを、一般にナビする（報知する）などといい、ナビが行われる期間をA T（assist time）という。

このようなA T機能を有する遊技機として、例えば、特許文献1には、遊技者が有利となるような情報を報知可能な有利区間と、当該情報を報知しない非有利区間（通常区間）とを設け、有利区間が長期間にわたり継続した場合に（例えば、1500ゲーム経過した場合に）、残りのゲーム数に関わらず強制的に有利区間を終了させるリミット処理を行う遊技機が開示されている。

【手続補正3】

【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】

【特許文献1】特開2017-169968号公報

【手続補正4】

【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】

上述の遊技機によれば、有利区間中に遊技者が得る利益を一定の範囲に収めることができるため、遊技の射幸性が徒に高まってしまうことを抑制することができる。しかしながら、有利区間が連続して複数回実行されてしまうと、1回の有利区間で得られる利益は抑えることができるが、複数回の総合で得られる利益が過大になってしまう可能性があり、このような場合には、遊技の射幸性が徒に高まってしまう。

【手続補正5】

【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】

本発明はこのような問題に鑑みてなされたものであり、射幸性を適切に抑制可能な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】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

本発明に係る遊技機は、複数の識別表示を変動表示可能な可変表示手段と、前記可変表示手段を用いた遊技の進行を制御する遊技制御手段と、を備える遊技機であって、遊技の結果として付与された遊技価値量から遊技に用いられた遊技価値量を減算した獲得差数を計数可能な計数手段と、前記計数手段が計数する前記獲得差数が閾値を超えたか否かを判定可能な判定手段と、前記判定手段が前記獲得差数が前記閾値を超えたと判定すると、継続して遊技を行うことが不可能な打ち止め状態とする打ち止制御手段と、所定の解除条件を満たすと、前記打ち止め状態を解除して遊技を継続可能にする打ち止解除手段と、特定のクリア条件を満たすと、前記計数手段が計数する前記獲得差数をクリアするクリア手段と、を更に備え、前記特定のクリア条件は、少なくとも前記所定の解除条件とは異なる条件を

含むことを特徴とする。

【手続補正 7】

【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】

また、本発明に係る遊技機は、遊技者に対して指示を発生可能な有利区間と、遊技者に対して指示を発生不可能な非有利区間と、を有し、前記計数手段は、前記有利区間であるか前記非有利区間であるかを問わず、継続して前記獲得差数の計数を行うことを特徴とする。

【手続補正 8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0010

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0010】

このような遊技機によれば、電源が投入された後の遊技価値の獲得差数が閾値を超えると、継続して遊技を行うことが不可能な打ち止め状態となる。これにより、1回当たりでは適切な範囲であっても、総合で過大な利益（遊技価値）を与えてしまった場合に、強制的に遊技が不可能な打ち止め状態とすることができるため、遊技者に与える利益が過大になってしまうことがなく、射幸性を適切に抑制することができる。

【手続補正 9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0011

【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】0012

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0012】

本発明によれば、射幸性を適切に抑制可能な遊技機を提供することができる。