

【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 7 月 29 日 (2021.7.29)

【公開番号】特開 2020-18517 (P2020-18517A)

【公開日】令和 2 年 2 月 6 日 (2020.2.6)

【年通号数】公開・登録公報 2020-005

【出願番号】特願 2018-144057 (P2018-144057)

【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 6 D

A 6 3 F 5/04 5 1 4 G

【手続補正書】

【提出日】令和 3 年 6 月 16 日 (2021.6.16)

【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】

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な有利状態制御手段と、

前記有利状態の付与期待度を変動させるための複数の異なる制御情報のうちいずれかに
応じて通常状態を制御可能な通常状態制御手段と、

前記有利状態及び前記通常状態を一連の有利区間とし、当該一連の有利区間において特
定条件が成立した場合に、当該一連の有利区間を終了させて非有利区間に制御可能な区間
制御手段と、

前記一連の有利区間において所定条件が成立した場合に、以後同一の前記一連の有利区
間において前記有利状態の付与を抑制可能な抑制手段と、

遊技者に対して、停止操作に関する指示演出を実行可能な所定演出手段と、

遊技者にとって有利度合いの高い特定の制御情報に応じて、特別演出を実行することを
決定可能な特別演出決定手段と、

前記一連の有利区間において、前記特別演出を実行した場合に前記特別演出の実行に関
する情報である所定情報を記憶し、当該一連の有利区間が終了して前記非有利区間へ移行
する場合に当該所定情報がクリアされる情報記憶手段と、を備え、

前記所定条件は、前記一連の有利区間において前記特定条件が成立する以前に成立し、

前記所定演出手段は、遊技者にとって有利な特別役が当籤した場合であって、且つ、前
記抑制手段による抑制が行われている場合には、前記特別役が当籤したことを遊技者が容
易に認識可能となる特別図柄組合せを表示させないための指示を行う所定指示演出を実行
可能であり、

前記特別演出決定手段は、前記一連の有利区間において前記情報記憶手段に前記所定情
報が記憶されていない場合には前記特別演出の実行を決定可能とし、当該一連の有利区間
において前記情報記憶手段に前記所定情報が記憶されている場合には前記特別演出の実行
を決定可能としない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】0 0 0 5

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0005】

従来の遊技機において、いわゆるフリーズ演出を実行可能とし、フリーズ演出が実行された場合、フリーズ演出が実行されない場合と比べて多くの報知権利を付与することを可能にしたものが知られている（例えば、特許文献1参照）。

このような遊技機によれば、報知権利によって遊技者にとって有利な報知が行われ得る有利区間（例えば、AT）の継続期間が決定されることから、このようなフリーズ演出が実行されるか否かは、遊技者にとって関心の高い事項となっている。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

【特許文献1】特開2010-57735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】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

ところで、近年、このような遊技機では、遊技の射幸性が過度に高くなってしまうことを抑制するため、有利区間の継続期間が予め定められた上限（リミット）に達すると、有利区間を強制的に終了させる機能（リミット機能）を搭載することが提案されている。

しかしながら、特許文献1に示すような遊技機において、このようなリミット機能を搭載するようにした場合、例えば、フリーズ演出が何回も実行された後にリミット機能が發揮されて有利区間が終了しまうと、かえって遊技者に喪失感を与え、遊技の興趣が低下してしまうという問題があった。

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

本発明は、このような点に鑑みてなされたものであり、遊技の射幸性が過度に高くなってしまうことを抑制しつつも、遊技の興趣の低下を防止することができ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】0010

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0010】

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、疑似ボーナス）に制御可能な有利状態制御手段（例えば、メインCPU101）と、

前記有利状態の付与期待度を変動させるための複数の異なる制御情報（例えば、モード）のうちいずれかに応じて通常状態（例えば、演出区間）を制御可能な通常状態制御手段（例えば、メインCPU101）と、

前記有利状態及び前記通常状態を一連の有利区間とし、当該一連の有利区間において特

定条件が成立した場合に、当該一連の有利区間を終了させて非有利区間に制御可能な区間制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、

前記一連の有利区間において所定条件が成立した場合に、以後同一の前記一連の有利区間において前記有利状態の付与を抑制可能な抑制手段（例えば、準リミット処理を行うメインＣＰＵ１０１）と、

遊技者に対して、停止操作に関する指示演出を実行可能な所定演出手段と、

遊技者にとって有利度の高い特定の制御情報に応じて、特別演出（例えば、特別フリーズ演出）を実行することを決定可能な特別演出決定手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、

前記一連の有利区間において、前記特別演出を実行した場合に前記特別演出の実行に関する情報である所定情報を記憶し、当該一連の有利区間が終了して前記非有利区間へ移行する場合に当該所定情報がクリアされる情報記憶手段と、を備え、

前記所定条件は、前記一連の有利区間において前記特定条件が成立する以前に成立し、

前記所定演出手段は、遊技者にとって有利な特別役（例えば、「確定チェリー」）が当籤した場合であって、且つ、前記抑制手段による抑制が行われている場合には、前記特別役が当籤したことを遊技者が容易に認識可能となる特別図柄組合せ（例えば、「確定チェリーリブ」）を表示させないための指示を行う所定指示演出（例えば、特殊報知）を実行可能であり、

前記特別演出決定手段は、前記一連の有利区間において前記情報記憶手段に前記所定情報が記憶されていない場合には前記特別演出の実行を決定可能とし、当該一連の有利区間において前記情報記憶手段に前記所定情報が記憶されている場合には前記特別演出の実行を決定可能としないことを特徴とする遊技機。

【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】削除

【補正の内容】

【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】変更

【補正の内容】

【0012】

上記構成の遊技機によれば、遊技の射幸性が過度に高くなってしまうことを抑制しつつも、遊技の興趣の低下を防止することができる。