

【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 6 月 10 日 (2021.6.10)

【公開番号】特開 2020-124301 (P2020-124301A)  
 【公開日】令和 2 年 8 月 20 日 (2020.8.20)  
 【年通号数】公開・登録公報 2020-033  
 【出願番号】特願 2019-17521 (P2019-17521)  
 【国際特許分類】

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 5/04 6 5 0

A 6 3 F 5/04 6 2 0

A 6 3 F 5/04 6 0 2 D

【手続補正書】  
 【提出日】令和 3 年 4 月 21 日 (2021.4.21)  
 【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】

遊技者の開始操作に基づいて図柄の変動表示を開始させ、内部当籤役と遊技者の停止操作とに基づいて図柄の変動表示を停止させる遊技機において、

遊技者の停止操作に関する情報を報知可能にする有利状態と、遊技者の停止操作に関する情報を報知不可とする非有利状態とを生起可能にしており、

前記有利状態には、第 1 の作動態様により報知が行われる遊技媒体の増加区間と、前記第 1 の作動態様では報知が行われず、前記増加区間よりも遊技媒体の獲得性能が低い非増加区間と、が含まれ、

前記有利状態を前記非増加区間から開始可能にしており、

前記非増加区間には最大値が予め定められている

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記有利状態は、前記非有利状態よりもゲーム数が多くなるように生起され、前記非増加区間から移行する前記増加区間において終了する場合と、前記増加区間から移行する前記非増加区間において終了する場合とを許容している

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 5  
 【補正方法】変更  
 【補正の内容】  
 【0 0 0 5】

従来、特許文献 1 に記載されているように、押し順小役の正解押し順等を報知する指示機能を作動可能にする一の有利区間或は有利状態が最大限継続可能なゲーム数を、所定の上限ゲーム数とする 1 5 0 0 G (G ; ゲーム) に定め、再遊技高確率状態下で指示機能を作動させるアシストリプレイタイム A R T 等がセット数上乘せやゲーム数上乘せ等を積み重ねることにより如何に長く継続しても、継続中の A R T 等についての有利区間がその有

利区間の突入から数えて1500Gを超えると、有利区間を強制終了させてART等も強制終了させ、指示機能の性能に影響を及ぼす全ての変数を初期化して通常区間或は通常状態に復帰させる遊技機が知られている（段落0009等）。

【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】

一の有利区間を終了させる場合、指示機能の性能に影響を及ぼす全ての変数を初期化する必要があるため、複数の有利区間を跨いで数えるゲーム数が所定数に達した場合や、有利区間を所定回数について生起させた場合等に、俗に言う天井の恩恵としてARTを決定する等、指示機能に係る性能を高めるのは不可となる。

【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】

【特許文献1】特開2018-110808号公報

【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】

ここで、通常区間から有利区間に移行させる処理は、遊技状態の違いによらず一定確率で抽籤する内部当籤役と関連づけて決定する必要があるのに対して、一旦有利区間に移行した後の有利区間中においてする指示機能に係る処理は、遊技履歴等の必ずしも抽籤に係わらない処理を含めた共通処理により、指示機能の上乗せ等が可能になることから、ほぼ全遊技期間を1500G単位の有利区間で埋め、有利区間中の指示機能に係る処理として、前のARTの終了から次のARTの決定がないまま天井ゲーム数に到達すると、ARTを決定することが考えられる。

【手続補正6】

【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】

しかし、このようにしても、天井ゲーム数を数える期間が1500Gを跨いでしまうと、途中で初期化処理をした後に通常区間が挿入されるため、天井ゲーム数のカウントを持ち越すことはできず、実現不可となる。

【手続補正7】

【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】

また、1500Gを跨がなくとも、1500G到達間際に天井ゲーム数に到達すると、ARTを行う期間がほとんどなくなってしまう。よって、ほぼ全遊技期間を1500G単

位の有利区間で埋めるだけでは、有効に天井機能を構築できない課題がある。

【手続補正 8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0011

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0011】

本発明は、このような点に鑑みてなされたものであり、有効に天井機能を構築できる遊技機を提供することを課題とする。

【手続補正 9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0013

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0013】

遊技者の開始操作に基づいて図柄の変動表示を開始させ、内部当籤役と遊技者の停止操作とに基づいて図柄の変動表示を停止させる遊技機において、

遊技者の停止操作に関する情報を報知可能にする有利状態と、遊技者の停止操作に関する情報を報知不可とする非有利状態とを生起可能にしており、

前記有利状態には、第1の作動態様により報知が行われる遊技媒体の増加区間と、前記第1の作動態様では報知が行われず、前記増加区間よりも遊技媒体の獲得性能が低い非増加区間と、が含まれ、

前記有利状態を前記非増加区間から開始可能にしており、

前記非増加区間には最大値が予め定められている

ことを特徴とする遊技機。

【手続補正 10】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0014

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0014】

これにより、非有利状態から有利状態を生起させ、非増加区間から増加区間に移行できると、遊技媒体の増加に期待できる。

【手続補正 11】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0015

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0015】

以上の遊技機において、

前記有利状態は、前記非有利状態よりもゲーム数が多くなるように生起され、前記非増加区間から移行する前記増加区間において終了する場合と、前記増加区間から移行する前記非増加区間において終了する場合とを許容している

ことを特徴とする遊技機。

【手続補正 12】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0016

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0016】

これにより、有利状態が非増加区間で終わり、次の有利状態が非増加区間から開始される場合でも、2回分の非増加区間を消化すれば、増加区間において遊技媒体の増加に期待できる。

【手続補正 1 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 7

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 1 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 8

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 1 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 9

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 9】

本発明によれば、有効に天井機能を構築できる遊技機を提供することができる。