

【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 12 月 3 日 (2020.12.3)

【公開番号】特開 2019-154836 (P2019-154836A)

【公開日】令和 1 年 9 月 19 日 (2019.9.19)

【年通号数】公開・登録公報 2019-038

【出願番号】特願 2018-46449 (P2018-46449)

【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 D

A 6 3 F 5/04 5 1 6 F

【手続補正書】

【提出日】令和 2 年 10 月 23 日 (2020.10.23)

【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】

内部当籤役に対応して遊技者に有利となる図柄の組合せを表示させるための指示情報を報知可能とする有利区間と、

前記指示情報を報知不可とし、前記有利区間への移行を可能にする非有利区間とを設ける遊技機において、

前記有利区間において、所定役が当籤した時に前記指示情報の報知を実行する第 1 有利区間と、前記所定役が当籤した時に前記指示情報の報知を実行しない第 2 有利区間と、を生起可能にする有利区間制御手段と、

前記第 1 有利区間を延長させる延長手段と、

を備え、

前記有利区間制御手段は、前記第 1 有利区間の後に前記第 2 有利区間を行うか否かを、決定可能にしている

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記第 1 有利区間の後に前記第 2 有利区間を行うことを決定した場合でも、前記延長手段により前記第 1 有利区間が延長されることにより特定の条件を満たす場合には、前記第 2 有利区間を行わずに、前記非有利区間に移行させる

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 6

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 6】

従来、特許文献 1 に記載されているように、アシストタイム A T の作動終了時に、次回に A T 作動となる天井遊技数を抽籤し、決定した天井遊技数に到達するか、或は、天井遊技数に到達する前に、比較的当籤確率の低いスイカやチェリー、チャンス目等の所謂レア役の当籤を契機に突入する所定ゲーム数のチャンスゾーンにて所定の A T 当籤条件を具備

するかにより、再度 A T を作動できる遊技機が知られている（段落 0 0 8 3、図 1 8 等）。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 7

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 7】

【特許文献 1】特開 2 0 1 5 - 2 9 7 4 1 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】0 0 0 8

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 8】

しかし、チャンスゾーン経由での A T 当籤がなく、天井遊技数の到達に期待する遊技は単調になり勝ちで、遊技興趣が低下する恐れがある。レア役の当籤を契機に極低い確率で直接 A T に当籤する所謂直撃ルートが付加される場合にも、その直撃当籤がなく、天井遊技数の到達に期待する遊技もまた同様である。そもそも、今回のアシストタイム A T 中にされる継続ゲーム数の上乘せや A T のセット数のストック等は、今回の A T の作動を長期にするものであり、次回の A T を短期間のうちに得る所謂連荘を保証するものではない。一般に、天井遊技数は、5 0 ゲーム以下等の少ないものが選ばれることは稀で、1 0 0 0 ゲーム前後や、1 5 0 0 ゲーム前後が選ばれるのが殆どであり、連荘するか否かは期待薄の運任せとなり、今回の A T 中に上乘せ等を多く得たという頑張りや、今回の A T に反映できても、連荘を生む契機にはならない。

【手続補正 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 9

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 9】

本発明はこのような点に鑑みてなされたものであり、今回の有利区間中のゲームにより、次回に有利区間に移行できるまでの期間を変更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】0 0 1 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 1】

内部当籤役に対応して遊技者に有利となる図柄の組合せを表示させるための指示情報を報知可能とする有利区間と、

前記指示情報を報知不可とし、前記有利区間への移行を可能にする非有利区間（例えば、通常区間）とを設ける遊技機において、

前記有利区間において、所定役が当籤した時に前記指示情報の報知を実行する第 1 有利区間（例えば、ナビ有りゲームの区間）と、前記所定役が当籤した時に前記指示情報の報知を実行しない第 2 有利区間（例えば、ナビ無しゲームの区間）と、を生起可能にする有利区間制御手段と、

前記第 1 有利区間を延長させる延長手段と、
を備え、

前記有利区間制御手段は、前記第 1 有利区間の後に前記第 2 有利区間を行うか否かを、決定可能にしている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】0 0 1 2

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 2】

以上の遊技機において、

前記第 1 有利区間の後に前記第 2 有利区間を行うことを決定した場合でも、前記延長手段により前記第 1 有利区間が延長されることにより特定の条件（例えば、1 5 0 0 G 超過等）を満たす場合には、前記第 2 有利区間を行わずに、前記非有利区間に移行させることを特徴とする。

【手続補正 8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 3

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 3】

上記構成の本発明の遊技機によれば、今回の有利区間におけるゲーム数により、次回に非有利区間から有利区間に移行できるまでの期間を変更でき、遊技興趣を高め得る。