

【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 5 月 13 日 (2021.5.13)

【公開番号】特開 2019-217052 (P2019-217052A)
【公開日】令和 1 年 12 月 26 日 (2019.12.26)
【年通号数】公開・登録公報 2019-052
【出願番号】特願 2018-117376 (P2018-117376)
【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 H

A 6 3 F 5/04 5 1 6 F

【手続補正書】

【提出日】令和 3 年 4 月 1 日 (2021.4.1)

【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、

前記遊技制御手段は、遊技者にとって有利な停止操作の態様の報知を実行不能な非有利状態と、当該報知を実行可能な有利状態と、を制御可能であり、

前記有利状態として、出玉率が 1 を超えない第 1 有利状態と、当該第 1 有利状態から移行可能で出玉率が 1 を超える第 2 有利状態と、を少なくとも有し、

前記有利状態に関連して計数された数値が特定値に達すると、前記有利状態を継続可能な残り期間に関わらず前記有利状態を終了するリミット処理を実行可能なリミット制御手段を更に備える遊技機であって、

非有利状態において第 1 条件を満たすと、遊技状態を前記第 1 有利状態に移行し、前記非有利状態において第 2 条件を満たすと、遊技状態を前記第 2 有利状態に移行し、前記第 1 有利状態において第 3 条件を満たすと、遊技状態を前記非有利状態に移行し、前記第 1 有利状態において第 4 条件を満たすと、遊技状態を前記第 2 有利状態に移行する状態制御手段を更に備え、

前記非有利状態において前記第 2 有利状態への移行契機となる前記第 2 条件を満たす確率は、前記第 1 有利状態において前記第 2 有利状態への移行契機となる前記第 4 条件を満たす確率よりも高く、

前記リミット制御手段は、前記有利状態において最も減少した際の遊技価値の数量を基準として遊技価値が特定数量増加すると、前記リミット処理を実行可能であり、

前記第 2 有利状態において所定の条件を満たしたときに特殊状態に制御する特殊状態制御手段を更に備え、

前記特殊状態において、当該特殊状態の終了条件を満たしたとき、前記有利状態において最も減少した際の遊技価値の数量を基準として遊技価値が特定数量増加する前であっても、前記有利状態を終了させることが可能である、

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】 0 0 0 4

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 0 4 】

従来、特許文献 1 に、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 A T (assist time) 機能を設け、報知期間 (A T) が長期間にわたり継続すると、残りのゲーム数に関わらず強制的に報知期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。このような遊技機によれば、遊技者にとって有利な状態が無制限に継続してしまうことを防止できるため、遊技の射幸性が徒に高まってしまふことを抑制することができる。

【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 5

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 0 5 】

【特許文献 1】 特開 2 0 1 7 - 1 5 3 7 2 4 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 6

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 0 6 】

ところで、このような遊技機では、非報知期間から報知期間への移行に関して高確率 / 低確率のように確率を異ならせることができないため、報知期間を第 1 区間と第 2 区間のように分け、第 2 区間を従来の遊技機における A T 中とするとともに、第 1 区間中に第 2 区間への移行確率に差をつけることで、A T (第 2 区間) への移行に確率差を設けることとしている。しかしながら、第 1 区間は報知期間に含まれるため、このような制御では、第 1 区間が長期間にわたって継続した後に第 2 区間 (A T 区間) に移行した場合、報知期間が上限に到達し易くなってしまい、遊技者の興趣を損ねてしまう恐れがある。

【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 7

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 0 7 】

本発明は、このような点に鑑みてなされたものであり、射幸性を徒に高めてしまふことを抑制しつつも、遊技者の興趣を損ねず、しかも、有利状態を終了させる際に遊技者が不満を感じる可能性を軽減することができる遊技機を提供することを課題とする。

【手続補正 6】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 0 8

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 0 8 】

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 (例えば、リール 3 L, 3 C, 3 R) 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 (例えば、主制御基板 7 1) と、を備え、

前記遊技制御手段は、遊技者にとって有利な停止操作の態様の報知を実行不能な非有利状態（例えば、通常区間）と、当該報知を実行可能な有利状態（例えば、有利区間）と、を制御可能であり、

前記有利状態として、出玉率が1を超えない第1有利状態と、当該第1有利状態から移行可能で出玉率が1を超える第2有利状態と、を少なくとも有し、

前記有利状態に関連して計数された数値が特定値に達すると、前記有利状態を継続可能な残り期間に関わらず前記有利状態を終了するリミット処理を実行可能なリミット制御手段を更に備える遊技機であって、

非有利状態において第1条件を満たすと、遊技状態を前記第1有利状態に移行し、前記非有利状態において第2条件を満たすと、遊技状態を前記第2有利状態に移行し、前記第1有利状態において第3条件を満たすと、遊技状態を前記非有利状態に移行し、前記第1有利状態において第4条件を満たすと、遊技状態を前記第2有利状態に移行する状態制御手段を更に備え、

前記非有利状態において前記第2有利状態への移行契機となる前記第2条件を満たす確率は、前記第1有利状態において前記第2有利状態への移行契機となる前記第4条件を満たす確率よりも高く、

前記リミット制御手段は、前記有利状態において最も減少した際の遊技価値の数量を基準として遊技価値が特定数量増加すると、前記リミット処理を実行可能であり、

前記第2有利状態において所定の条件を満たしたときに特殊状態に制御する特殊状態制御手段（例えば、メイン側における「エンディング」の出玉状態）を更に備え、

前記特殊状態において、当該特殊状態の終了条件を満たしたとき、前記有利状態において最も減少した際の遊技価値の数量を基準として遊技価値が特定数量増加する前であっても、前記有利状態を終了させることが可能である、

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】

これにより、有利状態が必要以上に継続してしまうことがなく、射幸心を徒に高めてしまうことを防止できる。また、遊技者にとってより有利な第2有利状態への移行は、第1有利状態から行われることもあれば、非有利状態から移行することもあるが、第1有利状態から移行するよりも、非有利状態からの方が第2有利状態へ移行し易くなっている。これにより、第2有利状態へは、非有利状態から第1有利状態を経由して移行するのではなく、第1有利状態から非有利状態を経由して第2有利状態に移行するルートを主な移行ルートとする遊技性を実現することができる。このようにすることで、第2有利状態に移行した場合には、その直前の遊技状態が非有利状態であることが多く、結果、リミット処理のために計数する数値も、第2有利状態への移行の直前に一度リセットされる。その結果、リミット処理を行うことで射幸性を徒に高めてしまうことを防止しつつも、リミット処理のために用いる数値を第2有利状態の開始前から無駄に計数することがなく、遊技者の興趣を損ねることがない。

【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】

しかも、第2有利状態において所定の条件を満たしたときに特殊状態に制御する特殊状態制御手段を更に備え、特殊状態において、当該特殊状態の終了条件を満たしたとき、有

利状態において最も減少した際の遊技価値の数量を基準として遊技価値が特定数量増加する前であっても、有利状態を終了させることが可能であるため、有利状態を終了させる際に遊技者が不満を感じる可能性を軽減することができる。

【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】削除

【補正の内容】

【手続補正 11】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0013

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 12】

【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】

本発明によれば、射幸性を徒に高めてしまうことを抑制しつつも、遊技者の興味を損ねず、しかも、有利状態を終了させる際に遊技者が不満を感じる可能性を軽減することができる遊技機を提供することができる。

【手続補正 13】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】1570

【補正方法】変更

【補正の内容】

【1570】

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（例えば、リール 3 L , 3 C , 3 R ）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（例えば、主制御基板 7 1 ）と、を備え、停止操作の態様を報知可能な報知状態（例えば、有利区間）すなわち有利状態として、第 1 報知状態（例えば、通常有利）すなわち第 1 有利状態と、当該第 1 有利状態から移行可能で当該第 1 有利状態よりも報知の可能性が高い第 2 報知状態（例えば、「ART」）すなわち第 2 有利状態と、を少なくとも有し、前記有利状態に関連して計数された数値が特定値に達すると、前記有利状態を継続可能な残り期間に関わらず前記有利状態を終了するリミット処理を行う遊技機であって、非報知状態（例えば、通常区間）すなわち非有利状態において第 1 条件を満たすと、遊技状態を前記第 1 有利状態に移行し、前記非有利状態において第 2 条件を満たすと、遊技状態を前記第 2 有利状態に移行し、前記第 1 有利状態において第 3 条件を満たすと、遊技状態を前記非有利状態に移行し、前記第 1 有利状態において第 4 条件を満たすと、遊技状態を前記第 2 有利状態に移行する状態制御手段を更に備え、前記非有利状態において前記第 2 有利状態への移行契機となる前記第 2 条件を満たす確率は、前記第 1 有利状態において前記第 2 有利状態への移行契機となる前記第 4 条件を満たす確率よりも高いことを特徴とする。