

【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 8 月 26 日 (2021.8.26)

【公開番号】特開 2020-18751 (P2020-18751A)

【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 2018-146527 (P2018-146527)

【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

【手続補正書】

【提出日】令和 3 年 7 月 15 日 (2021.7.15)

【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、複数の役の中から決定された当籤役に
応じて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、

所定の条件を満たすと、遊技者にとって有利な報知を行うことが可能な有利区間中に行
われる遊技者にとって有利な遊技状態である有利状態を開始し、特定の条件を満たすと、
前記有利状態を終了する有利状態制御手段と、

前記有利状態において、前記有利状態中の遊技の結果として付与された遊技用価値の数
量から、当該遊技に用いた遊技用価値の数量を減算した差枚数を計数する差枚数カウンタ
と、

前記差枚数カウンタが計数する前記差枚数がリミット閾値に達すると、前記有利区間を
終了することで、前記特定の条件を満たしたか否かに関わらず前記有利状態を終了するリ
ミット処理を行う第 1 終了手段と、

前記差枚数カウンタが計数する前記差枚数が前記リミット閾値よりも少なく、前記リミ
ット閾値に近い所定値に達すると、前記差枚数が前記所定値に達したのちに所定期間の特
別遊技が行われた場合に前記有利区間を終了することで、前記特定の条件を満たしたか否
かに関わらず前記有利状態を終了する第 2 終了手段と、

前記第 1 終了手段の発動時期に関連する所定演出を実行可能な所定演出手段と、

前記有利状態の延長を実行可能な有利状態延長手段と、

を更に備え、

前記所定演出手段は、前記差枚数カウンタが計数する前記差枚数と、前記リミット閾値
との差が特定値に到達した場合に前記所定演出を実行可能であり、

前記有利状態延長手段は、前記有利状態のうちの前記特別遊技においては、前記有利状
態の延長を行わず、

前記差枚数カウンタが計数する前記差枚数は、前記特別遊技において、単位遊技におけ
る差枚数の最大値未満である所定枚数分だけ前記リミット閾値を超過する場合がある

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 】

また、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（ナビを行う）などといい、ナビが行われる期間を A T (assist time) といい、A T 機能を備える遊技機を A T 機や A R T 機と呼ぶ。A T (A R T) 機によると、内部当籤役の抽籤確率だけでなく、報知の有無に応じて利益に差が生じることになるため、遊技の興趣を向上させることができる。

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、有利な状態（A T）が長期間にわたり継続すると（例えば、3 0 0 0 枚獲得）、残りのゲーム数に関わらず強制的に有利な状態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、報知期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。

【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、上述のようにリミット処理を行う遊技では、有利な状態中に獲得したメダルの枚数が上限に到達した瞬間に、強制的に有利な状態を終了させてしまうため、遊技者に唐突の感を抱かれてしまう。その結果、有利な状態中に多くのメダルを獲得できたにも関わらず、遊技者の満足感を害してしまい、結果、遊技の興趣を損ねてしまう。

【手続補正 5】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 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問題に鑑みてなされたものであり、射幸性を徒に高めてしまうことを抑制しつつも、遊技者の興趣を損ねることのない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 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と、複数の役の中から決定された当籤役に応じて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、所定の条件を満たすと、遊技者にとって有利な報知

を行うことが可能な有利区間中に行われる遊技者にとって有利な遊技状態である有利状態を開始し、特定の条件を満たすと、前記有利状態を終了する有利状態制御手段と、前記有利状態において、前記有利状態中の遊技の結果として付与された遊技用価値の数量から、当該遊技に用いた遊技用価値の数量を減算した差枚数を計数する差枚数カウンタと、前記差枚数カウンタが計数する前記差枚数がリミット閾値に達すると、前記有利区間を終了することで、前記特定の条件を満たしたか否か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第1終了手段と、前記差枚数カウンタが計数する前記差枚数が前記リミット閾値よりも少なく、前記リミット閾値に近い所定値に達すると、前記差枚数が前記所定値に達したのちに所定期間の特別遊技が行われた場合に前記有利区間を終了することで、前記特定の条件を満たしたか否かに関わらず前記有利状態を終了する第2終了手段と、前記第1終了手段の発動時期に関連する所定演出を実行可能な所定演出手段と、前記有利状態の延長を実行可能な有利状態延長手段と、を更に備え、前記所定演出手段は、前記差枚数カウンタが計数する前記差枚数と、前記リミット閾値との差が特定値に到達した場合に前記所定演出を実行可能であり、前記有利状態延長手段は、前記有利状態のうちの前記特別遊技においては、前記有利状態の延長を行わず、前記差枚数カウンタが計数する前記差枚数は、前記特別遊技において、単位遊技における差枚数の最大値未満である所定枚数分だけ前記リミット閾値を超過する場合が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】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】0010

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0010】

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、遊技者の興趣を損ねることのない遊技機を提供することができる。