

【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10月21日(2021.10.21)

【公開番号】特開2021-35427(P2021-35427A)

【公開日】令和3年3月4日(2021.3.4)

【年通号数】公開・登録公報2021-012

【出願番号】特願2019-157673(P2019-157673)

【国際特許分類】

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 5/04 6 2 0

【手続補正書】

【提出日】令和3年9月9日(2021.9.9)

【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】

遊技を行う遊技区間として第1区間と第2区間とを有するとともに、遊技状態として、前記第1区間ににおいて行われる第1所定状態と、前記第2区間ににおいて行われる第2所定状態と、前記第1区間ににおいて行われることなく、前記第2区間ににおいて行われる特定状態とを有し、

前記第1区間の前記第1所定状態において所定条件が成立すると、前記第2区間の前記第2所定状態を開始可能であり、前記第2区間の前記第2所定状態において開始条件が成立すると、前記第2区間の前記特定状態を開始可能であり、かつ、前記第2区間の前記特定状態において終了条件が成立すると、当該特定状態を終了し、前記第1区間の前記第1所定状態を開始可能な状態制御手段と、

前記所定条件が成立すると、遊技に関して用いる複数の遊技情報の中から一の遊技情報を決定可能な遊技情報決定手段と、

前記遊技情報決定手段により決定された前記遊技情報を設定可能な遊技情報設定手段と、

前記状態制御手段により前記特定状態が終了すると、前記遊技情報設定手段が設定した前記遊技情報を消去可能な遊技情報消去手段と、

前記遊技情報設定手段が設定した前記遊技情報に応じた演出を実行可能な演出実行手段と、

を更に備え、

前記演出実行手段は、

前記特定状態の終了時に特定状態終了時演出を実行するとともに、前記特定状態が終了してから前記遊技情報設定手段により前記遊技情報が設定されるまでの前記第1区間の前記第1所定状態中の各遊技においても当該特定状態終了時演出を継続して実行し、

前記所定条件が成立することに応じて前記遊技情報設定手段により前記遊技情報が設定されると、前記特定状態終了時演出を終了して、設定された当該遊技情報に応じた演出を実行可能であり、

前記特定状態終了時演出を実行する際に、遊技に対するのめり込み防止に関する注意表示を表示可能であり、

さらに、

前記第1区間の前記第1所定状態において前記所定条件が成立し、前記第2区間の前記第2所定状態が開始された場合、その後、前記特定状態に一度も移行することなく前記第2区間の前記第2所定状態から前記第1区間へ移行することができ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】0005

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0005】

このようなAT機能を有する遊技機では、ATを実行可能な遊技区間（所謂、有利区間）とATを実行不可能な遊技区間（所謂、非有利区間）とを有し、有利区間を継続可能な期間に上限（リミット）を設ける遊技機も知られている。例えば、特許文献1には、ATが長期間にわたり継続すると（例えば、1500回）、残りのゲーム数に関わらず強制的に有利区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】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

【特許文献1】特開2017-153724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】

上述のようなAT機能を有する遊技機では、高確・低確などの内部的な情報を参照してATを実行するか否かのAT抽籤を行うことが一般的であるが、このようなAT抽籤の抽籤結果に影響を与える内部的な情報は、有利区間ににおいてしか持つことができず、有利区間が終了した場合には、有利区間にに関する全ての情報がリセット（初期化）されてしまう。

ところで、高確・低確などの内部的な情報を有する遊技機では、例えば、高確である場合には夜背景、低確である場合には昼背景などのように、内部的な情報を演出において示唆することも一般的に行われている。ここで、有利区間の終了時には有利区間にに関する全ての情報がリセットされてしまうため、非有利区間では、内部的な情報がセットされておらず、有利区間中のように内部的な情報を演出において示唆することができない。このような場合に、非有利区間に特有の演出を行うことも考えられるが、有利区間中の演出との繋がりが無くなってしまい好ましくない。

【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問題に鑑みてなされたものであり、内部的な情報がリセットされた場合であっても違和感のない演出を実行可能な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】**0009**【補正方法】**変更**【補正の内容】****【0009】**

本発明に係る遊技機は、遊技を行う遊技区間として第1区間と第2区間とを有するとともに、遊技状態として、前記第1区間ににおいて行われる第1所定状態と、前記第2区間ににおいて行われる第2所定状態と、前記第1区間ににおいて行われることなく、前記第2区間ににおいて行われる特定状態とを有し、前記第1区間の前記第1所定状態において所定条件が成立すると、前記第2区間の前記第2所定状態を開始可能であり、前記第2区間の前記第2所定状態において開始条件が成立すると、前記第2区間の前記特定状態を開始可能であり、かつ、前記第2区間の前記特定状態において終了条件が成立すると、当該特定状態を終了し、前記第1区間の前記第1所定状態を開始可能な状態制御手段と、前記所定条件が成立すると、遊技に関して用いる複数の遊技情報の中から一の遊技情報を決定可能な遊技情報決定手段と、前記遊技情報決定手段により決定された前記遊技情報を設定可能な遊技情報設定手段と、前記状態制御手段により前記特定状態が終了すると、前記遊技情報設定手段が設定した前記遊技情報を消去可能な遊技情報消去手段と、前記遊技情報設定手段が設定した前記遊技情報に応じた演出を実行可能な演出実行手段と、を更に備え、前記演出実行手段は、前記特定状態の終了時に特定状態終了時演出を実行するとともに、前記特定状態が終了してから前記遊技情報設定手段により前記遊技情報が設定されるまでの前記第1区間の前記第1所定状態中の各遊技においても当該特定状態終了時演出を継続して実行し、前記所定条件が成立することに応じて前記遊技情報設定手段により前記遊技情報が設定されると、前記特定状態終了時演出を終了して、設定された当該遊技情報に応じた演出を実行可能であり、前記特定状態終了時演出を実行する際に、遊技に対するのめり込み防止に関する注意表示を表示可能であり、さらに、前記第1区間の前記第1所定状態において前記所定条件が成立し、前記第2区間の前記第2所定状態が開始された場合、その後、前記特定状態に一度も移行することなく前記第2区間の前記第2所定状態から前記第1区間へ移行することがないことを特徴とする。

【手続補正7】**【補正対象書類名】**明細書**【補正対象項目名】**0010**【補正方法】**変更**【補正の内容】****【0010】**

このような遊技機では、所定状態では、遊技情報に応じた演出を実行可能であるが、演出において示唆する遊技情報は、特定状態の終了時に消去されるため、特定状態の終了直後の所定状態では、演出において示唆する遊技情報が設定されていない状態となる。このとき、本発明に係る遊技機では、特定状態の終了時には特定状態終了時演出を実行するとともに、この特定状態終了時演出を、特定状態の終了直後の所定状態においても、消去された遊技情報が再び設定されるまで継続し続け、遊技情報が再び設定されると、特定状態終了時演出から設定された遊技情報に応じた演出に切り替える。これにより、内部的な情報がリセットされた場合であっても、リセットされる前の演出を継続して実行し続けるため、違和感のない演出制御が可能になる。

また、第2区間の終了時には、遊技情報が消去されるため、第1区間ににおいて行われる第1所定状態中は、遊技情報に応じた演出を実行することができない。この点、本発明に係る遊技機では、第2区間から第1所定状態への移行時は特定状態を経由するため、上述と同様に特定状態終了時演出を継続することで、違和感のない演出制御が可能になる。

【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】削除

【補正の内容】

【手続補正9】

【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10】

【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】

本発明によれば、内部的な情報がリセットされた場合であっても違和感のない演出を実行することができる。