

【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 7 月 26 日 (2021.7.26)

【公開番号】特開 2020-54462 (P2020-54462A)

【公開日】令和 2 年 4 月 9 日 (2020.4.9)

【年通号数】公開・登録公報 2020-014

【出願番号】特願 2018-185336 (P2018-185336)

【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 C

【手続補正書】

【提出日】令和 3 年 5 月 21 日 (2021.5.21)

【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】

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な有利状態制御手段と、

前記有利状態の付与期待度を変動させるための複数の異なる制御情報のうちいずれかに  
応じて通常状態を制御可能な通常状態制御手段と、

前記有利状態及び前記通常状態を一連の有利区間とし、前記一連の有利区間における遊  
技数をカウントする遊技数カウント手段と、

前記一連の有利区間において、前記遊技数カウント手段によってカウントされる値が所  
定値に達した場合に当該一連の有利区間を終了させて非有利区間に制御可能な状態制御手  
段と、

前記一連の有利区間において所定条件が成立した場合に、以後の当該一連の有利区間に  
おいて前記有利状態の付与期待度を規制する規制手段と、

遊技者にとって有利度の高い所定の利益を付与する特別条件の成立に応じて、特別演出  
を実行することを決定可能な特別演出決定手段を備え、

前記所定条件は、前記一連の有利区間において前記遊技数カウント手段によってカウ  
ントされる値が前記所定値に達する以前に成立し、

前記特別演出決定手段は、前記一連の有利区間において前記遊技数カウント手段によ  
ってカウントされる値が特定値未満であるときに前記特別演出の実行を決定可能とし、前記  
一連の有利区間において前記遊技数カウント手段によってカウントされる値が前記特定値  
以上であるときに前記特別演出の実行を決定可能としないことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な有利状態制御手段と、

前記有利状態の付与期待度を変動させるための複数の異なる制御情報のうちいずれかに  
応じて通常状態を制御可能な通常状態制御手段と、

前記有利状態及び前記通常状態を一連の有利区間とし、前記一連の有利区間における遊  
技価値の付与数に関する値をカウントする遊技価値カウント手段と、

前記一連の有利区間において、前記遊技価値カウント手段によってカウントされる値が  
所定値に達した場合に当該一連の有利区間を終了させて非有利区間に制御可能な状態制御  
手段と、

前記一連の有利区間において所定条件が成立した場合に、以後の当該一連の有利区間に

において前記有利状態の付与期待度を規制する規制手段と、

遊技者にとって有利度の高い所定の利益を付与する特別条件の成立に応じて、特別演出を実行することを決定可能な特別演出決定手段を備え、

前記所定条件は、前記一連の有利区間において前記遊技価値カウント手段によってカウントされる値が前記所定値に達する以前に成立し、

前記特別演出決定手段は、前記一連の有利区間において前記遊技価値カウント手段によってカウントされる値が特定値未満であるときに前記特別演出の実行を決定可能とし、前記一連の有利区間において前記遊技価値カウント手段によってカウントされる値が前記特定値以上であるときに前記特別演出の実行を決定可能とし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】

ところで、近年、このような遊技機では、遊技の射幸性が過度に高くなってしまうことを抑制するため、有利区間の継続期間が予め定められた上限（リミット）に達すると、有利区間を強制的に終了させる機能（リミット機能）を搭載することが提案されている。しかしながら、特許文献１に示すような遊技機において、このようなリミット機能を搭載するようにした場合、例えば、フリーズ演出が何回も実行された後にリミット機能が発揮されて有利区間が終了しまうと、かえって遊技者に喪失感を与え、遊技の興趣が低下してしまうという問題があった。

【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】

本発明は、このような点に鑑みてなされたものであり、遊技の射幸性が過度に高くなってしまうことを抑制しつつも、遊技の興趣の低下を防止することができる遊技機を提供することを目的とする。

【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】

上記目的を達成するために、本発明に係る遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、疑似ボーナス）に制御可能な有利状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、

前記有利状態の付与期待度を変動させるための複数の異なる制御情報（例えば、モード）のうちいずれかに応じて通常状態（例えば、演出区間）を制御可能な通常状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、

前記有利状態及び前記通常状態を一連の有利区間とし、前記一連の有利区間における遊技数をカウントする遊技数カウント手段（例えば、有利区間ゲーム数カウンタ）と、

前記一連の有利区間において、前記遊技数カウント手段によってカウントされる値が所定値（例えば、１５００）に達した場合に当該一連の有利区間を終了させて非有利区間に制御可能な状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、

前記一連の有利区間において所定条件が成立した場合に、以後の当該一連の有利区間において前記有利状態の付与期待度を規制する規制手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と

、

遊技者にとって有利度の高い所定の利益を付与する特別条件（天国Ｃモードに移行）の成立に応じて、特別演出（例えば、特別フリーズ演出）を実行することを決定可能な特別演出決定手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）を備え、

前記所定条件は、前記一連の有利区間において前記遊技数カウント手段によってカウントされる値が前記所定値に達する以前に成立し、

前記特別演出決定手段は、前記一連の有利区間において前記遊技数カウント手段によってカウントされる値が特定値（例えば、７５０）未満であるときに前記特別演出の実行を決定可能とし、前記一連の有利区間において前記遊技数カウント手段によってカウントされる値が前記特定値以上であるときに前記特別演出の実行を決定可能としない構成を有する。

【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】

また、本発明に係る遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、疑似ボーナス）に制御可能な有利状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、

前記有利状態の付与期待度を変動させるための複数の異なる制御情報（例えば、モード）のうちいずれかに応じて通常状態（例えば、演出区間）を制御可能な通常状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、

前記有利状態及び前記通常状態を一連の有利区間とし、前記一連の有利区間における遊技価値の付与数に関する値をカウントする遊技価値カウント手段（例えば、有利区間払出数カウンタ）と、

前記一連の有利区間において、前記遊技価値カウント手段によってカウントされる値が所定値（例えば、２４０１）に達した場合に当該一連の有利区間を終了させて非有利区間に制御可能な状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、

前記一連の有利区間において所定条件が成立した場合に、以後の当該一連の有利区間において前記有利状態の付与期待度を規制する規制手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と

、

遊技者にとって有利度の高い所定の利益を付与する特別条件（天国Ｃモードに移行）の成立に応じて、特別演出（例えば、特別フリーズ演出）を実行することを決定可能な特別演出決定手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）を備え、

前記所定条件は、前記一連の有利区間において前記遊技価値カウント手段によってカウントされる値が前記所定値に達する以前に成立し、

前記特別演出決定手段は、前記一連の有利区間において前記遊技価値カウント手段によってカウントされる値が特定値（例えば、１２０１）未満であるときに前記特別演出の実行を決定可能とし、前記一連の有利区間において前記遊技価値カウント手段によってカウントされる値が前記特定値以上であるときに前記特別演出の実行を決定可能としない構成を有する。

【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】削除

【補正の内容】

【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】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】0 0 1 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 1】

上記構成の遊技機によれば、遊技の射幸性が過度に高くなってしまうことを抑制しつつも、遊技の興趣の低下を防止することができる。