

【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6年1月10日(2024.1.10)

【公開番号】特開2022-61100(P2022-61100A)

【公開日】令和4年4月18日(2022.4.18)

【年通号数】公開公報(特許)2022-069

【出願番号】特願2020-168876(P2020-168876)

【国際特許分類】

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

10

【F I】

A 6 3 F 5/04 6 5 3

A 6 3 F 5/04 6 2 0

【手続補正書】

【提出日】令和5年12月26日(2023.12.26)

【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

20

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、
前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能な遊技機において、
表示結果を導出させるために操作される導出操作手段と、

遊技の進行に応じて特定数値を更新可能な更新手段と、
前記更新手段によって更新された前記特定数値が規定数値に達したときに特典を付与する特典付与手段と、

複数種類の前記規定数値のうちのいずれかを設定する設定手段と、
特定演出を実行する特定演出実行手段と、を備え、

前記更新手段は、前記導出操作手段が推奨される操作態様で操作されて表示結果が導出されたときに前記特定数値を更新可能である一方、前記導出操作手段が推奨される操作態様と異なる操作態様で操作されて表示結果が導出されたときに前記特定数値を更新せず、

通常更新状態と、当該通常更新状態よりも前記特定数値の更新幅が大きい特定更新状態とがあり、

前記特定演出実行手段は、前記特定数値と前記規定数値との差分が所定値よりも小さいときは、当該差分が当該所定値よりも大きいときよりも高い割合で、前記特定演出を実行可能であり、

前記特定更新状態が終了した結果、前記差分が前記所定値よりも大きいときに前記特定演出が実行される割合は、前記通常更新状態において遊技が進行した結果、前記差分が前記所定値よりも大きいときに前記特定演出が実行される割合よりも高い、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】

各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、

40

50

前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能な遊技機（たとえば、スロットマシン1）において、

遊技の進行に応じて特定数値（たとえば、消化する通常ゲーム数）を更新可能な更新手段（たとえば、メイン制御部41により通常ゲーム数を更新する処理、通常ゲーム数短縮抽選）と、

前記更新手段によって更新された前記特定数値が規定数値（たとえば、通常ゲーム数抽選によって決定された通常ゲーム数）に達したときに特典（たとえば、前兆状態への移行）を付与する特典付与手段（たとえば、メイン制御部41により前兆状態に制御する処理）と、

複数種類の前記規定数値のうちのいずれかを設定する設定手段（たとえば、メイン制御部41による通常ゲーム数抽選）と、

特定演出（たとえば、前兆演出モードにおける前兆演出）を実行する特定演出実行手段（たとえば、サブ制御部91により前兆演出を実行する処理）と、を備え、

前記更新手段は、前記導出操作手段が推奨される操作様式で操作されて表示結果が導出されたときに前記特定数値を更新可能である一方、前記導出操作手段が推奨される操作様式と異なる操作様式で操作されて表示結果が導出されたときに前記特定数値を更新せず、

通常更新状態（たとえば、通常ゾーン）と、当該通常更新状態よりも前記特定数値の更新幅が大きい特定更新状態（たとえば、特化ゾーン）とがあり、

前記特定演出実行手段は、前記特定数値と前記規定数値との差分が所定値（たとえば、100ゲーム）よりも小さいときは、当該差分が当該所定値よりも大きいときよりも高い割合で、前記特定演出を実行可能であり、

前記特定更新状態が終了した結果、前記差分が前記所定値よりも大きいときに前記特定演出が実行される割合（たとえば、図32に示す前兆演出モード移行割合B2）は、前記通常更新状態において遊技が進行した結果、前記差分が前記所定値よりも大きいときに前記特定演出が実行される割合（たとえば、図32に示す前兆演出モード移行割合A2）よりも高い。

10

20

30

40

50