

【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 4 年 6 月 21 日(2022.6.21)

【公開番号】特開 2021-19808(P2021-19808A)

【公開日】令和 3 年 2 月 18 日(2021.2.18)

【年通号数】公開・登録公報 2021-008

【出願番号】特願 2019-137897(P2019-137897)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02(2006.01)

10

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 0

【手続補正書】

【提出日】令和 4 年 6 月 13 日(2022.6.13)

【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】

20

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

特定条件の成立に基づいて抽選を行う抽選手段と、

装飾図柄の可変表示を行う可変制御手段と、

前記抽選の結果に基づいて遊技者に利益を付与可能な利益付与手段と、

所定の表示領域において特定演出を行う特定演出制御手段と、

前記特定演出から移行する演出であって、所定条件が成立すると前記利益が付与される可能性が高められる特別演出を行う特別演出制御手段と、

を備え、

前記特定演出は、

30

第 1 演出と、該第 1 演出の演出内容のうち特定の演出内容を含む第 2 演出と、該第 1 演出では行われていない演出内容であって前記特定の演出内容とは異なる演出内容を含む第 3 演出とを含み、前記第 3 演出よりも前記第 2 演出が先に実行される演出であり、

前記特別演出制御手段は、

前記特定演出において、前記第 1 演出、前記第 2 演出または / および前記第 3 演出が行われ、前記第 2 演出の結果または / および前記第 3 演出の結果により前記所定条件が成立すると前記特別演出を実行可能に構成され、

前記装飾図柄の可変表示の際に前記第 2 演出で表示される対象が含まれる場合があり、前記可変制御手段は前記装飾図柄の表示を前記対象よりも前方側に表示可能である

ことを特徴とする遊技機。

40

【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 2

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 2】

従来より、所定の条件が成立すると抽選を行い、この抽選結果に基づいて図柄の可変表示を行う遊技機が知られている。そして、抽選結果が特別結果であることを示す態様が導出されると、遊技者に有利な特別遊技状態に制御される。

【手続補正 3】

50

【補正対象書類名】明細書  
 【補正対象項目名】0003  
 【補正方法】変更  
 【補正の内容】  
 【0003】

この種の遊技機として、キャラクター画像や図柄などを用いた表示演出を行い、興趣を高めるようにした遊技機が知られている（例えば、特許文献1参照）。

【手続補正4】  
 【補正対象書類名】明細書  
 【補正対象項目名】0004  
 【補正方法】変更  
 【補正の内容】  
 【0004】  
 【特許文献1】特開2016-29956号公報

10

【手続補正5】  
 【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】

20

しかしながら、表示演出をさらに向上させることにより、より一層、興趣を高めることが可能な遊技機の提供が望まれている。

【手続補正6】  
 【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、そのような点に鑑みてなされたものであり、その目的は、興趣を高めることが可能な遊技機を提供することにある。

30

【手続補正7】  
 【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】

本発明に係る遊技機は、特定条件の成立に基づいて抽選を行う抽選手段（例えば、特別図柄抽選を行うメインCPU）と、

装飾図柄の可変表示を行う可変制御手段（例えば、装飾図柄の変動表示を行うサブCPU）と、

40

前記抽選の結果に基づいて遊技者に利益（例えば、大当たり遊技状態）を付与可能な利益付与手段（例えば、大当たり遊技状態に制御するメインCPU）と、

所定の表示領域において特定演出（例えば、ミニゲーム予告演出およびミニゲーム演出B）を行う特定演出制御手段（例えば、サブCPU）と、

前記特定演出から移行する演出であって、所定条件が成立すると（例えば、31人のキャラクター全員を集めることに成功すると）前記利益が付与される可能性が高められる特別演出（例えば、SPリーチ）を行う特別演出制御手段（例えば、サブCPU）と、  
を備え、

前記特定演出は、

50

第 1 演出（例えば、ミニゲーム予告演出においてキャラクターをストックする演出）と、  
 該第 1 演出の演出内容のうち特定の演出内容（例えば、第 1 演出においてストックされた  
 キャラクター）を含む第 2 演出（例えば、第 1 演出においてストックされたキャラクター  
 を獲得する演出）と、該第 1 演出では行われていない演出内容であって前記特定の演出内  
 容とは異なる演出内容（例えば、第 1 演出においてストックされなかったキャラクター）  
 を含む第 3 演出（例えば、第 1 演出においてストックされなかったキャラクターを獲得す  
 る演出）とを含み、前記第 3 演出よりも前記第 2 演出が優先して先に実行される演出であ  
 り、

前記特別演出制御手段は、

前記特定演出において、前記第 1 演出、前記第 2 演出または / および前記第 3 演出が行わ  
 れ、前記第 2 演出の結果または / および前記第 3 演出の結果により前記所定条件が成立す  
 ると（例えば、3 1 人のキャラクター全員を集めることに成功すると）前記特別演出を実  
 行可能に構成され、

10

前記装飾図柄の可変表示の際に前記第 2 演出で表示される対象（例えば、キャラクタ画像  
 ）が含まれる場合があり、前記可変制御手段は前記装飾図柄の表示を前記対象よりも前方  
 側に表示可能である

ことを特徴とする。

【手続補正 8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 8

20

【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】0 0 0 9

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 1 0】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 0

30

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 1 1】

【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】削除

【補正の内容】

【手続補正 1 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 2

40

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 1 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 3

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 1 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 4

50

【補正方法】削除	
【補正の内容】	
【手続補正 1 5】	
【補正対象書類名】明細書	
【補正対象項目名】0 0 1 5	
【補正方法】削除	
【補正の内容】	
【手続補正 1 6】	
【補正対象書類名】明細書	
【補正対象項目名】0 0 1 6	10
【補正方法】削除	
【補正の内容】	
【手続補正 1 7】	
【補正対象書類名】明細書	
【補正対象項目名】0 0 1 7	
【補正方法】削除	
【補正の内容】	
【手続補正 1 8】	
【補正対象書類名】明細書	
【補正対象項目名】0 0 1 8	20
【補正方法】削除	
【補正の内容】	
【手続補正 1 9】	
【補正対象書類名】明細書	
【補正対象項目名】0 0 1 9	
【補正方法】削除	
【補正の内容】	
【手続補正 2 0】	
【補正対象書類名】明細書	
【補正対象項目名】0 0 2 0	30
【補正方法】削除	
【補正の内容】	
【手続補正 2 1】	
【補正対象書類名】明細書	
【補正対象項目名】0 0 2 1	
【補正方法】削除	
【補正の内容】	
【手続補正 2 2】	
【補正対象書類名】明細書	
【補正対象項目名】0 0 2 2	40
【補正方法】変更	
【補正の内容】	
【0 0 2 2】	
本発明によれば、 <u>興趣を高めることが可能な遊技機を提供することができる。</u>	