

【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 6 月 17 日 (2021.6.17)

【公開番号】特開 2019-201968 (P2019-201968A)

【公開日】令和 1 年 11 月 28 日 (2019.11.28)

【年通号数】公開・登録公報 2019-048

【出願番号】特願 2018-99626 (P2018-99626)

【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

A 6 3 F 5/04 5 1 2 D

【手続補正書】

【提出日】令和 3 年 4 月 30 日 (2021.4.30)

【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】

複数の図柄を複数列に変動表示可能な図柄表示手段と、

第 1 特別役、第 2 特別役、及び特定役を含む複数の役の中から当籤役を決定可能な役決定手段と、

前記役決定手段により決定された当籤役と遊技者の停止操作とに基づいて、図柄の変動表示を停止可能な停止制御手段と、

前記停止制御手段により図柄の変動表示が停止された場合に、前記図柄表示手段に表示された図柄組合せに応じた特典を付与可能な特典付与手段と、を備えた遊技機であって、

前記図柄表示手段に第 1 特別図柄組合せが表示された場合に第 1 特別遊技状態を開始させる制御が可能な第 1 特別遊技状態制御手段と、

前記図柄表示手段に第 2 特別図柄組合せが表示された場合に第 2 特別遊技状態を開始させる制御が可能な第 2 特別遊技状態制御手段と、

遊技者の停止操作に関する情報を報知可能な有利状態に制御可能な有利状態制御手段と、
を備え、

前記第 1 特別役が当籤役として決定された場合、前記図柄表示手段に前記第 1 特別図柄組合せが表示されるまで、前記第 1 特別役が持ち越された第 1 持越状態を継続させ、

前記第 2 特別役が当籤役として決定された場合、前記図柄表示手段に前記第 2 特別図柄組合せが表示されるまで、前記第 2 特別役が持ち越された第 2 持越状態を継続させ、

前記役決定手段は、

前記第 1 持越状態及び前記第 2 持越状態のいずれでもない場合であって、ベットされた遊技価値が第 1 の量であるとき、前記第 1 特別役を当籤役として決定可能とし、ベットされた遊技価値が第 2 の量であるとき、前記第 1 特別役を当籤役として決定可能とせず、

前記第 1 持越状態及び前記第 2 持越状態のいずれでもない場合であって、ベットされた遊技価値が前記第 2 の量であるとき、前記第 2 特別役を当籤役として決定可能とし、ベットされた遊技価値が前記第 1 の量であるとき、前記第 2 特別役を当籤役として決定可能とせず、

前記停止制御手段は、

前記特定役が当籤役として決定された場合、前記第 1 持越状態である場合には、前記図

柄表示手段に特定図柄組合せを表示させることを可能とせず、前記第2持越状態である場合には、前記図柄表示手段に前記特定図柄組合せを表示させることを可能とし、

前記有利状態制御手段は、

ベットされた遊技価値が前記第1の量であるとき、少なくとも前記特定役が当籤役として決定された場合に、前記有利状態を付与する旨を決定可能とし、

ベットされた遊技価値が前記第2の量であるとき、前記有利状態を付与するか否かを決定可能とせず、

前記第2持越状態であって、ベットされた遊技価値が前記第1の量であるときに行われる前記有利状態は、単位遊技あたりの遊技価値の付与期待値がプラスとなる状態であり、

前記第2特別遊技状態は、単位遊技あたりの遊技価値の付与期待値がプラスとならない状態で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】0005

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0005】

従来の遊技機において、特別役（例えば、ボーナス役）の持ち越し状態中において、特定の条件が満たされた場合に、遊技者に有利な有利状態（例えば、ART状態）に移行させることを可能としたものが知られている（例えば、特許文献1参照）。

【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2015-73810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】削除

【補正の内容】

【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、遊技性を変化に富んだものと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6】

【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】

複数の図柄を複数列に変動表示可能な図柄表示手段（例えば、リール3L、3C、3R及び図柄表示領域4）と、

第1特別役、第2特別役、及び特定役を含む複数の役の中から当籤役を決定可能な役決定手段（例えば、メインCPU101）と、

前記役決定手段により決定された当籤役と遊技者の停止操作とに基づいて、図柄の変動表示を停止可能な停止制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、

前記停止制御手段により図柄の変動表示が停止された場合に、前記図柄表示手段に表示された図柄組合せに応じた特典を付与可能な特典付与手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、を備えた遊技機であって、

前記図柄表示手段に第１特別図柄組合せ（例えば、遊技性の他の例（その６）におけるＢＢ１に係る図柄の組合せ）が表示された場合に第１特別遊技状態（例えば、遊技性の他の例（その６）におけるＢＢ１状態）を開始させる制御が可能な第１特別遊技状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、

前記図柄表示手段に第２特別図柄組合せ（例えば、遊技性の他の例（その６）におけるＢＢ２に係る図柄の組合せ）が表示された場合に第２特別遊技状態（例えば、遊技性の他の例（その６）におけるＢＢ２状態）を開始させる制御が可能な第２特別遊技状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、

遊技者の停止操作に関する情報を報知可能な有利状態に制御可能な有利状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、を備え、

前記第１特別役が当籤役として決定された場合、前記図柄表示手段に前記第１特別図柄組合せが表示されるまで、前記第１特別役が持ち越された第１持越状態（例えば、遊技性の他の例（その６）におけるＢＢ１フラグ間）を継続させ、

前記第２特別役が当籤役として決定された場合、前記図柄表示手段に前記第２特別図柄組合せが表示されるまで、前記第２特別役が持ち越された第２持越状態（例えば、遊技性の他の例（その６）におけるＢＢ２フラグ間）を継続させ、

前記役決定手段は、

前記第１持越状態及び前記第２持越状態のいずれでもない場合であって、ベットされた遊技価値が第１の量（例えば、３枚）であるとき、前記第１特別役を当籤役として決定可能とし、ベットされた遊技価値が第２の量（例えば、２枚）であるとき、前記第１特別役を当籤役として決定可能とせず、

前記第１持越状態及び前記第２持越状態のいずれでもない場合であって、ベットされた遊技価値が前記第２の量であるとき、前記第２特別役を当籤役として決定可能とし、ベットされた遊技価値が前記第１の量であるとき、前記第２特別役を当籤役として決定可能とせず、

前記停止制御手段は、

前記特定役が当籤役として決定された場合、前記第１持越状態である場合には、前記図柄表示手段に特定図柄組合せを表示させることを可能とせず、前記第２持越状態である場合には、前記図柄表示手段に前記特定図柄組合せを表示させることを可能とし、

前記有利状態制御手段は、

ベットされた遊技価値が前記第１の量であるとき、少なくとも前記特定役が当籤役として決定された場合に、前記有利状態を付与する旨を決定可能とし、

ベットされた遊技価値が前記第２の量であるとき、前記有利状態を付与するか否かを決定可能とせず、

前記第２持越状態であって、ベットされた遊技価値が前記第１の量であるときに行われる前記有利状態は、単位遊技あたりの遊技価値の付与期待値がプラスとなる状態であり、

前記第２特別遊技状態は、単位遊技あたりの遊技価値の付与期待値がプラスとならない状態であることを特徴とする遊技機。

【手続補正７】

【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８】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】 0 0 1 2
【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 1 3
【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 4
【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 5
【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 6
【補正方法】 変更
【補正の内容】
【 0 0 1 6 】

上記構成の遊技機によれば、遊技性を変化に富んだものとすることができる。