

【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 27 日(2022.6.27)

【公開番号】特開 2021-171180(P2021-171180A)

【公開日】令和 3 年 11 月 1 日(2021.11.1)

【年通号数】公開・登録公報 2021-053

【出願番号】特願 2020-75155(P2020-75155)

【国際特許分類】

A 63 F 7/02(2006.01)

【F I】

A 63 F 7/02 315 A

10

【手続補正書】

【提出日】令和 4 年 6 月 17 日(2022.6.17)

【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】

所定条件が成立すると始動情報を保留可能な保留手段と、

始動条件が成立すると前記始動情報を用いて抽選を行う抽選手段と、

所定の表示領域にて特別図柄の可変表示を行い、前記抽選の結果が導出されるよう制御する特別図柄制御手段と、

前記特別図柄とは異なる普通図柄の可変表示を行い、該普通図柄の可変表示結果として普通当り結果及び前記普通当り結果よりも遊技者に不利な普通ハズレ結果の何れかを導出可能な普通図柄制御手段と、

前記特別図柄制御手段により特別停止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可能な特別遊技状態制御手段と、

前記始動条件が成立する前に実行可能な先読み演出を制御する先読み演出制御手段と、

前記特別図柄の可変表示回数を計数可能な計数手段と、

前記特別図柄の可変表示が行われる遊技状態に制御可能な遊技状態制御手段と、

前記普通図柄制御手段が前記普通当り結果になったことに基づいて、遊技媒体が入賞困難な第 1 状態から入賞容易な第 2 状態へと変位可能な変位手段と、

を備え、

前記遊技状態制御手段は、

前記特別図柄の可変表示が行われる遊技状態として、通常遊技状態と、前記通常遊技状態よりも有利な特定遊技状態と、を含む複数の遊技状態のうちいずれかに制御可能であり、

40

前記特別遊技状態は、第 1 特別遊技状態と、前記第 1 特別遊技状態よりも付与される遊技価値が相対的に少ない第 2 特別遊技状態と、を少なくとも含み、

前記特定遊技状態は、前記特別停止態様が導出される確率が前記通常遊技状態と同じ遊技状態であり、前記第 1 特別遊技状態に制御されることを移行条件とする第 1 特定遊技状態と、前記計数手段により計数された回数が規定回数に到達することを移行条件とする第 2 特定遊技状態と、を少なくとも含み、

前記先読み演出制御手段は、

前記保留手段により保留されている前記始動情報についての前記特別図柄の可変表示が行われるまでに、前記計数手段により計数された回数が、前記特定遊技状態への移行契機である前記規定回数に到達する場合に前記先読み演出を行わず、前記規定回数に到達しない

50

場合に前記先読み演出を行うことが可能であり、

前記遊技状態制御手段は、

前記計数手段により計数された回数が規定回数に到達する前記特別図柄の可変表示において前記第 2 特別遊技状態に移行される場合には当該第 2 特別遊技状態の終了後に前記第 2 特定遊技状態に移行されるように制御可能である一方で、

前記計数手段により計数された回数が規定回数に到達する前記特別図柄の可変表示において前記第 1 特別遊技状態に移行される場合には当該第 1 特別遊技状態の終了後に前記第 2 特定遊技状態に移行されることなく前記第 1 特定遊技状態に移行されるように制御可能であり、

前記通常遊技状態、前記第 1 特定遊技状態及び前記第 2 特定遊技状態は、前記普通図柄制御手段により前記普通当り結果が導出される割合が同一に構成される

10

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】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

(1) 本発明に係る遊技機は、

所定条件が成立すると始動情報（例えば、各種乱数）を保留可能な保留手段（例えば、S 395 または S 402 の処理を行うメイン CPU 201）と、

20

始動条件が成立すると前記始動情報を用いて抽選を行う抽選手段（例えば、S 104 の処理を行うメイン CPU 201）と、

所定の表示領域にて特別図柄の可変表示を行い、前記抽選の結果が導出されるよう制御する特別図柄制御手段（例えば、S 93 及び S 94 の処理を行うメイン CPU 201）と、前記特別図柄とは異なる普通図柄の可変表示を行い、該普通図柄の可変表示結果として普通当り結果及び前記普通当り結果よりも遊技者に不利な普通ハズレ結果の何れかを導出可能な普通図柄制御手段（例えば、S 40 の処理を行うメイン CPU 201）と、

前記特別図柄制御手段により特別停止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可能な特別遊技状態制御手段（例えば、S 93 及び S 94 の処理を行うメイン CPU 201）と、

30

前記始動条件が成立する前に実行可能な先読み演出（例えば、先読み演出）を制御する先読み演出制御手段（例えば、サブ CPU 301）と、

前記特別図柄の可変表示回数を計数可能な計数手段（例えば、天井カウンタ）と、

前記特別図柄の可変表示が行われる遊技状態に制御可能な遊技状態制御手段（例えば、メイン CPU 201）と、

前記普通図柄制御手段が前記普通当り結果になったことに基づいて、遊技媒体が入賞困難な第 1 状態から入賞容易な第 2 状態へと変位可能な変位手段（例えば、S 296 の処理を行うメイン CPU 201）と、

を備え、

40

前記遊技状態制御手段は、

前記特別図柄の可変表示が行われる遊技状態として、通常遊技状態と、前記通常遊技状態よりも有利な特定遊技状態（例えば、時短遊技状態）と、を含む複数の遊技状態のうちいずれかに制御可能であり、

前記特別遊技状態は、第 1 特別遊技状態（例えば、大当り遊技状態）と、前記第 1 特別遊技状態よりも付与される遊技価値が相対的に少ない第 2 特別遊技状態（例えば、小当り遊技状態）と、を少なくとも含み、

前記特定遊技状態は、前記特別停止態様が導出される確率が前記通常遊技状態と同じ遊技状態であり、前記第 1 特別遊技状態に制御されることを移行条件とする第 1 特定遊技状態（例えば、A 時短遊技状態）と、前記計数手段により計数された回数が規定回数に到達す

50

ることを移行条件とする第 2 特定遊技状態（例えば、B 時短遊技状態）と、を少なくとも含み、

前記先読み演出制御手段は、

前記保留手段により保留されている前記始動情報についての前記特別図柄の可変表示が行われるまでに、前記計数手段により計数された回数が、前記特定遊技状態への移行契機である前記規定回数に到達する場合に前記先読み演出を行わず、前記規定回数に到達しない場合に前記先読み演出を行うことが可能であり、

前記遊技状態制御手段は、

前記計数手段により計数された回数が規定回数に到達する前記特別図柄の可変表示において前記第 2 特別遊技状態に移行される場合には当該第 2 特別遊技状態の終了後に前記第 2 特定遊技状態に移行されるように制御可能である一方で、

10

前記計数手段により計数された回数が規定回数に到達する前記特別図柄の可変表示において前記第 1 特別遊技状態に移行される場合には当該第 1 特別遊技状態の終了後に前記第 2 特定遊技状態に移行されることなく前記第 1 特定遊技状態に移行されるように制御可能であり、

前記通常遊技状態、前記第 1 特定遊技状態及び前記第 2 特定遊技状態は、前記普通図柄制御手段により前記普通当り結果が導出される割合が同一に構成される

ことを特徴とする。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

20

【補正対象項目名】0 0 0 8

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 8 5 7

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 8 5 7】

先読み演出が実行される保留画像の形態には、大当りの可能性があることを示す大当り系先読み演出形態と、時短当りの可能性があることを示す時短当り系先読み演出形態と、大当りおよび時短当りのいずれについても可能性があることを示す共通当り先読み演出形態とが含まれる。

30

40

50