

【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 5 年 9 月 6 日(2023.9.6)

【公開番号】特開 2022-45287(P2022-45287A)

【公開日】令和 4 年 3 月 18 日(2022.3.18)

【年通号数】公開公報(特許)2022-049

【出願番号】特願 2020-150898(P2020-150898)

【国際特許分類】

A 6 3 F 5/04(2006.01)

10

【F I】

A 6 3 F 5/04 6 2 0

【手続補正書】

【提出日】令和 5 年 8 月 29 日(2023.8.29)

【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】

複数のリールと、

前記複数のリールにそれぞれ対応する複数のストップボタンと、

内部抽選を行う内部抽選手段と、

通常区間及び有利区間を制御し、前記有利区間において補助遊技に係る制御を行う補助遊技制御手段と、を備え、

前記内部抽選では、複数種類の当選態様の当否が決定され、

前記複数種類の当選態様には、第 1 当選態様と、第 2 当選態様と、が含まれ、

前記第 1 当選態様には、第 1 小役と、第 2 小役と、の重複当選が対応付けられ、

30

前記第 1 小役の配当は、前記第 2 小役の配当よりも高く、

前記第 1 当選態様に当選し、かつ前記複数のストップボタンが所定の操作態様で操作された場合に、前記第 1 小役が入賞可能であり、

前記第 1 当選態様に当選し、かつ前記複数のストップボタンが前記所定の操作態様とは異なる操作態様で操作された場合に、前記第 1 小役が入賞せず、

前記補助遊技制御手段は、前記内部抽選で前記第 1 当選態様に当選した場合に前記第 1 小役の入賞を補助する前記補助遊技を実行可能な状態として、第 1 状態と、第 2 状態と、を制御し、

前記第 1 状態は、前記第 2 状態である場合よりも、前記内部抽選で前記第 1 当選態様に当選した場合に前記第 1 小役の入賞を補助する前記補助遊技が実行される確率が高く、

40

前記補助遊技制御手段は、前記有利区間である場合において、前記補助遊技に係る所定の制御を実行可能であり、

前記第 1 状態においては、前記所定の制御を実行する確率が第 1 確率であり、

前記第 2 状態においては、前記所定の制御を実行する確率が第 2 確率であり、

前記第 1 確率は、前記第 2 確率よりも低い確率であり、

前記内部抽選の結果には、第 1 結果と、第 2 結果と、が含まれ、

前記補助遊技制御手段は、

前記通常区間で、かつ前記内部抽選の結果が第 1 結果である場合に、前記第 1 結果であることに基づき前記有利区間を開始可能であり、

前記通常区間で、かつ前記内部抽選の結果が第 2 結果である場合に、前記第 2 結果であ

50

ることに基づき前記有利区間を開始せず、

前記第 1 当選態様の当選は、前記第 1 結果に含まれ、

前記第 2 当選態様の当選は、前記第 2 結果に含まれ、

前記第 1 当選態様の当選確率は、前記第 2 当選態様の当選確率よりも高い、  
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】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

10

【0007】

本発明は、複数のリールと、

前記複数のリールにそれぞれ対応する複数のストップボタンと、

内部抽選を行う内部抽選手段と、

通常区間及び有利区間を制御し、前記有利区間において補助遊技に係る制御を行う補助遊技制御手段と、を備え、

前記内部抽選では、複数種類の当選態様の当否が決定され、

前記複数種類の当選態様には、第 1 当選態様（例えば、当選エリア「打順ベル 1」～当選エリア「打順ベル 4」）と、第 2 当選態様（例えば、当選エリア「通常リプレイ 2」）と、が含まれ、

20

前記第 1 当選態様には、第 1 小役（例えば、ベル A～ベル D）と、第 2 小役（例えば、1 枚役 A～1 枚役 C）と、の重複当選が対応付けられ、

前記第 1 小役の配当は、前記第 2 小役の配当よりも高く、

前記第 1 当選態様に当選し、かつ前記複数のストップボタンが所定の操作態様（例えば、当選エリア「打順ベル 1」～当選エリア「打順ベル 4」のそれぞれに設定された正解打順）で操作された場合に、前記第 1 小役が入賞可能であり、

前記第 1 当選態様に当選し、かつ前記複数のストップボタンが前記所定の操作態様とは異なる操作態様で操作された場合に、前記第 1 小役が入賞せず、

前記補助遊技制御手段は、前記内部抽選で前記第 1 当選態様に当選した場合に前記第 1 小役の入賞を補助する前記補助遊技を実行可能な状態として、第 1 状態（例えば、第 4 A T モード）と、第 2 状態（例えば、第 1 A T モード）と、を制御し、

30

前記第 1 状態は、前記第 2 状態である場合よりも、前記内部抽選で前記第 1 当選態様に当選した場合に前記第 1 小役の入賞を補助する前記補助遊技が実行される確率が高く、

前記補助遊技制御手段は、前記有利区間である場合において、前記補助遊技に係る所定の制御（例えば、A T モードの終了に係る制御）を実行可能であり、

前記第 1 状態においては、前記所定の制御を実行する確率が第 1 確率（例えば、30%）であり、

前記第 2 状態においては、前記所定の制御を実行する確率が第 2 確率（例えば、90%）であり、

前記第 1 確率は、前記第 2 確率よりも低い確率であり、

40

前記内部抽選の結果には、第 1 結果（例えば、非 R T 状態における内部抽選で当選エリア「打順ベル 1」～当選エリア「打順ベル 4」、当選エリア「打順チャンス 1」～当選エリア「打順チャンス 1 2」、当選エリア「レア役」、当選エリア「通常リプレイ 1」、当選エリア「レアリプレイ」、当選エリア「R B B & 1 枚役」のいずれかに当選することと、ボーナス成立状態における内部抽選で当選エリア「打順ベル 1」～当選エリア「打順ベル 4」、当選エリア「打順チャンス 1」～当選エリア「打順チャンス 1 2」、当選エリア「レア役」、当選エリア「通常リプレイ 1」、当選エリア「レアリプレイ」、当選エリア「1 枚役」のいずれかに当選すること）と、第 2 結果（例えば、非 R T 状態における内部抽選で当選エリア「R B B」、当選エリア「通常リプレイ 2」のいずれかに当選することと、ボーナス成立状態における内部抽選で当選エリア「通常リプレイ 2」に当選すること）

50

と、が含まれ、

前記補助遊技制御手段は、

前記通常区間で、かつ前記内部抽選の結果が第 1 結果である場合に、前記第 1 結果であることに基づき前記有利区間を開始可能であり、

前記通常区間で、かつ前記内部抽選の結果が第 2 結果である場合に、前記第 2 結果であることに基づき前記有利区間を開始せず、

前記第 1 当選態様の当選は、前記第 1 結果に含まれ、

前記第 2 当選態様の当選は、前記第 2 結果に含まれ、

前記第 1 当選態様の当選確率（例えば、約  $1 / 2.2$ ）は、前記第 2 当選態様の当選確率（例えば、約  $1 / 489.1$ ）よりも高い、ことを特徴とする。

10

20

30

40

50