

【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 5 月 27 日(2022.5.27)

【公開番号】特開 2021-83873(P2021-83873A)
【公開日】令和 3 年 6 月 3 日(2021.6.3)
【年通号数】公開・登録公報 2021-025
【出願番号】特願 2019-216372(P2019-216372)
【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

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

【手続補正書】

【提出日】令和 4 年 5 月 19 日(2022.5.19)

【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】

演出にかかわる制御を実行可能な演出制御手段を備える遊技機であって、
遊技領域に向けて発射された遊技球が特別始動領域を通過したことに基づいて、特別抽選
を実行可能な特別抽選実行手段と、
前記特別抽選の結果に基づいて第 1 特別結果が導出されると、第 1 特別遊技状態に制御可
能な第 1 特別遊技状態制御手段と、
前記特別抽選の結果に基づいて前記第 1 特別結果とは異なる第 2 特別結果が導出されると
、賞としての遊技価値が付与されうる量の期待値が前記第 1 特別遊技状態よりも小さい第
2 特別遊技状態に制御可能な第 2 特別遊技状態制御手段と、
通常の遊技状態と比べて特別図柄の可変表示時間を短縮しうる第 1 特定制御と、通常の遊
技状態と比べて前記特別始動領域への遊技球の通過が可能または容易となる頻度を高めう
る第 2 特定制御とのうち、少なくともいずれかの特定制御が実行される特定遊技状態に制
御可能な特定制御実行手段と、
前記特別抽選の結果が前記第 2 特別結果であるときに前記特定遊技状態の制御にかかわる
特定結果を決定可能な特定結果決定手段と、
前記演出制御手段により制御され、所定の演出表示を表示可能な表示手段と、を備え、
前記特定結果決定手段は、前記第 2 特別遊技状態の実行後に前記特定遊技状態に制御され
得る所定結果を導出可能であり、
前記演出制御手段は、前記特定結果決定手段により前記所定結果が導出された場合には前
記第 2 特別遊技状態の実行中に当該第 2 特別遊技状態の実行後に前記特定遊技状態に制御
することを報知する特定表示を前記表示手段に表示することが可能であり、
前記特別図柄は、第 1 特別図柄と、前記第 1 特別図柄よりも前記第 2 特別結果が導出され
る割合が相対的に高い第 2 特別図柄と、を少なくとも含み、
前記特定結果決定手段は、
前記特定制御が実行されていないときに前記第 2 特別図柄により前記第 2 特別結果が導出
された場合には、前記第 2 特別抽選に基づく前記第 2 特別遊技状態の実行後に前記特定遊
技状態に制御することが可能であり、
前記特定制御が実行されていないときに前記第 1 特別結果又は前記第 2 特別結果が導出さ

30

40

50

れることに基づいて制御される前記特定遊技状態と前記特定制御が実行されているときに前記第 1 特別結果又は第 2 特別結果が導出されることに基づいて制御される前記特定遊技状態とは、制御される前記特定遊技状態の実行回数の期待値がそれぞれ異なる、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】0 0 0 7

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 7】

10

本発明に係る遊技機は、演出にかかわる制御を実行可能な演出制御手段（例えば、サブ CPU 3 3 2 0 1）を備える遊技機であって、

遊技領域に向けて発射された遊技球が特別始動領域（例えば、第 1 始動口 3 3 4 2 0、第 2 始動口 3 3 4 4 0 A、3 3 4 4 0 B）を通過したことに基づいて、特別抽選（例えば、ステップ S 1 1 4 7 5 の特別図柄当り判定処理）を実行可能な特別抽選実行手段（例えば、メイン CPU 3 3 1 0 1）と、

前記特別抽選の結果に基づいて第 1 特別結果（例えば、大当り）が導出されると、第 1 特別遊技状態に制御可能な第 1 特別遊技状態制御手段と、

前記特別抽選の結果に基づいて前記第 1 特別結果とは異なる第 2 特別結果（例えば、小当り）が導出されると、賞としての遊技価値が付与されうる量の期待値が前記第 1 特別遊技状態よりも小さい第 2 特別遊技状態に制御可能な第 2 特別遊技状態制御手段（例えば、メイン CPU 3 3 1 0 1）と、

20

通常の遊技状態と比べて特別図柄の可変表示時間を短縮しうる第 1 特定制御と、通常の遊技状態と比べて前記特別始動領域への遊技球の通過が可能または容易となる頻度を高めうる第 2 特定制御（例えば、電サポ制御）とのうち、少なくともいずれかの特定制御が実行される特定遊技状態（例えば、時短遊技状態）に制御可能な特定制御実行手段（例えば、メイン CPU 3 3 1 0 1）と、

前記特別抽選の結果が前記第 2 特別結果であるときに前記特定遊技状態の制御にかかわる特定結果を決定可能な特定結果決定手段（例えば、メイン CPU 3 3 1 0 1）と、

30

前記演出制御手段により制御され、所定の演出表示を表示可能な表示手段（例えば、液晶表示装置 3 3 0 1 6）と、を備え、

前記特定結果決定手段は、前記第 2 特別遊技状態の実行後に前記特定遊技状態に制御され得る所定結果を導出可能であり、

前記演出制御手段は、前記特定結果決定手段により前記所定結果が導出された場合には前記第 2 特別遊技状態の実行中に当該第 2 特別遊技状態の実行後に前記特定遊技状態に制御することを報知する特定表示を前記表示手段に表示することが可能であり、

前記特別図柄は、第 1 特別図柄と、前記第 1 特別図柄よりも前記第 2 特別結果が導出される割合が相対的に高い第 2 特別図柄と、を少なくとも含み、

前記特定結果決定手段は、

40

前記特定制御が実行されていないときに前記第 2 特別図柄により前記第 2 特別結果が導出された場合には、前記第 2 特別抽選に基づく前記第 2 特別遊技状態の実行後に前記特定遊技状態に制御することが可能であり、

前記特定制御が実行されていないときに前記第 1 特別結果又は前記第 2 特別結果が導出されることに基づいて制御される前記特定遊技状態と前記特定制御が実行されているときに前記第 1 特別結果又は第 2 特別結果が導出されることに基づいて制御される前記特定遊技状態とは、制御される前記特定遊技状態の実行回数の期待値がそれぞれ異なる、

ことを特徴とする。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

50

【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 0 0 9

【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】 0 0 1 0

【補正方法】 削除

【補正の内容】

10

20

30

40

50