

【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 1 月 27 日(2023.1.27)

【公開番号】特開 2022-1131(P2022-1131A)
 【公開日】令和 4 年 1 月 6 日(2022.1.6)
 【年通号数】公開公報(特許)2022-002
 【出願番号】特願 2020-106566(P2020-106566)
 【国際特許分類】

A 6 3 F 5/04(2006.01)

10

【F I】

A 6 3 F 5/04 6 6 1

A 6 3 F 5/04 6 3 1

【手続補正書】

【提出日】令和 5 年 1 月 19 日(2023.1.19)

【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】

複数の図柄を複数列に変動表示可能な変動表示手段と、
 当籤役を決定する当籤役決定手段と、
前記当籤役決定手段による決定結果と遊技者の停止操作とに応じて図柄の変動表示を停止させる停止制御手段と、

遊技者に有利な停止操作の情報を報知可能な有利状態を制御する有利状態制御手段と、
を備え、

前記有利状態は、前記有利状態の実行状態である第 1 状態と、前記有利状態の延長可否決定を行うことが可能な第 2 状態とを含み、 30

前記有利状態制御手段は、前記第 1 状態が終了した場合に前記第 2 状態に移行させることが可能であるとともに、前記第 2 状態において前記有利状態を延長することが決定された場合に前記第 1 状態に移行させることが可能であり、

前記第 1 状態では、特定付与条件の成立に応じて特定値を付与することが可能であって、前記特定値の累積した付与結果に応じた段階を設定することが可能であり、

前記第 2 状態では、設定された前記段階に応じた有利度合いで前記延長可否決定を行うことが可能であり、

さらに、前記第 1 状態では、前記特定値の累積した付与結果にかかわらず、設定される前記段階を最高段階とする旨を決定することが可能であり、 40

前記停止制御手段は、前記当籤役決定手段が所定役を当籤役として決定した場合、正解態様にて停止操作が行われた場合には所定数の遊技価値が付与され得る図柄組合せを表示させる一方、前記正解態様とは異なる態様にて停止操作が行われた場合には前記所定数の遊技価値が付与され得る図柄組合せを表示させないことが可能であり、

前記有利状態は、前記当籤役決定手段が前記所定役を当籤役として決定した場合に前記正解態様が報知され得る状態であり、

前記特定付与条件は、前記当籤役決定手段が前記所定役を当籤役として決定した場合に、前記正解態様にて停止操作が行われたことに応じて成立し得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

50

【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 】

複数の図柄を複数列に変動表示可能な変動表示手段（例えば、変動表示部）と、
当籤役を決定する当籤役決定手段（例えば、内部抽籤処理を行うメインＣＰＵ１０１）と

前記当籤役決定手段による決定結果と遊技者の停止操作とに応じて図柄の変動表示を停止させる停止制御手段（例えば、リール停止制御処理を行うメインＣＰＵ１０１）と、

遊技者に有利な停止操作の情報を報知可能な有利状態（例えば、ＡＴ状態）を制御する有利状態制御手段（例えば、第２の遊技機において各遊技状態間の移行を制御するメインＣＰＵ１０１）と、を備え、

前記有利状態は、前記有利状態の実行状態である第１状態（例えば、図３６や図３９に示す「ＡＴ状態」）と、前記有利状態の延長可否決定を行うことが可能な第２状態（例えば、図３６や図３９に示す「ジャッジ状態」）とを含み、

前記有利状態制御手段は、前記第１状態が終了した場合に前記第２状態に移行させることが可能であるとともに、前記第２状態において前記有利状態を延長することが決定された場合に前記第１状態に移行させることが可能であり、

前記第１状態では、特定付与条件の成立に応じて特定値（例えば、ＡＰ）を付与することが可能であって、前記特定値の累積した付与結果に応じた段階（例えば、Ｌｖ．０～Ｌｖ．５）を設定することが可能であり、

前記第２状態では、設定された前記段階に応じた有利度合いで前記延長可否決定を行うことが可能であり、

さらに、前記第１状態では、前記特定値の累積した付与結果にかかわらず、設定される前記段階を最高段階とする旨を決定することが可能であり、

前記停止制御手段は、前記当籤役決定手段が所定役（例えば、押し順ベル）を当籤役として決定した場合、正解態様（例えば、正解押し順）にて停止操作が行われた場合には所定数（例えば、９枚）の遊技価値が付与され得る図柄組合せ（例えば、「ベル」の図柄組合せ）を表示させる一方、前記正解態様とは異なる態様にて停止操作が行われた場合には前記所定数の遊技価値が付与され得る図柄組合せを表示させないことが可能であり、

前記有利状態は、前記当籤役決定手段が前記所定役を当籤役として決定した場合に前記正解態様が報知され得る状態であり、

前記特定付与条件は、前記当籤役決定手段が前記所定役を当籤役として決定した場合に、前記正解態様にて停止操作が行われたことに応じて成立し得ることを特徴とする遊技機である。

この遊技機によれば、遊技性を高めることができ、遊技の興趣を高めることができる。

【手続補正３】

【補正対象書類名】 明細書

【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