

【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 6 年 7 月 10 日(2024.7.10)

【公開番号】特開 2023-57924(P2023-57924A)

【公開日】令和 5 年 4 月 24 日(2023.4.24)

【年通号数】公開公報(特許)2023-076

【出願番号】特願 2021-167681(P2021-167681)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02(2006.01)

10

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

【手続補正書】

【提出日】令和 6 年 7 月 2 日(2024.7.2)

【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】

第 1 所定条件が成立することに基づいて実行可能な第 1 図柄の結果として、第 1 の結果と、前記第 1 の結果とは異なる第 2 の結果と、を少なくとも含むいずれかを判定可能な第 1 判定手段と、

第 2 所定条件が成立することに基づいて実行可能な第 2 図柄の結果として、前記第 1 所定条件の成立を容易とすることが可能な所定結果を判定可能な第 2 判定手段と、

通常遊技状態と、前記通常遊技状態とは遊技者にとっての有利度合いが異なる特定遊技状態と、を少なくとも含むいずれかの遊技状態に制御可能な遊技状態制御手段と、

前記第 1 図柄の結果が前記第 1 の結果となることに基づいて制御可能であり、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な特殊遊技状態に制御可能な特殊遊技状態制御手段と、

30

前記第 1 図柄の結果が前記第 2 の結果となることに基づいて制御可能であり、前記特殊遊技状態よりも相対的に多くの遊技価値を遊技者に付与可能な特別遊技状態に制御可能な特別遊技状態制御手段と、

を備え、

前記特定遊技状態に制御されているときに複数種類の終了条件のうち何れかが成立すると前記通常遊技状態に制御することが可能であり、

前記特定遊技状態に制御されているときに前記第 2 図柄があらかじめ定められた回数実行されると、前記複数種類の終了条件のうちの所定の終了条件が成立する

ことを特徴とする遊技機。

40

【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 2

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 2】

従来より、所定の条件が成立すると図柄の可変表示が行われ、当り判定の結果が表示される遊技機が知られている。図柄の可変表示が停止し、当り判定の結果として大当りが表示されると、大当り遊技状態に移行する。

【手続補正 3】

50

【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0003
【補正方法】変更
【補正の内容】
【0003】

この種の遊技機として、通常遊技状態の他に、所定の条件が成立する頻度が高められる時短遊技状態に制御される遊技機が知られている。この時短遊技状態に制御される遊技機として、大当たりが表示されると終了するものや、図柄の変表示が所定回数行われると終了するものが知られている。例えば特許文献1には、図柄の変表示が50回行われると時短遊技状態が終了する場合と、図柄の変表示が100回行われると終了する場合とがある遊技機が開示されている。

【手続補正4】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0004
【補正方法】変更
【補正の内容】
【0004】
【特許文献1】特開2019-170697号公報

【手続補正5】
【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】

特許文献1に記載の遊技機によれば、図柄の変表示が50回行われると時短遊技状態が終了する場合と、図柄の変表示が100回行われると終了する場合とがあるため興味を高めることができるものの、図柄の変表示が行われた回数だけで時短の終了が決まるため、遊技が単調となるおそれがあった。

【手続補正6】
【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】

本発明に係る遊技機は、

第1所定条件が成立することに基づいて実行可能な第1図柄（例えば、第1特別図柄、第2特別図柄）の結果として、第1の結果（例えば、小当たり）と、前記第1の結果とは異なる第2の結果（例えば、大当たり）と、を少なくとも含むいずれかを判定可能な第1判定手段（例えば、メインCPU2201）と、

第2所定条件が成立することに基づいて実行可能な第2図柄（例えば、普通図柄）の結果として、前記第1所定条件の成立を容易とすることが可能な所定結果（例えば、普通図柄の当り）を判定可能な第2判定手段（例えば、メインCPU2201）と、

通常遊技状態と、前記通常遊技状態とは遊技者にとっての有利度合いが異なる特定遊技状態（例えば、時短遊技状態）と、を少なくとも含むいずれかの遊技状態に制御可能な遊技状態制御手段（例えば、メインCPU2201）と、

前記第1図柄の結果が前記第1の結果となることに基づいて制御可能であり、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な特殊遊技状態（例えば、小当たり遊技状態）に制御可能な特殊遊技状態制御手段（例えば、メインCPU2201）と、

前記第1図柄の結果が前記第2の結果となることに基づいて制御可能であり、前記特殊遊技状態よりも相対的に多くの遊技価値を遊技者に付与可能な特別遊技状態（例えば、大

当り遊技状態)に制御可能な特別遊技状態制御手段(例えば、メインCPU2201)と
を備え、
前記特定遊技状態に制御されているときに複数種類の終了条件のうち何れかが成立する
と前記通常遊技状態に制御することが可能であり、
前記特定遊技状態に制御されているときに前記第2図柄があらかじめ定められた回数実
行されると、前記複数種類の終了条件のうちの所定の終了条件(例えば、条件W)が成立
する

ことを特徴とする。

【手続補正7】

10

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0008

【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】0009

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正9】

20

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0010

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正10】

【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】

30

40

50