

【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2021-83886(P2021-83886A)

【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2019-216385(P2019-216385)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

10

【F I】

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

【補正の内容】

20

【特許請求の範囲】

【請求項1】

演出にかか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、

前記特定結果決定手段は、

前記特定遊技状態に制御されているときに前記特定結果を決定可能に構成されており、前記特定制御実行手段は、

前記特定遊技状態の実行中に所定回数にわたって前記特定制御を実行する前記特定結果が決定された場合には実行中の特定遊技状態を終了させるとともに、前記第2特別遊技状態の終了後に前記所定回数の前記特定制御を実行し、

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

30

40

50

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り、前記第1特別遊技状態制御手段は、前記第1特別遊技状態の開始時及び終了時の中なくとも何れか一方の待機時間を設定する待機時間設定手段を備え、前記待機時間設定手段は、前記第1特別遊技状態に制御されたときに特定条件が成立している場合には前記待機時間として第1の待機時間を設定可能であり、前記第1特別遊技状態に制御されたときに前記特定条件が成立していない場合には前記待機時間として第2の待機時間を設定可能である、ことを特徴とする遊技機。

10

【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】

本発明に係る遊技機は、演出にかかる制御を実行可能な演出制御手段（例えば、サブCPU33201）を備える遊技機であって、

20

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33420、第2始動口33440A, 33440B）を通過したに基づいて、特別抽選（例えば、ステップS11475の特別図柄当たり判定処理）を実行可能な特別抽選実行手段（例えば、メインCPU33101）と、

前記特別抽選の結果に基づいて第1特別結果（例えば、大当たり）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、小当たり）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CPU33101）と、

30

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CPU33101）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CPU33101）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（例えば、液晶表示装置33016）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る所定結果を導出可能であり、

40

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、

前記特定遊技状態に制御されているときに前記特定結果を決定可能に構成されており、前記特定制御実行手段は、

50

前記特定遊技状態の実行中に所定回数にわたって前記特定制御を実行する前記特定結果が決定された場合には実行中の特定遊技状態を終了させるとともに、前記第2特別遊技状態の終了後に前記所定回数の前記特定制御を実行し、

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り、

前記第1特別遊技状態制御手段は、前記第1特別遊技状態の開始時及び終了時の少なくとも何れか一方の待機時間（例えば、大当たり開始インターバル時間、大当たり終了インターバル時間）を設定する待機時間設定手段を備え、

前記待機時間設定手段は、前記第1特別遊技状態に制御されたときに特定条件が成立している場合（例えば、大当たりカウンタ10以上の場合）には前記待機時間として第1の待機時間（例えば、5000ms）を設定可能であり、前記第1特別遊技状態に制御されたときに前記特定条件が成立していない場合（例えば、大当たりカウンタ10未満の7～9の場合）には前記待機時間として第2の待機時間（例えば、60000ms）を設定可能である、

ことを特徴とする。

【手続補正3】

【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4】

【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5】

【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6】

【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】

10

20

30

40

50