

【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 3 年 11 月 18 日 (2021.11.18)

【公開番号】特開 2021-151437 (P2021-151437A)

【公開日】令和 3 年 9 月 30 日 (2021.9.30)

【年通号数】公開・登録公報 2021-047

【出願番号】特願 2021-19271 (P2021-19271)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 0

【手続補正書】

【提出日】令和 3 年 10 月 5 日 (2021.10.5)

【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】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

図柄の変動表示が行われる表示手段と、

前記表示手段にて図柄の変動表示を行い、特定結果と、該特定結果よりも遊技者に付与される遊技価値が高い特別結果とを含む抽選結果のうちいずれかを導出可能な図柄遊技を行うことが可能な図柄制御手段と、

遊技状態を制御可能な遊技状態制御手段と、

を備え、

前記遊技状態制御手段は、通常遊技状態と、該通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態と、該通常遊技状態よりも遊技者に有利であり遊技者に所定の遊技価値を付与可能な特別遊技状態と、を含む複数の遊技状態のうちいずれかに制御可能であり、

前記特定遊技状態には、第 1 特定遊技状態と、第 2 特定遊技状態と、第 3 特定遊技状態と、が少なくとも含まれ、

前記図柄制御手段は、

前記特定遊技状態として前記第 1 特定遊技状態に制御される場合、該第 1 特定遊技状態では第 1 変動パターンを選択可能であり、

前記特定遊技状態として前記第 2 特定遊技状態に制御される場合、該第 2 特定遊技状態では第 2 変動パターンを選択可能であり、

前記特定遊技状態として前記第 3 特定遊技状態に制御される場合、該第 3 特定遊技状態では第 3 変動パターンを選択可能であり、

前記第 1 変動パターンは、前記図柄遊技の結果として特別結果が導出された場合に、該特別結果の導出後に移行し得る前記第 1 特定遊技状態にて選択され得る変動パターンであり、

前記第 2 変動パターンは、前記図柄遊技の実行回数が所定回数に達した場合に移行し得る前記第 2 特定遊技状態にて選択され得る変動パターンであり、

前記第 3 変動パターンは、前記図柄遊技の結果として前記特別結果とは異なる特定結果が導出された場合に、該特定結果の終了後に移行し得る第 3 特定遊技状態にて選択され得る変動パターンであり、

前記通常遊技状態において前記第 2 特定遊技状態に制御される条件と前記第 3 特定遊技状態に制御される条件とが同一の図柄遊技において成立する場合には、当該同一の図柄遊

技の終了後に前記第２変動パターンで前記図柄の変動表示を行うことが可能であることを特徴とする遊技機。

【請求項２】

図柄の変動表示が行われる表示手段と、

前記表示手段にて図柄の変動表示を行い、特定結果と、該特定結果よりも遊技者に付与される遊技価値が高い特別結果とを含む抽選結果のうちいずれかを導出可能な図柄遊技を行うことが可能な図柄制御手段と、

遊技状態を制御可能な遊技状態制御手段と、  
を備え、

前記遊技状態制御手段は、通常遊技状態と、該通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態と、該通常遊技状態よりも遊技者に有利であり遊技者に所定の遊技価値を付与可能な特別遊技状態と、を含む複数の遊技状態のうちいずれかに制御可能であり、

前記特定遊技状態には、第１特定遊技状態と、第２特定遊技状態と、第３特定遊技状態と、が少なくとも含まれ、

前記図柄制御手段は、

前記特定遊技状態として前記第１特定遊技状態に制御される場合、該第１特定遊技状態では第１変動パターンを選択可能であり、

前記特定遊技状態として前記第２特定遊技状態に制御される場合、該第２特定遊技状態では第２変動パターンを選択可能であり、

前記特定遊技状態として前記第３特定遊技状態に制御される場合、該第３特定遊技状態では第３変動パターンを選択可能であり、

前記第１変動パターンは、前記図柄遊技の結果として特別結果が導出された場合に、該特別結果の導出後に移行し得る前記第１特定遊技状態にて選択され得る変動パターンであり、

前記第２変動パターンは、前記図柄遊技の実行回数が所定回数に達した場合に移行し得る前記第２特定遊技状態にて選択され得る変動パターンであり、

前記第３変動パターンは、前記図柄遊技の結果として前記特別結果とは異なる特定結果が導出された場合に、該特定結果の終了後に移行し得る第３特定遊技状態にて選択され得る変動パターンであり、

前記通常遊技状態において前記第２特定遊技状態に制御される条件と前記第３特定遊技状態に制御される条件とが同一の図柄遊技において成立する場合には、当該同一の図柄遊技の終了後に前記第３変動パターンで前記図柄の変動表示を行うことが可能である

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】０００７

【補正方法】変更

【補正の内容】

【０００７】

(１)本発明に係る遊技機は、

図柄の変動表示が行われる表示手段（例えば、第１特別図柄表示部１６３、第２特別図柄表示部１６４、表示装置７）と、

前記表示手段にて図柄の変動表示を行い、特定結果（例えば、Ｃ時短当り）と、該特定結果よりも遊技者に付与される遊技価値が高い特別結果（例えば、大当り）とを含む抽選結果のうちいずれかを導出可能な図柄遊技を行うことが可能な図柄制御手段（例えば、メインＣＰＵ、サブＣＰＵ）と、

遊技状態を制御可能な遊技状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ）と、  
を備え、

前記遊技状態制御手段は、通常遊技状態と、該通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（例えば、時短遊技状態）と、該通常遊技状態よりも遊技者に有利であり遊技者

に所定の遊技価値を付与可能な特別遊技状態（例えば、大当り遊技状態）と、を含む複数の遊技状態のうちいずれかに制御可能であり、

前記特定遊技状態には、第1特定遊技状態（例えば、A時短遊技状態）と、第2特定遊技状態（例えば、B時短遊技状態）と、第3特定遊技状態（例えば、C時短遊技状態）と、が少なくとも含まれ、

前記図柄制御手段は、

前記特定遊技状態として前記第1特定遊技状態（例えば、A時短遊技状態）に制御される場合、該第1特定遊技状態では第1変動パターン（例えば、変動パターンテーブルAまたは変動パターンテーブルAの中から選択された変動パターン）を選択可能であり、

前記特定遊技状態として前記第2特定遊技状態（例えば、B時短遊技状態）に制御される場合、該第2特定遊技状態では第2変動パターン（例えば、変動パターンテーブルB - 1または変動パターンテーブルB - 1の中から選択された変動パターン）を選択可能であり、

前記特定遊技状態として前記第3特定遊技状態（例えば、C時短遊技状態）に制御される場合、該第3特定遊技状態では第3変動パターン（例えば、変動パターンテーブルC - 1または変動パターンテーブルC - 1の中から選択された変動パターン）を選択可能であり、

前記第1変動パターンは、前記図柄遊技の結果として特別結果が導出された場合に、該特別結果の導出後に移行し得る前記第1特定遊技状態にて選択され得る変動パターンであり、

前記第2変動パターンは、前記図柄遊技の実行回数が所定回数に達した場合に移行し得る前記第2特定遊技状態にて選択され得る変動パターンであり、

前記第3変動パターンは、前記図柄遊技の結果として前記特別結果とは異なる特定結果が導出された場合に、該特定結果の終了後に移行し得る第3特定遊技状態にて選択され得る変動パターンであり、

前記通常遊技状態において前記第2特定遊技状態（例えば、B時短遊技状態）に制御される条件と前記第3特定遊技状態（例えば、C時短遊技状態）に制御される条件とが同一の図柄遊技において成立する場合には、当該同一の図柄遊技の終了後に前記第2変動パターン（例えば、変動パターンテーブルB - 1または変動パターンテーブルB - 1の中から選択された変動パターン）で前記図柄の変動表示を行うことが可能である

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】変更

【補正の内容】

【0008】

(2) 本発明に係る遊技機は、

図柄の変動表示が行われる表示手段（例えば、第1特別図柄表示部163、第2特別図柄表示部164、表示装置7）と、

前記表示手段にて図柄の変動表示を行い、特定結果（例えば、C時短当り）と、該特定結果よりも遊技者に付与される遊技価値が高い特別結果（例えば、大当り）とを含む抽選結果のうちいずれかを導出可能な図柄遊技を行うことが可能な図柄制御手段（例えば、メインCPU、サブCPU）と、

遊技状態を制御可能な遊技状態制御手段（例えば、メインCPU）と、を備え、

前記遊技状態制御手段は、通常遊技状態と、該通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（例えば、時短遊技状態）と、該通常遊技状態よりも遊技者に有利であり遊技者に所定の遊技価値を付与可能な特別遊技状態（例えば、大当り遊技状態）と、を含む複数の遊技状態のうちいずれかに制御可能であり、

前記特定遊技状態には、第1特定遊技状態（例えば、A時短遊技状態）と、第2特定遊技状態（例えば、B時短遊技状態）と、第3特定遊技状態（例えば、C時短遊技状態）と、が少なくとも含まれ、

前記図柄制御手段は、

前記特定遊技状態として前記第1特定遊技状態（例えば、A時短遊技状態）に制御される場合、該第1特定遊技状態では第1変動パターン（例えば、変動パターンテーブルAまたは変動パターンテーブルAの中から選択された変動パターン）を選択可能であり、

前記特定遊技状態として前記第2特定遊技状態（例えば、B時短遊技状態）に制御される場合、該第2特定遊技状態では第2変動パターン（例えば、変動パターンテーブルB - 1または変動パターンテーブルB - 1の中から選択された変動パターン）を選択可能であり、

前記特定遊技状態として前記第3特定遊技状態（例えば、C時短遊技状態）に制御される場合、該第3特定遊技状態では第3変動パターン（例えば、変動パターンテーブルC - 1または変動パターンテーブルC - 1の中から選択された変動パターン）を選択可能であり、

前記第1変動パターンは、前記図柄遊技の結果として特別結果が導出された場合に、該特別結果の導出後に移行し得る前記第1特定遊技状態にて選択され得る変動パターンであり、

前記第2変動パターンは、前記図柄遊技の実行回数が所定回数に達した場合に移行し得る前記第2特定遊技状態にて選択され得る変動パターンであり、

前記第3変動パターンは、前記図柄遊技の結果として前記特別結果とは異なる特定結果が導出された場合に、該特定結果の終了後に移行し得る第3特定遊技状態にて選択され得る変動パターンであり、

前記通常遊技状態において前記第2特定遊技状態（例えば、B時短遊技状態）に制御される条件と前記第3特定遊技状態（例えば、C時短遊技状態）に制御される条件とが同一の図柄遊技において成立する場合には、当該同一の図柄遊技の終了後に前記第3変動パターン（例えば、変動パターンテーブルC - 1または変動パターンテーブルC - 1の中から選択された変動パターン）で前記図柄の変動表示を行うことが可能である

ことを特徴とする。

【**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**】変更

【**補正の内容**】

【0009】

上記（1）及び（2）の遊技機によれば、興趣を高めることが可能となる。