

【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 6 月 27 日(2022.6.27)

【公開番号】特開 2021-171137(P2021-171137A)

【公開日】令和 3 年 11 月 1 日(2021.11.1)

【年通号数】公開・登録公報 2021-053

【出願番号】特願 2020-75110(P2020-75110)

【国際特許分類】

A 63 F 7/02(2006.01)

10

【F I】

A 63 F 7/02 315 A

【手続補正書】

【提出日】令和 4 年 6 月 17 日(2022.6.17)

【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】

遊技の進行にかかる制御を行う主制御手段と、

演出にかかわる制御を行う演出制御手段と、を備えた遊技機において、

前記主制御手段は、

所定条件が成立すると始動情報を取得する始動情報取得手段と、

変動開始条件が成立すると、前記始動情報を用いて、特別結果、特定結果、およびハズレ結果の何れかを抽選可能な抽選手段と、

前記変動開始条件の成立に基づき図柄の可変表示を実行可能な図柄制御手段と、

遊技状態を制御する遊技状態制御手段と、

30

前記抽選手段による抽選に先立って、該抽選の結果を先行判定可能な先行判定手段と、

遊技の進行にかかわる情報を前記演出制御手段に送信する情報送信手段と、

を有し、

前記遊技状態制御手段は、

通常遊技状態と、

前記特別結果が導出されると移行され得る遊技状態である特別遊技状態と、

前記特定結果が導出されると移行され得る遊技状態であり、前記特別結果が導出される確率が前記通常遊技状態と同じであるものの前記抽選の実行頻度が前記通常遊技状態よりも高い特定遊技状態と、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、

前記演出制御手段は、

40

前記情報送信手段から前記抽選手段による抽選の結果を示す情報を受信すると、前記図柄の可変表示に伴って当該演出が行われるよう制御する当該演出制御手段と、

前記情報送信手段から前記先行判定手段による先行判定の結果を示す情報を受信すると、

前記図柄の可変表示に先行して先行演出が行われるよう制御する先行演出制御手段と、を有し、

前記先行演出は、前記先行判定手段による先行判定の結果を示す情報が前記特別結果である場合に実行され得る第 1 先行演出と、前記先行判定手段による先行判定の結果が前記特定結果である場合に実行され得る第 2 先行演出と、を少なくとも含み、

前記先行演出制御手段は、

前記始動情報取得手段により取得された前記始動情報のうち先の始動情報が前記先行判定

50

手段により前記特定結果であると判定され、前記始動情報取得手段により取得された前記始動情報のうち前記先の始動情報より後に取得された後の始動情報が前記先行判定手段により前記特別結果であると判定された場合において、

前記先の始動情報の判定結果に基づいて前記第 2 先行演出が実行されたときには、前記後の始動情報の判定結果に基づいて前記第 1 先行演出を実行しないように制御可能である一方で、

前記先の始動情報の判定結果に基づいて前記第 2 先行演出を実行しないときには、前記後の始動情報の判定結果に基づいて前記第 1 先行演出を実行可能なように制御可能であり、前記特別結果が導出された場合、前記始動情報に前記特定結果が導出され得る特定始動情報が含まれていたとしても、前記特別遊技状態の終了後の遊技状態において前記特定始動情報に関する前記第 2 先行演出が行われないう制御可能であり、

10

前記当該演出は、前記特別結果が導出される可能性を示唆可能な第 1 当該演出と、前記特定結果が導出される可能性を示唆可能な第 2 当該演出と、を少なくとも含み、

前記当該演出制御手段は、前記先行演出制御手段により前記第 2 先行演出が実行された場合には前記第 2 当該演出を行われるよう制御可能な一方で、前記先行演出制御手段により前記第 1 先行演出が実行された場合には前記第 2 当該演出を行うことなく前記第 1 当該演出を行うように制御可能である

ことを特徴とする遊技機。

#### 【請求項 2】

遊技の進行にかかる制御を行う主制御手段と、

20

演出にかかわる制御を行う演出制御手段と、

を備え、

前記主制御手段は、

所定条件が成立すると始動情報を取得する始動情報取得手段と、

変動開始条件が成立すると、前記始動情報を用いて、特別結果、特定結果、およびハズレ結果の何れかを抽選可能な抽選手段と、

前記変動開始条件の成立に基づき図柄の可変表示を実行可能な図柄制御手段と、

遊技状態を制御する遊技状態制御手段と、

前記抽選手段による抽選に先立って、該抽選の結果を先行判定可能な先行判定手段と、

遊技の進行にかかわる情報を前記演出制御手段に送信する情報送信手段と、

30

を有し、

前記遊技状態制御手段は、

通常遊技状態と、

前記特別結果が導出されると移行され得る遊技状態である特別遊技状態と、

前記特定結果が導出されると移行され得る遊技状態であり、前記特別結果が導出される確率が前記通常遊技状態と同じであるものの前記抽選の実行頻度が前記通常遊技状態よりも高い特定遊技状態と、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、

前記演出制御手段は、

前記情報送信手段から前記抽選手段による抽選の結果を示す情報を受信すると、前記図柄の可変表示に伴って当該演出が行われるよう制御する当該演出制御手段と、

40

前記情報送信手段から前記抽選手段による抽選の結果を示す情報を受信すると、前記図柄の可変表示に伴って当該演出が行われるよう制御する当該演出制御手段と、

前記情報送信手段から前記先行判定手段による先行判定の結果を示す情報を受信すると、前記図柄の可変表示に先行して先行演出が行われるよう制御する先行演出制御手段と、を有し、

前記先行演出は、前記先行判定手段による先行判定の結果を示す情報が前記特別結果である場合に実行され得る第 1 先行演出と、前記先行判定手段による先行判定の結果が前記特定結果である場合に実行され得る第 2 先行演出と、を少なくとも含み、

前記先行演出制御手段は、

前記始動情報取得手段により取得された前記始動情報のうち先の始動情報が前記先行判定

50

手段により前記特別結果であると判定され、前記始動情報取得手段により取得された前記始動情報のうち前記先の始動情報より後に取得された後の始動情報が前記先行判定手段により前記特定結果であると判定された場合において、

前記先の始動情報の判定結果に基づいて前記第 1 先行演出が実行されたときには、前記後の始動情報の判定結果に基づいて前記第 2 先行演出を実行しないように制御可能である一方で、

前記先の始動情報の判定結果に基づいて前記第 1 先行演出を実行しないときには、前記後の始動情報の判定結果に基づいて前記第 2 先行演出を実行可能なように制御可能であり、前記特別結果が導出された場合、前記始動情報に前記特定結果が導出され得る特定始動情報が含まれていたとしても、前記特別遊技状態の終了後の遊技状態において前記特定始動情報に関する前記第 2 先行演出が行われないう制御可能であり、

10

前記当該演出は、前記特別結果が導出される可能性を示唆可能な第 1 当該演出と、前記特定結果が導出される可能性を示唆可能な第 2 当該演出と、を少なくとも含み、

前記当該演出制御手段は、前記先行演出制御手段により前記第 2 先行演出が実行された場合には前記第 2 当該演出を行われるよう制御可能な一方で、前記先行演出制御手段により前記第 1 先行演出が実行された場合には前記第 2 当該演出を行うことなく前記第 1 当該演出を行うように制御可能である

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

20

【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】

( 1 ) 本発明に係る遊技機は、

遊技の進行にかかる制御を行う主制御手段（例えば、主制御回路 2 0 0 ）と、

演出にかかわる制御を行う演出制御手段（例えば、サブ制御回路 3 0 0 ）と、を備えた遊技機において、

前記主制御手段は、

所定条件が成立すると始動情報を取得する始動情報取得手段（例えば、S 3 9 2 の処理を行うメイン CPU 2 0 1 ）と、

30

変動開始条件が成立すると、前記始動情報を用いて、特別結果（例えば、大当たり）、特定結果（例えば、時短当たり）、およびハズレ結果（例えば、ハズレ）の何れかを抽選可能な抽選手段（例えば、S 1 0 4 の処理を行うメイン CPU 2 0 1 ）と、

前記変動開始条件の成立に基づき図柄の可変表示を実行可能な図柄制御手段（例えば、S 9 3 及び S 9 4 の処理を行うメイン CPU 2 0 1 ）と、

遊技状態を制御する遊技状態制御手段（例えば、S 2 8 2 の処理を行うメイン CPU 2 0 1 ）と、

前記抽選手段による抽選に先立って、該抽選の結果を先行判定可能な先行判定手段（例えば、S 3 9 6 の処理を行うメイン CPU 2 0 1 ）と、

40

遊技の進行にかかわる情報を前記演出制御手段に送信する情報送信手段（例えば、S 3 2 2 の処理を行うメイン CPU 2 0 1 ）と、

を有し、

前記遊技状態制御手段は、

通常遊技状態と、

前記特別結果が導出されると移行され得る遊技状態である特別遊技状態（例えば、大当たり遊技状態）と、

前記特定結果が導出されると移行され得る遊技状態であり、前記特別結果が導出される確率が前記通常遊技状態と同じであるものの前記抽選の実行頻度が前記通常遊技状態よりも高い特定遊技状態（例えば、時短遊技状態）と、を含む複数の遊技状態のうちいずれかに

50

制御可能であり、

前記演出制御手段は、

前記情報送信手段から前記抽選手段による抽選の結果を示す情報を受信すると、前記図柄の可変表示に伴って当該演出（例えば、当該変動に対応する変動演出）が行われるよう制御する当該演出制御手段（例えば、サブCPU301）と、

前記情報送信手段から前記先行判定手段による先行判定の結果を示す情報を受信すると、前記図柄の可変表示に先行して先行演出が行われるよう制御する先行演出制御手段と、を有し、

前記先行演出は、前記先行判定手段による先行判定の結果を示す情報が前記特別結果である場合に実行され得る第1先行演出（例えば、大当り系先読み演出形態）と、前記先行判定手段による先行判定の結果が前記特定結果である場合に実行され得る第2先行演出（例えば、時短当り系先読み演出形態）と、を少なくとも含み、

前記先行演出制御手段は、

前記始動情報取得手段により取得された前記始動情報のうち先の始動情報が前記先行判定手段により前記特定結果であると判定され、前記始動情報取得手段により取得された前記始動情報のうち前記先の始動情報より後に取得された後の始動情報が前記先行判定手段により前記特別結果であると判定された場合において、

前記先の始動情報の判定結果に基づいて前記第2先行演出が実行されたときには、前記後の始動情報の判定結果に基づいて前記第1先行演出を実行しないように制御可能である一方で、

前記先の始動情報の判定結果に基づいて前記第2先行演出を実行しないときには、前記後の始動情報の判定結果に基づいて前記第1先行演出を実行可能なように制御可能であり、前記特別結果が導出された場合、前記始動情報に前記特定結果が導出され得る特定始動情報が含まれていたとしても、前記特別遊技状態の終了後の遊技状態において前記特定始動情報に関する前記第2先行演出が行われないよう制御可能であり、

前記当該演出は、前記特別結果が導出される可能性を示唆可能な第1当該演出（例えば、大当り系リーチ）と、前記特定結果が導出される可能性を示唆可能な第2当該演出（例えば、時短当り系リーチ）と、を少なくとも含み、

前記当該演出制御手段は、前記先行演出制御手段により前記第2先行演出が実行された場合には前記第2当該演出を行われるよう制御可能な一方で、前記先行演出制御手段により前記第1先行演出が実行された場合には前記第2当該演出を行うことなく前記第1当該演出を行うように制御可能である

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、

遊技の進行にかかる制御を行う主制御手段（例えば、主制御回路200）と、

演出にかかわる制御を行う演出制御手段（例えば、サブ制御回路300）と、を備えた遊技機において、

前記主制御手段は、

所定条件が成立すると始動情報を取得する始動情報取得手段（例えば、S392の処理を行うメインCPU201）と、

変動開始条件が成立すると、前記始動情報を用いて、特別結果（例えば、大当り）、特定結果（例えば、時短当り）、およびハズレ結果（例えば、ハズレ）の何れかを抽選可能な抽選手段（例えば、S104の処理を行うメインCPU201）と、

前記変動開始条件の成立に基づき図柄の可変表示を実行可能な図柄制御手段（例えば、S

10

20

30

40

50

9 3 及び S 9 4 の処理を行うメイン C P U 2 0 1 ) と、  
遊技状態を制御する遊技状態制御手段 ( 例えば、S 2 8 2 の処理を行うメイン C P U 2 0 1 ) と、  
前記抽選手段による抽選に先立って、該抽選の結果を先行判定可能な先行判定手段 ( 例えば、S 3 9 6 の処理を行うメイン C P U 2 0 1 ) と、  
遊技の進行にかかわる情報を前記演出制御手段に送信する情報送信手段 ( 例えば、S 3 2 2 の処理を行うメイン C P U 2 0 1 ) と、  
を有し、  
前記遊技状態制御手段は、  
通常遊技状態と、  
前記特別結果が導出されると移行され得る遊技状態である特別遊技状態 ( 例えば、大当たり遊技状態 ) と、  
前記特定結果が導出されると移行され得る遊技状態であり、前記特別結果が導出される確率が前記通常遊技状態と同じであるものの前記抽選の実行頻度が前記通常遊技状態よりも高い特定遊技状態 ( 例えば、時短遊技状態 ) 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、  
前記演出制御手段は、  
前記情報送信手段から前記抽選手段による抽選の結果を示す情報を受信すると、前記図柄の可変表示に伴って当該演出 ( 例えば、当該変動に対応する変動演出 ) が行われるよう制御する当該演出制御手段 ( 例えば、サブ C P U 3 0 1 ) と、  
前記情報送信手段から前記先行判定手段による先行判定の結果を示す情報を受信すると、前記図柄の可変表示に先行して先行演出が行われるよう制御する先行演出制御手段と、を有し、  
前記先行演出は、前記先行判定手段による先行判定の結果を示す情報が前記特別結果である場合に実行され得る第 1 先行演出 ( 例えば、大当たり系先読み演出形態 ) と、前記先行判定手段による先行判定の結果が前記特定結果である場合に実行され得る第 2 先行演出 ( 例えば、時短当り系先読み演出形態 ) と、を少なくとも含み、  
前記先行演出制御手段は、  
前記始動情報取得手段により取得された前記始動情報のうち先の始動情報が前記先行判定手段により前記特別結果であると判定され、前記始動情報取得手段により取得された前記始動情報のうち前記先の始動情報より後に取得された後の始動情報が前記先行判定手段により前記特定結果であると判定された場合において、  
前記先の始動情報の判定結果に基づいて前記第 1 先行演出が実行されたときには、前記後の始動情報の判定結果に基づいて前記第 2 先行演出を実行しないように制御可能である一方で、  
前記先の始動情報の判定結果に基づいて前記第 1 先行演出を実行しないときには、前記後の始動情報の判定結果に基づいて前記第 2 先行演出を実行可能なように制御可能であり、  
前記特別結果が導出された場合、前記始動情報に前記特定結果が導出され得る特定始動情報が含まれていたとしても、前記特別遊技状態の終了後の遊技状態において前記特定始動情報に関する前記第 2 先行演出が行われないう制御可能であり、  
前記当該演出は、前記特別結果が導出される可能性を示唆可能な第 1 当該演出 ( 例えば、大当たり系リーチ ) と、前記特定結果が導出される可能性を示唆可能な第 2 当該演出 ( 例えば、時短当り系リーチ ) と、を少なくとも含み、  
前記当該演出制御手段は、前記先行演出制御手段により前記第 2 先行演出が実行された場合には前記第 2 当該演出を行われるよう制御可能な一方で、前記先行演出制御手段により前記第 1 先行演出が実行された場合には前記第 2 当該演出を行うことなく前記第 1 当該演出を行うように制御可能であることを特徴とする。

10

20

30

40

50

【 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 8 5 8

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 8 5 8 】

先読み演出が実行される保留画像の形態には、大当りの可能性があることを示す大当り系先読み演出形態と、時短当りの可能性があることを示す時短当り系先読み演出形態と、大当りおよび時短当りのいずれについても可能性があることを示す共通当り先読み演出形態とが含まれる。

10

20

30

40

50