

【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 12 月 5 日(2024.12.5)

【公開番号】特開 2024-165594(P2024-165594A)
【公開日】令和 6 年 11 月 28 日(2024.11.28)
【年通号数】公開公報(特許)2024-223
【出願番号】特願 2023-81912(P2023-81912)
【国際特許分類】

A 63 F 5/04(2006.01)

10

【F I】

A 63 F 5/04 651

A 63 F 5/04 620

【手続補正書】

【提出日】令和 6 年 11 月 25 日(2024.11.25)

【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】

複数種類の図柄が配列された複数のリールと、
役の当否を決定する内部抽選を行う内部抽選手段と、
前記複数のリールを遊技毎に回転させ、停止操作を契機として、前記内部抽選の結果に応じた態様でリールを停止させる制御を行うリール制御手段と、
役の入賞を判定する入賞判定手段と、
複数種類の遊技状態の間で遊技状態を移行させる遊技状態制御手段と、
画像を表示する表示手段に演出を実行させる演出制御手段と、
所定の役の入賞を補助する指示演出の実行を制御する指示機能制御手段と、を備え、
前記遊技状態制御手段は、
通常状態においてボーナスが当選したことに基づいて遊技状態をボーナス内部中状態に移行させる処理と、前記ボーナスが入賞したことに基づいて遊技状態をボーナス作動中状態に移行させる処理とを実行し、

30

前記内部抽選における役の当選態様には、
入賞した場合に 1 遊技に対しベットされる遊技価値よりも多数の遊技価値が獲得できる第 1 小役が他の小役と重複当選する複数種類の第 1 当選態様と、
前記第 1 小役が重複して当選する当選態様であって前記第 1 当選態様とは異なる第 2 当選態様と、が含まれ、

40

前記内部抽選手段は、
前記通常状態および前記ボーナス内部中状態において、複数種類の前記第 1 当選態様が存在するように前記内部抽選を行い、
前記ボーナス作動中状態において、前記第 2 当選態様が存在するように前記内部抽選を行い、

前記ボーナス作動中状態は、前記内部抽選で小役に当選する確率が前記ボーナス内部中状態よりも高く設定されているとともに、出玉率が 100% 以下に設定されており、
前記指示機能制御手段は、前記ボーナス内部中状態と前記ボーナス作動中状態とで、前記指示演出に関する同様の抽選を行い、

前記演出制御手段は、前記ボーナス内部中状態と前記ボーナス作動中状態とで、同様の

50

演出を前記表示手段に実行させる

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】

前記目的を達成するために、本発明の遊技機は、
複数種類の図柄が配列された複数のリール（例えば、リール20a～20c）と、
役の当否を決定する内部抽選を行う内部抽選手段（例えば、内部抽選手段42）と、
前記複数のリールを遊技毎に回転させ、停止操作を契機として、前記内部抽選の結果に
応じた態様でリールを停止させる制御を行うリール制御手段（例えば、リール制御手段4
3）と、
役の入賞を判定する入賞判定手段（例えば、入賞判定手段44）と、
複数種類の遊技状態の間で遊技状態を移行させる遊技状態制御手段（例えば、遊技状態
制御手段49）と、
画像を表示する表示手段（例えば、液晶ディスプレイ13）に演出を実行させる演出制
御手段（例えば、演出制御手段100）と、
所定の役の入賞を補助する指示演出の実行を制御する指示機能制御手段（例えば、指示
機能制御手段51）と、を備え、
前記遊技状態制御手段は、
通常状態においてボーナスが当選したことに基づいて遊技状態をボーナス内部中状態に
移行させる処理と、前記ボーナスが入賞したことに基づいて遊技状態をボーナス作動中状
態に移行させる処理とを実行し、
前記内部抽選における役の当選態様には、
入賞した場合に1遊技に対しベットされる遊技価値よりも多数の遊技価値が獲得できる
第1小役が他の小役と重複当選する複数種類の第1当選態様と、
前記第1小役が重複して当選する当選態様であって前記第1当選態様とは異なる第2当選
態様と、が含まれ、
前記内部抽選手段は、
前記通常状態および前記ボーナス内部中状態において、複数種類の前記第1当選態様が
存在するように前記内部抽選を行い、
前記ボーナス作動中状態において、前記第2当選態様が存在するように前記内部抽選を
行い、
前記ボーナス作動中状態は、前記内部抽選で小役に当選する確率が前記ボーナス内部中
状態よりも高く設定されているとともに、出玉率が100%以下に設定されており、
前記指示機能制御手段は、前記ボーナス内部中状態と前記ボーナス作動中状態とで、前
記指示演出に関する同様の抽選を行い、
前記演出制御手段は、前記ボーナス内部中状態と前記ボーナス作動中状態とで、同様の
演出を前記表示手段に実行させる（例えば、段落[0292]、[0293]参照）。

【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】

本発明によれば、ボーナス作動中状態の出玉率を100%以下としているので、ボナ
ス作動中状態をメダルを増加させるための区間として機能させないようにし、遊技を行う
際には基本的にボーナス作動中状態で遊技をせずにボーナス内部中状態等で遊技を行うよ

うにすることができる。一方で、このように構成したとしても、遊技者が遊技をする際においてボーナス作動中状態に移行してしまう可能性も否めない。本発明においては、このようなボーナス作動中状態について、ボーナス内部中状態と同様の指示演出に係る抽選を受けることが可能となっているので、ボーナス作動中状態に移行してしまった場合に遊技者に不利益が生じてしまうことを防止でき遊技の興趣を向上させることができる。また、このようなボーナス作動中状態について、ボーナス内部中状態と同様の演出が表示手段において実行されるようになっているので、ボーナス作動中状態に移行してしまった場合に、移行してしまったことを遊技者に意識させることなく遊技に興じてもらうことができる。また、ボーナス作動中状態は、ボーナス内部中状態に比べて内部抽選で小役に当選する確率が高くなっているため、ボーナス内部中状態よりもメダルが減りにくく、これによりボーナス作動中に移行してしまった場合にそのことを意識することなく遊技を行う遊技者に特段の不利益が生じないようにすることができる（段落〔 0 2 9 3 〕参照）。

10

20

30

40

50