

【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 2021-83890(P2021-83890A)
 【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 2019-216392(P2019-216392)
 【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02(2006.01)

10

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 0

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

20

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

始動条件の成立に基づいて抽選を行う抽選手段と、

可変表示を行う可変制御手段と、

前記抽選手段の抽選結果を判定する判定手段と、

前記判定手段の判定結果が特別結果となることに基づいて、遊技者に利益を付与可能な特別遊技状態に制御すること可能な特別遊技状態制御手段と、

前記判定手段の判定結果が前記特別結果とは異なる特定結果となることに基づいて、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に制御することが可能な特定遊技状態制御手段と、

30

所定の表示領域において複数種類の演出を実行可能に制御する演出制御手段と、
を備え、

前記演出制御手段は、

特定演出を行う特定演出制御手段と、

前記特定演出の実行後に実行される演出であって、所定条件が成立すると前記特別結果が導出される可能性が高められる特別演出を行う特別演出制御手段と、

を備え、

前記特定演出は、

第 1 演出と、該第 1 演出の演出内容のうち特定の演出内容を含む第 2 演出と、該第 1 演出では行われていない演出内容であって前記特定の演出内容とは異なる演出内容を含む第 3 演出とを含み、前記第 3 演出よりも前記第 2 演出が優先して先に実行される演出であり、前記特別演出制御手段は、

40

前記特定演出において、前記第 1 演出、前記第 2 演出または / および前記第 3 演出が行われ、前記第 2 演出の結果または / および前記第 3 演出の結果により前記所定条件が成立すると前記特別演出を実行可能に構成され、

前記判定手段は、前記通常遊技状態において前記特定結果を導出可能な一方で、前記特定遊技状態において前記特定結果を導出せず、

前記特定結果は、前記第 1 の特定結果と、前記第 1 の特定結果よりも遊技者にとって有利な結果である第 2 の特定結果と、を少なくとも含み、

50

前記演出制御手段は、

前記第 2 の特定結果が導出された場合には遊技者による遊技動作として所定態様で遊技を促す促進画像を前記所定の表示領域に表示可能である一方で、前記第 1 の特定結果が導出された場合には前記促進画像を表示しないように制御することが可能である、

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】0003

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0003】

この種の遊技機として、キャラクター画像や図柄などを用いた表示演出を行い、興趣を高めるようにした遊技機が知られている（例えば、特許文献 1 参照）。

【手続補正 3】

【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 2016 - 29956 号公報

【手続補正 4】

【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】

しかしながら、表示演出をさらに向上させることにより、より一層、興趣を高めることが可能な遊技機の提供が望まれている。

【手続補正 5】

【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、

始動条件の成立に基づいて抽選を行う抽選手段（例えば、特別図柄抽選を行うメイン CPU 101）と、

可変表示を行う可変制御手段（例えば、特別図柄の可変表示を行うメイン CPU 101）と、

前記抽選手段の抽選結果を判定する判定手段（例えば、メイン RAM 6103）と、

前記判定手段の判定結果が特別結果となることに基づいて、遊技者に利益を付与可能な特別遊技状態（例えば、大当り遊技状態）に制御すること可能な特別遊技状態制御手段（例えば、大当り遊技状態に制御するメイン CPU 20280）と、

前記判定手段の判定結果が前記特別結果とは異なる特定結果となることに基づいて、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に制御することが可能な特定遊技状態制御手段（例えば、メイン RAM 6103）と、

所定の表示領域において複数種類の演出を実行可能に制御する演出制御手段と、
を備え、

前記演出制御手段は、

特定演出（例えば、ミニゲーム予告演出およびミニゲーム演出 B）を行う特定演出制御手

10

20

30

40

50

段（例えば、サブCPU20330）と、

前記特定演出の実行後に実行される演出であって、所定条件が成立すると（例えば、31人のキャラクター全員を集めることに成功すると）前記特別結果が導出される可能性が高められる特別演出（例えば、SPリーチ）を行う特別演出制御手段（例えば、サブCPU20330）と、

を備え、

前記特定演出は、

第1演出（例えば、ミニゲーム予告演出においてキャラクターをストックする演出）と、該第1演出の演出内容のうち特定の演出内容（例えば、第1演出においてストックされたキャラクター）を含む第2演出（例えば、第1演出においてストックされたキャラクターを獲得する演出）と、該第1演出では行われていない演出内容であって前記特定の演出内容とは異なる演出内容（例えば、第1演出においてストックされなかったキャラクター）を含む第3演出（例えば、第1演出においてストックされなかったキャラクターを獲得する演出）とを含み、前記第3演出よりも前記第2演出が優先して先に実行される演出であり、

前記特別演出制御手段は、

前記特定演出において、前記第1演出、前記第2演出または／および前記第3演出が行われ、前記第2演出の結果または／および前記第3演出の結果により前記所定条件が成立すると（例えば、31人のキャラクター全員を集めることに成功すると）前記特別演出を実行可能に構成され、

前記判定手段は、前記通常遊技状態において前記特定結果を導出可能な一方で、前記特定遊技状態において前記特定結果を導出せず、

前記特定結果は、第1の特定結果（例えば、選択図柄コマンド「h z 0」の特定ハズレ）と、前記第1の特定結果よりも遊技者にとって有利な結果である第2の特定結果（例えば、選択図柄コマンド「h z 1」の特定ハズレ）と、を少なくとも含み、

前記演出制御手段は、

前記第2の特定結果が導出された場合には遊技者による遊技動作として所定態様で遊技を促す促進画像を前記所定の表示領域に表示可能である一方で、前記第1の特定結果が導出された場合には前記促進画像を表示しないように制御することが可能である、

ことを特徴とする。

【手続補正6】

【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7】

【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8】

【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9】

【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】

【手続補正 1 0】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 2

【補正方法】削除

【補正の内容】

10

20

30

40

50