

【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 7 月 25 日(2022.7.25)

【公開番号】特開 2021-3498(P2021-3498A)

【公開日】令和 3 年 1 月 14 日(2021.1.14)

【年通号数】公開・登録公報 2021-002

【出願番号】特願 2019-120005(P2019-120005)

【国際特許分類】

A 63 F 7/02(2006.01)

【F I】

A 63 F 7/02 320

10

【手続補正書】

【提出日】令和 4 年 7 月 14 日(2022.7.14)

【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】

特定条件の成立に基づいて抽選を行う抽選手段と、

装飾図柄の可変表示を行う可変制御手段と、

前記抽選の結果に基づいて遊技者に利益を付与可能な利益付与手段と、

所定の表示領域において特定演出を行う特定演出制御手段と、

前記特定演出から移行する演出であって、所定条件が成立すると前記利益が付与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、

を備える遊技機であって、

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前記特別演出を実行可能に構成され、

前記装飾図柄の表示の際に前記第 2 演出で表示される対象よりも後方に所定の画像が表示可能であり、

前記遊技機は、前記可変表示の動作を制御するための演算処理を行う演算処理手段をさらに備え、

前記演算処理手段は、前記可変表示を制御するための演算処理を行う際、当該演算処理に使用される情報が格納されている記憶手段内の領域のアドレス情報を格納手段に格納し、格納手段に格納されたアドレス情報に基づいて、当該演算処理に必要な情報を記憶手段から読み出し可能であり、

前記記憶手段内の領域に格納されている演算処理に使用される情報には、可変表示時間を管理するタイマのカウント値が含まれる

ことを特徴とする遊技機。

30

40

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

50

【補正対象項目名】 0 0 0 2

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 0 2 】

従来より、所定の条件が成立すると抽選を行い、この抽選結果に基づいて図柄の可変表示を行う遊技機が知られている。そして、抽選結果が特別結果であることを示す態様が導出されると、遊技者に有利な特別遊技状態に制御される。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 0 3

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 0 3 】

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 4】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 0 4

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 0 4 】

【特許文献 1】 特開 2 0 1 6 - 2 9 9 5 6 号公報

【手続補正 5】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 0 5

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 0 5 】

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 6】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 0 6

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 0 6 】

本発明は、そのような点に鑑みてなされたものであり、その目的は、興趣を高めることが可能な遊技機を提供することにある。

【手続補正 7】

【補正対象書類名】 明細書

【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 】

本発明に係る遊技機は、
特定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）と、
装飾図柄の可変表示を行う可変制御手段（例えば、装飾図柄の変動表示を行うサブ CPU）と、
前記抽選の結果に基づいて遊技者に利益（例えば、大当たり遊技状態）を付与可能な利益付

10

20

30

40

50

与手段（例えば、大当り遊技状態に制御するメインCPU）と、
 所定の表示領域において特定演出（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段（例えば、サブCPU）と、
 前記特定演出から移行する演出であって、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）前記利益が付与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CPU）と、
 を備える遊技機であって、

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、

前記装飾図柄の表示の際に前記第2演出で表示される対象（例えば、キャラクター画像）よりも後方に所定の画像（例えば、背景画像）が表示可能であり、

前記遊技機は、前記可変表示の動作を制御するための演算処理を行う演算処理手段（例えば、メインCPU）をさらに備え、

前記演算処理手段は、前記可変表示を制御するための演算処理を行う際、当該演算処理に使用される情報が格納されている記憶手段内の領域（例えば、特別図柄関連定義テーブル）のアドレス情報を格納手段に格納し、格納手段に格納されたアドレス情報に基づいて、当該演算処理に必要な情報を記憶手段から読み出し可能であり、

前記記憶手段内の領域（例えば、特別図柄作業領域テーブル）に格納されている演算処理に使用される情報には、可変表示時間を管理するタイマのカウント値が含まれることを特徴とする。

【手続補正8】

【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9】

【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10】

【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11】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0011

10

20

30

40

50

【補正方法】削除	
【補正の内容】	
【手続補正 1 2】	
【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】	
【手続補正 1 3】	
【補正対象書類名】明細書	
【補正対象項目名】0 0 1 3	10
【補正方法】削除	
【補正の内容】	
【手続補正 1 4】	
【補正対象書類名】明細書	
【補正対象項目名】0 0 1 4	
【補正方法】削除	
【補正の内容】	
【手続補正 1 5】	
【補正対象書類名】明細書	
【補正対象項目名】0 0 1 5	20
【補正方法】削除	
【補正の内容】	
【手続補正 1 6】	
【補正対象書類名】明細書	
【補正対象項目名】0 0 1 6	
【補正方法】削除	
【補正の内容】	
【手続補正 1 7】	
【補正対象書類名】明細書	
【補正対象項目名】0 0 1 7	30
【補正方法】削除	
【補正の内容】	
【手続補正 1 8】	
【補正対象書類名】明細書	
【補正対象項目名】0 0 1 8	
【補正方法】変更	
【補正の内容】	
【0 0 1 8】	
本発明によれば、 <u>興趣を高めることが可能な遊技機を提供することができる。</u>	40