

【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 4 日 (2021.11.4)

【公開番号】特開 2021-142249 (P2021-142249A)

【公開日】令和 3 年 9 月 24 日 (2021.9.24)

【年通号数】公開・登録公報 2021-045

【出願番号】特願 2020-44591 (P2020-44591)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

A 6 3 F 7/02 3 3 3 Z

A 6 3 F 7/02 3 2 0

【手続補正書】

【提出日】令和 3 年 9 月 3 日 (2021.9.3)

【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】

遊技にかかわる制御を実行可能な主制御手段と、

遊技領域に配置され、遊技媒体が通過可能な第 1 始動領域と、

前記遊技領域に配置され、遊技媒体が通過可能な第 2 始動領域と、

を備え、

前記主制御手段は、

前記第 1 始動領域を遊技媒体が通過したことに基づいて、第 1 のゲームを実行可能な第

1 ゲーム実行制御手段と、

前記第 2 始動領域を遊技媒体が通過したことに基づいて、前記第 1 のゲームとは異なる

第 2 のゲームを実行可能な第 2 ゲーム実行制御手段と、

前記第 1 のゲーム又は前記第 2 のゲームが実行され得る遊技状態を制御可能な遊技状態
制御手段と、

遊技の動作を制御するための演算処理を行う演算処理手段と、

前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶される記憶手段と、

を備え、

前記記憶手段には、第 1 の作業領域及び第 2 の作業領域を少なくとも含む、2 つの作業
領域が設けられ、

各作業領域を使用して処理が実施される情報には、使用する作業領域に対応付けられた
特定情報が付加されており、

前記演算処理手段は、前記 2 つの作業領域うちの一方の作業領域を使用して情報の処理
を行う場合には、処理対象となる情報に付加された前記特定情報に基づいて、使用する作
業領域を選択可能であり、

前記特定情報は、対応する作業領域のアドレスを構成する上位側のアドレスデータを示
すものであり、

前記演算処理手段による作業領域の選択処理では、前記演算処理手段は、前記特定情報
に基づいて、使用する作業領域のアドレスを指定可能であり、

前記演算処理手段による前記第 1 のゲームにかかわる処理は、前記第 1 の作業領域を使

用して実行され、

前記演算処理手段による前記第2のゲームにかかわる処理は、前記第2の作業領域を使用して実行され、

前記第1のゲームの実行にかかわる処理で処理対象となる情報には、前記特定情報として前記第1の作業領域に対応付けられた第1の特定情報が付加され、

前記第2のゲームの実行にかかわる処理で処理対象となる情報には、前記特定情報として前記第2の作業領域に対応付けられた第2の特定情報が付加され、

前記演算処理手段は、

前記第1のゲームの実行にかかわる処理を行う際には、処理対象となる情報に付加された前記第1の特定情報に基づいて、前記第1の作業領域を選択し、

前記第2のゲームの実行にかかわる処理を行う際には、処理対象となる情報に付加された前記第2の特定情報に基づいて、前記第2の作業領域を選択し、

前記遊技状態制御手段は、通常状態と、前記通常状態よりも前記第2始動領域への遊技媒体の通過頻度が相対的に高い特定状態と、を少なくとも含む何れかの遊技状態に制御可能であり、

前記特定状態は、第1特定状態と、前記第1特定状態とは前記第2始動領域への遊技媒体の通過頻度が異なる第2特定状態と、を少なくとも含む

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】0002

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0002】

従来、所定の条件が成立すると抽選を行い、この抽選の結果にもと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、抽選の結果が特定の結果であることを示す特定の表示結果で表示されると、遊技者に有利な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】0003

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0003】

また、この種の遊技機では、上記抽選の結果における大当りの種別に応じて大当り終了後に移行する時短遊技状態に変化を持たせることのできる遊技機が開示されている（例えば、特許文献1参照）。このような遊技機では、大当りの種別に応じて大当り終了後に移行する時短遊技状態に変化を持たせることができるようになっている。

【手続補正4】

【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2018-110846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】0005

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0005】

しかしながら、特許文献 1 に記載されている遊技機は、複数の時短遊技状態を備えるといった新たな遊技性を備えているが、近年、さらに新たな遊技性を備えることで興趣の向上を図ることができる遊技機が望まれている。

【手続補正 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

そこで、本発明は、このような問題点を解決し、遊技機の興趣の向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【手続補正 7】

【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】

本発明は、以下のような遊技機を提供する。

(I) 遊技にかかわる制御を実行可能な主制御手段と、

遊技領域に配置され、遊技媒体が通過可能な第 1 始動領域と、

前記遊技領域に配置され、遊技媒体が通過可能な第 2 始動領域と、

を備え、

前記主制御手段は、

前記第 1 始動領域を遊技媒体が通過したことに基づいて、第 1 のゲームを実行可能な第 1 ゲーム実行制御手段と、

前記第 2 始動領域を遊技媒体が通過したことに基づいて、前記第 1 のゲームとは異なる第 2 のゲームを実行可能な第 2 ゲーム実行制御手段と、

前記第 1 のゲーム又は前記第 2 のゲームが実行され得る遊技状態を制御可能な遊技状態制御手段と、

遊技の動作を制御するための演算処理を行う演算処理手段と、

前記演算処理手段による前記演算処理の実行に必要な情報が記憶される記憶手段と、

を備え、

前記記憶手段には、第 1 の作業領域及び第 2 の作業領域を少なくとも含む、2 つの作業領域が設けられ、

各作業領域を使用して処理が実施される情報には、使用する作業領域に対応付けられた特定情報が付加されており、

前記演算処理手段は、前記 2 つの作業領域うちの一方の作業領域を使用して情報の処理を行う場合には、処理対象となる情報に付加された前記特定情報に基づいて、使用する作業領域を選択可能であり、

前記特定情報は、対応する作業領域のアドレスを構成する上位側のアドレスデータを示すものであり、

前記演算処理手段による作業領域の選択処理では、前記演算処理手段は、前記特定情報に基づいて、使用する作業領域のアドレスを指定可能であり、

前記演算処理手段による前記第 1 のゲームにかかわる処理は、前記第 1 の作業領域を使用して実行され、

前記演算処理手段による前記第 2 のゲームにかかわる処理は、前記第 2 の作業領域を使用して実行され、

前記第 1 のゲームの実行にかかわる処理で処理対象となる情報には、前記特定情報として前記第 1 の作業領域に対応付けられた第 1 の特定情報が付加され、

前記第 2 のゲームの実行にかかわる処理で処理対象となる情報には、前記特定情報とし

て前記第 2 の作業領域に対応付けられた第 2 の特定情報が付加され、

前記演算処理手段は、

前記第 1 のゲームの実行にかかわる処理を行う際には、処理対象となる情報に付加された前記第 1 の特定情報に基づいて、前記第 1 の作業領域を選択し、

前記第 2 のゲームの実行にかかわる処理を行う際には、処理対象となる情報に付加された前記第 2 の特定情報に基づいて、前記第 2 の作業領域を選択し、

前記遊技状態制御手段は、通常状態と、前記通常状態よりも前記第 2 始動領域への遊技媒体の通過頻度が相対的に高い特定状態と、を少なくとも含む何れかの遊技状態に制御可能であり、

前記特定状態は、第 1 特定状態と、前記第 1 特定状態とは前記第 2 始動領域への遊技媒体の通過頻度が異なる第 2 特定状態と、を少なくとも含むことを特徴とする遊技機。

【手続補正 8】

【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】

本発明によれば、遊技機における興趣の向上を図ることが可能になる。