

【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 5 月 13 日 (2021.5.13)

【公開番号】特開 2019-180806 (P2019-180806A)

【公開日】令和 1 年 10 月 24 日 (2019.10.24)

【年通号数】公開・登録公報 2019-043

【出願番号】特願 2018-75082 (P2018-75082)

【国際特許分類】

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 5/04 5 1 2 D

A 6 3 F 5/04 5 1 6 F

【手続補正書】

【提出日】令和 3 年 3 月 31 日 (2021.3.31)

【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】

外周面に複数種類の図柄が配列されている複数のリールと、
小役、リプレイ、及びボーナスを含む複数種類の役の当否を決定する内部抽選を行う内部抽選手段と、

遊技者による開始操作を検出するスタートスイッチと、

前記複数のリールに対応して設けられ、各リールを停止させるための停止操作を検出するストップスイッチと、

前記スタートスイッチによる前記開始操作の検出に基づいて、前記複数のリールを回転させ、前記ストップスイッチによる前記停止操作の検出及び前記内部抽選手段により決定された前記内部抽選の結果に基づいて、回転中の前記リールを停止させるリール停止制御を行うリール制御手段と、

前記複数のリールが停止した状態で、役ごとに予め定められた入賞形態を示す図柄組合せが有効ライン上に表示されたことに基づいて、役が入賞したと判定する入賞判定手段と

、

複数の遊技状態の間での遊技状態の移行に係る制御である遊技状態移行制御を実行する遊技状態移行制御手段と、

特定役の入賞を補助する入賞補助制御が実行可能な期間である有利期間と、前記入賞補助制御が実行されない期間である非有利期間と、の間での移行に係る制御を行う有利期間制御手段と、

演出を実行する演出装置と、

前記演出装置に演出を実行させる演出制御手段と、を備え、

前記有利期間制御手段は、カウンタが所定の値となることで前記有利期間の終了条件の成立を判定し、前記終了条件が成立した場合に前記有利期間を終了するように制御し、

前記演出制御手段は、

前記内部抽選でボーナスに当選して前記遊技状態としてボーナス成立状態に移行された場合、前記演出装置によるボーナス関連演出を実行可能であり、

前記終了条件が成立となる手前の所定タイミングから前記有利期間の終了までの間に前記演出装置による終了演出を実行可能であり、

前記ボーナス関連演出を実行している間に前記所定タイミングに到達した際、前記終了演出を優先して実行する、

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

外周面に複数種類の図柄が配列されている複数のリールと、

小役、リプレイ、及びボーナスを含む複数種類の役の当否を決定する内部抽選を行う内部抽選手段と、

遊技者による開始操作を検出するスタートスイッチと、

前記複数のリールに対応して設けられ、各リールを停止させるための停止操作を検出するストップスイッチと、

前記スタートスイッチによる前記開始操作の検出に基づいて、前記複数のリールを回転させ、前記ストップスイッチによる前記停止操作の検出及び前記内部抽選手段により決定された前記内部抽選の結果に基づいて、回転中の前記リールを停止させるリール停止制御を行うリール制御手段と、

前記複数のリールが停止した状態で、役ごとに予め定められた入賞形態を示す図柄組合せが有効ライン上に表示されたことに基づいて、役が入賞したと判定する入賞判定手段と、

複数の遊技状態の間での遊技状態の移行に係る制御である遊技状態移行制御を実行する遊技状態移行制御手段と、

特定役の入賞を補助する入賞補助制御が実行可能な期間である有利期間と、前記入賞補助制御が実行されない期間である非有利期間と、の間での移行に係る制御を行う有利期間制御手段と、

演出を実行する演出装置と、

前記演出装置に演出を実行させる演出制御手段と、を備え、

前記有利期間制御手段は、カウンタが所定の値となることで前記有利期間の終了条件の成立を判定し、前記終了条件が成立した場合に前記有利期間を終了するように制御し、

前記演出制御手段は、

前記内部抽選でボーナスに当選して前記遊技状態としてボーナス成立状態に移行された場合、前記演出装置によるボーナス関連演出を実行可能であり、

前記終了条件が成立となる手前の所定タイミングから前記有利期間の終了までの間に前記演出装置による終了演出を実行可能であり、

前記終了演出を実行している間に前記ボーナス成立状態に移行された際、前記終了演出を優先して実行する、

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】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

(1) 本発明に係る遊技機(1)は、

外周面に複数種類の図柄が配列されている複数のリール(R1, R2, R3)と、

小役、リプレイ、及びボーナスを含む複数種類の役の当否を決定する内部抽選を行う内部抽選手段(120)と、

遊技者による開始操作を検出するスタートスイッチ(230)と、

前記複数のリールに対応して設けられ、各リールを停止させるための停止操作を検出するストップスイッチ(240)と、

前記スタートスイッチによる前記開始操作の検出に基づいて、前記複数のリールを回転させ、前記ストップスイッチによる前記停止操作の検出及び前記内部抽選手段により決定された前記内部抽選の結果に基づいて、回転中の前記リールを停止させるリール停止制御

を行うリール制御手段（１３０）と、

前記複数のリールが停止した状態で、役ごとに予め定められた入賞形態を示す図柄組合せが有効ライン（Ｌ１）上に表示されたことに基づいて、役が入賞したと判定する入賞判定手段（１４０）と、

複数の遊技状態の間での遊技状態の移行に係る制御である遊技状態移行制御を実行する遊技状態移行制御手段（１７０）と、

特定役の入賞を補助する入賞補助制御が実行可能な期間である有利期間と、前記入賞補助制御が実行されない期間である非有利期間と、の間での移行に係る制御を行う有利期間制御手段（１９０）と、

演出を実行する演出装置（３００）と、

前記演出装置に演出を実行させる演出制御手段（１８０）と、を備え、

前記有利期間制御手段（１９０）は、カウンタが所定の値となることで前記有利期間の終了条件の成立を判定し、前記終了条件が成立した場合に前記有利期間を終了するように制御し、

前記演出制御手段（１８０）は、

前記内部抽選でボーナスに当選して前記遊技状態としてボーナス成立状態に移行された場合、前記演出装置によるボーナス関連演出を実行可能であり、

前記終了条件が成立となる手前の所定タイミングから前記有利期間の終了までの間に前記演出装置による終了演出を実行可能であり、

前記ボーナス関連演出を実行している間に前記所定タイミングに到達した際、前記終了演出を優先して実行す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】０００９

【補正方法】変更

【補正の内容】

【０００９】

（２）また、本発明に係る遊技機（１）は、

外周面に複数種類の図柄が配列されている複数のリール（Ｒ１，Ｒ２，Ｒ３）と、

小役、リプレイ、及びボーナスを含む複数種類の役の当否を決定する内部抽選を行う内部抽選手段（１２０）と、

遊技者による開始操作を検出するスタートスイッチ（２３０）と、

前記複数のリールに対応して設けられ、各リールを停止させるための停止操作を検出するストップスイッチ（２４０）と、

前記スタートスイッチによる前記開始操作の検出に基づいて、前記複数のリールを回転させ、前記ストップスイッチによる前記停止操作の検出及び前記内部抽選手段により決定された前記内部抽選の結果に基づいて、回転中の前記リールを停止させるリール停止制御を行うリール制御手段（１３０）と、

前記複数のリールが停止した状態で、役ごとに予め定められた入賞形態を示す図柄組合せが有効ライン（Ｌ１）上に表示されたことに基づいて、役が入賞したと判定する入賞判定手段（１４０）と、

複数の遊技状態の間での遊技状態の移行に係る制御である遊技状態移行制御を実行する遊技状態移行制御手段（１７０）と、

特定役の入賞を補助する入賞補助制御が実行可能な期間である有利期間と、前記入賞補助制御が実行されない期間である非有利期間と、の間での移行に係る制御を行う有利期間制御手段（１９０）と、

演出を実行する演出装置（３００）と、

前記演出装置に演出を実行させる演出制御手段（１８０）と、を備え、

前記有利期間制御手段（１９０）は、カウンタが所定の値となることで前記有利期間の終了条件の成立を判定し、前記終了条件が成立した場合に前記有利期間を終了するように

制御し、

前記演出制御手段（１８０）は、

前記内部抽選でボーナスに当選して前記遊技状態としてボーナス成立状態に移行された場合、前記演出装置によるボーナス関連演出を実行可能であり、

前記終了条件が成立となる手前の所定タイミングから前記有利期間の終了までの間に前記演出装置による終了演出を実行可能であり、

前記終了演出を実行している間に前記ボーナス成立状態に移行された際、前記終了演出を優先して実行することを特徴とする。

【手続補正４】

【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５】

【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６】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】０１７１

【補正方法】変更

【補正の内容】

【０１７１】

一方、有利期間ゲーム数が１４７５ゲーム以上でない場合は（Ｓ５のＮｏ）、まず、ボーナス成立状態であるか否かを判定する（Ｓ７）。即ち、開始操作に基づく内部抽選によってボーナスに当選した場合、遊技状態がボーナス成立状態に移行されるので（Ｓ７のＹｅｓ）、演出制御手段１８０は、「ボーナス確定」などを表示してボーナス（ＲＢＢ又はＣＢＢ）に当選したことを報知する確定演出（ボーナス関連演出）を実行する（Ｓ８）。

【手続補正７】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】０１７４

【補正方法】変更

【補正の内容】

【０１７４】

なお、上述した複数種類の終了ステージのうち、通常型の終了ステージでは、例えばエンディングロールなどの映像を表示し、有利期間ゲーム数が１５００ゲームとなるゲームで終了画面表示（リザルト表示）と設定示唆の演出とを行う。また、完全告知型の終了ステージでは、例えば通常型とは異なるエンディングロールなどの映像を表示し、有利期間ゲーム数が１５００ゲームとなるゲームで終了画面表示（リザルト表示）を表示すると共に、設定示唆の演出を行う。なお、通常型の終了ステージにおける設定示唆の演出では、例えば偶数設定か奇数設定か等を示唆する演出を行い、完全告知型の終了ステージにおける設定示唆の演出では、例えば設定値の数値を直接的に示唆する演出を行う。