

【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6日(2024.12.6)

【公開番号】特開2024-76659(P2024-76659A)
 【公開日】令和6年6月6日(2024.6.6)
 【年通号数】公開公報(特許)2024-104
 【出願番号】特願2022-188332(P2022-188332)
 【国際特許分類】
 A 6 3 F 5/04(2006.01)
 【FI】
 A 6 3 F 5/04 6 2 0

10

【手続補正書】
 【提出日】令和6年11月28日(2024.11.28)
 【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】

20

第1抽選結果を含む複数の抽選結果のうち、何れかの抽選結果を導出可能な抽選手段と、通常遊技状態及び当該通常遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態を含む複数の遊技状態のうち、何れかの遊技状態に制御可能な遊技状態制御手段と、前記抽選手段により前記第1抽選結果が導出された場合、前記特別遊技状態に関する特典を付与可能な付与手段と、
を備え、

前記特別遊技状態は、
第1特別遊技状態及び当該第1特別遊技状態の終了後に移行可能な第2特別遊技状態を含み、

30

前記付与手段は、
前記第1特別遊技状態であり、且つ、前記特別遊技状態に関する特典を付与していない状態において、前記第1抽選結果が導出された場合、当該特別遊技状態に関する特典を付与可能であり、

前記第1特別遊技状態であり、且つ、前記特別遊技状態に関する特典を付与している状態において、前記第1抽選結果が導出された場合、当該特別遊技状態に関する特典を付与せず、

前記遊技状態制御手段は、
前記第1特別遊技状態において、前記特別遊技状態に関する特典が付与されない場合、当該第1特別遊技状態の終了後に前記通常遊技状態に制御可能であり、
前記第1特別遊技状態において、前記特別遊技状態に関する特典が付与される場合、当該第1特別遊技状態の終了後に前記第2特別遊技状態に制御可能である

40

ことを特徴とする遊技機。

【請求項2】

前記抽選手段は、
第2抽選結果を含む複数の抽選結果のうち、何れかの抽選結果を導出可能であり、
前記付与手段は、
前記第1特別遊技状態であり、且つ、前記特別遊技状態に関する特典を付与している状態において、前記第2抽選結果が導出された場合、当該特別遊技状態に関する特典を付与可

50

能である

ことを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

前記第 1 特別遊技状態において、前記特別遊技状態に関する特典が付与されている状態において、前記特別遊技状態が継続することに関する情報を報知可能な報知手段を備える

ことを特徴とする請求項 1 又は 2 に記載の遊技機。

【請求項 4】

前記抽選手段は、

第 3 抽選結果を含む複数の抽選結果のうち、何れかの抽選結果を導出可能であり、

前記第 1 抽選結果及び前記第 2 抽選結果は、

遊技価値を付与することが可能な抽選結果であり、

前記第 3 抽選結果は、

再度遊技を実行させることが可能な抽選結果であり、

前記付与手段は、

前記第 1 特別遊技状態において、前記第 3 抽選結果が導出された場合、前記特別遊技状態に関する特典を付与しない

ことを特徴とする請求項 2 に記載の遊技機。

【請求項 5】

前記抽選手段は、

前記第 2 抽選結果よりも高確率で前記第 1 抽選結果を導出可能である

ことを特徴とする請求項 2 に記載の遊技機。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0005

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0005】

上記課題を解決するため、本発明の遊技機は、第 1 抽選結果を含む複数の抽選結果のうち、何れかの抽選結果を導出可能な抽選手段と、通常遊技状態及び当該通常遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態を含む複数の遊技状態のうち、何れかの遊技状態に制御可能な遊技状態制御手段と、前記抽選手段により前記第 1 抽選結果が導出された場合、前記特別遊技状態に関する特典を付与可能な付与手段と、を備え、前記特別遊技状態は、第 1 特別遊技状態及び当該第 1 特別遊技状態の終了後に移行可能な第 2 特別遊技状態を含み、前記付与手段は、前記第 1 特別遊技状態であり、且つ、前記特別遊技状態に関する特典を付与していない状態において、前記第 1 抽選結果が導出された場合、当該特別遊技状態に関する特典を付与可能であり、前記第 1 特別遊技状態であり、且つ、前記特別遊技状態に関する特典を付与している状態において、前記第 1 抽選結果が導出された場合、当該特別遊技状態に関する特典を付与せず、前記遊技状態制御手段は、前記第 1 特別遊技状態において、前記特別遊技状態に関する特典が付与されない場合、当該第 1 特別遊技状態の終了後に前記通常遊技状態に制御可能であり、前記第 1 特別遊技状態において、前記特別遊技状態に関する特典が付与される場合、当該第 1 特別遊技状態の終了後に前記第 2 特別遊技状態に制御可能である構成としている。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0124

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0124】

(ATステージ)

ATステージは、CZステージから突入し、メダルの獲得が極めて容易な遊技状態であ

10

20

30

40

50

る。

A Tステージ（特別遊技状態）は、A Tステージ A、A Tステージ B 及びバトルステージから構成されており、3つのステージで一連の遊技を実現し、これらの遊技を1セットとして遊技が進行する。

通常、A Tステージ A A Tステージ B バトルステージの順に遊技が進行し、バトルステージにおいて実行されるA T継続抽選に当選した場合には、バトルステージ終了後に、A Tステージ A に移行することで、再度、1セットの遊技が可能となる。

また、詳細は後述するが、バトルステージにおけるA T継続抽選では、A T継続率が高い方が当選し易いようになっており、また、アイテムを保有している方が当選し易いようになっている。

10

そのため、バトルステージ突入までに、A T継続率を上乗せ抽選等によって上昇させること、多くのアイテムを獲得すること、が遊技者にとって有利に遊技が進行することになる。

また、ボーナスと特化ステージ A は、A T継続率を大量上乗せが可能な遊技状態であり、A Tステージ中にこれらの遊技状態に突入することで、さらに有利となる。

20

30

40

50