

【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7月5日(2024.7.5)

【公開番号】特開2024-50969(P2024-50969A)  
【公開日】令和6年4月10日(2024.4.10)  
【年通号数】公開公報(特許)2024-066  
【出願番号】特願2024-23727(P2024-23727)  
【国際特許分類】  
A 6 3 F 7/02(2006.01)  
【F I】  
A 6 3 F 7/02 3 2 0

10

【手続補正書】  
【提出日】令和6年6月27日(2024.6.27)  
【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

遊技者に有利な特別遊技を実行可能な遊技機において、  
遊技者が操作可能な操作手段と、  
第1遊技状態と、前記第1遊技状態と異なる第2遊技状態とに制御する状態制御手段と、  
を備え、  
第1始動条件の成立に基づいて第1変動演出を実行し、第2始動条件の成立に基づいて第2変動演出を実行可能であり、  
前記第1変動演出又は前記第2変動演出の実行中に前記操作手段を振動させる振動演出を実行可能であり、  
前記振動演出は、  
操作有効期間中の前記操作手段の操作に応じて実行される第1振動演出と、  
操作有効期間を伴わずに実行される第2振動演出と、を含み、  
前記特別遊技が実行されるか否かを示唆する当落演出を実行可能であり、  
前記第1振動演出に係る前記操作有効期間は、  
前記当落演出が実行されるときに実行可能であり、  
前記第2振動演出における振動期間よりも、前記当落演出に伴う前記第1振動演出における振動期間の方が長くなるように実行可能であり、  
前記第1遊技状態において、前記第1始動条件の成立に基づいて第1保留記憶が記憶されることに応じて、第1保留情報を更新表示可能であり、  
前記第1保留情報には、前記第1保留記憶の各々に対応する第1保留表示と、前記第1保留記憶の数に対応する第2保留表示とがあり、  
前記第1遊技状態において前記第1始動条件の成立に基づいて前記第1保留記憶が増加した場合、所定の効果音を出力可能であると共に、前記第1保留表示と前記第2保留表示とを更新表示することが可能であり、  
前記第2遊技状態において前記第1始動条件の成立に基づいて前記第1保留記憶が増加した場合、前記所定の効果音の出力と前記第1保留表示の更新表示とを実行せずに、前記第2保留表示を更新表示することが可能であ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 7

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 0 7 】

本開示の遊技機 1 は、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行可能な遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン 17、演出レバー 24）と、第 1 遊技状態と、前記第 1 遊技状態と異なる第 2 遊技状態とに制御する状態制御手段（主制御基板）と、を備え、第 1 始動条件の成立に基づいて第 1 変動演出を実行し、第 2 始動条件の成立に基づいて第 2 変動演出を実行可能であり、前記第 1 変動演出又は前記第 2 変動演出の実行中に前記操作手段を振動させる振動演出（先読み振動演出、セリフ予告演出時、ステップアップ予告演出時、擬似連演出、発展演出時、カットイン演出時、決め演出時、図柄揃い時、c 図柄揃い時等の振動演出）を実行可能であり、前記振動演出は、操作有効期間中の前記操作手段の操作に応じて実行される第 1 振動演出（セリフ予告演出時、擬似連演出、発展演出時、カットイン演出時、決め演出時などの振動演出）と、操作有効期間を伴わずに実行される第 2 振動演出（先読み振動演出、ステップアップ予告演出時、図柄揃い時、c 図柄揃い時等の振動演出）と、を含み、前記特別遊技が実行されるか否かを示唆する当落演出（決め演出）を実行可能であり、前記第 1 振動演出に係る前記操作有効期間は、前記当落演出が実行されるときに実行可能であり、前記第 2 振動演出における振動期間よりも、前記当落演出に伴う前記第 1 振動演出における振動期間の方が長くなるように実行可能であり、前記第 1 遊技状態において、前記第 1 始動条件の成立に基づいて第 1 保留記憶が記憶されることに応じて、第 1 保留情報（特 1 保留アイコン、特 1 数字保留）を更新表示可能であり、前記第 1 保留情報には、前記第 1 保留記憶の各々に対応する第 1 保留表示（特 1 保留アイコン）と、前記第 1 保留記憶の数に対応する第 2 保留表示（特 1 数字保留）とがあり、前記第 1 遊技状態において前記第 1 始動条件の成立に基づいて前記第 1 保留記憶が増加した場合（通常特 1 で保留増加）、所定の効果音（アイコン発生報知音）を出力可能であると共に、前記第 1 保留表示と前記第 2 保留表示とを更新表示することが可能であり、前記第 2 遊技状態において前記第 1 始動条件の成立に基づいて前記第 1 保留記憶が増加した場合（有利特 1 で保留増加）、前記所定の効果音の出力と前記第 1 保留表示の更新表示とを実行せずに、前記第 2 保留表示を更新表示することが可能であることを特徴とする。

10

20

30

40

50