

【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 3 月 29 日(2024.3.29)

【公開番号】特開 2023-48240(P2023-48240A)
【公開日】令和 5 年 4 月 7 日(2023.4.7)
【年通号数】公開公報(特許)2023-065
【出願番号】特願 2021-157421(P2021-157421)
【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02(2006.01)

10

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 0

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

【手続補正書】

【提出日】令和 6 年 3 月 21 日(2024.3.21)

【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

20

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

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 取得条件の成立に基づき取得された判定情報を判定する第 1 判定手段と、

前記第 1 判定手段の判定結果に基づき第 1 変動表示を実行する第 1 変動表示実行手段と

、
前記第 1 取得条件の成立に基づき取得された判定情報を第 1 保留記憶として記憶可能な第 1 記憶手段と、

30

第 2 取得条件の成立に基づき取得された判定情報を判定する第 2 判定手段と、

前記第 2 判定手段の判定結果に基づき第 2 変動表示を実行する第 2 変動表示実行手段と

、
前記第 2 取得条件の成立に基づき取得された判定情報を第 2 保留記憶として記憶可能な第 2 記憶手段と、

第 1 遊技状態と、前記第 1 遊技状態よりも遊技者に有利な第 2 遊技状態とに制御可能な状態制御手段と、

前記第 1 判定手段の判定結果に応じた第 1 遊技演出と、前記第 2 判定手段の判定結果に応じた第 2 遊技演出とを実行可能な演出制御手段と、を備え、

前記演出制御手段は、

前記第 2 保留記憶に対応する前記第 2 変動表示の結果を事前に予告する先読み演出を実行可能であり、

40

前記第 1 遊技演出及び前記第 2 遊技演出の実行中に、前記操作手段を所定態様で振動させる複数種類の振動演出の何れかを実行可能であり、

前記第 2 遊技状態中に前記第 2 変動表示が実行される場合、前記先読み演出を実行可能であり、

前記振動演出には、

操作有効期間を発生させると共に、前記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、

前記操作有効期間を発生させずに実行される第 2 振動演出と、が含まれ、

50

前記第 1 振動演出の振動態様と、前記第 2 振動演出の振動態様とを異ならせることが可能であると共に、前記第 1 遊技演出の実行中に前記第 1 振動演出と前記第 2 振動演出とを演出期間が重ならないように実行可能であり、

前記第 1 遊技状態中の前記第 1 遊技演出において実行される前記振動演出の種類よりも、前記第 2 遊技状態中の前記第 2 遊技演出において実行される前記振動演出の種類の方が少ない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】0 0 0 7

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 7】

上記課題を解決するため本発明によれば、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 取得条件の成立に基づき取得された判定情報を判定する第 1 判定手段と、前記第 1 判定手段の判定結果に基づき第 1 変動表示を実行する第 1 変動表示実行手段と、前記第 1 取得条件の成立に基づき取得された判定情報を第 1 保留記憶として記憶可能な第 1 記憶手段と、第 2 取得条件の成立に基づき取得された判定情報を判定する第 2 判定手段と、前記第 2 判定手段の判定結果に基づき第 2 変動表示を実行する第 2 変動表示実行手段と、前記第 2 取得条件の成立に基づき取得された判定情報を第 2 保留記憶として記憶可能な第 2 記憶手段と、第 1 遊技状態と、前記第 1 遊技状態よりも遊技者に有利な第 2 遊技状態とに制御可能な状態制御手段と、前記第 1 判定手段の判定結果に応じた第 1 遊技演出と、前記第 2 判定手段の判定結果に応じた第 2 遊技演出とを実行可能な演出制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記第 2 保留記憶に対応する前記第 2 変動表示の結果を事前に予告する先読み演出を実行可能であり、前記第 1 遊技演出及び前記第 2 遊技演出の実行中に、前記操作手段を所定態様で振動させる複数種類の振動演出の何れかを実行可能であり、前記第 2 遊技状態中に前記第 2 変動表示が実行される場合、前記先読み演出を実行可能であり、前記振動演出には、操作有効期間を発生させると共に、前記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、前記操作有効期間を発生させずに実行される第 2 振動演出と、が含まれ、前記第 1 振動演出の振動態様と、前記第 2 振動演出の振動態様とを異ならせることが可能であると共に、前記第 1 遊技演出の実行中に前記第 1 振動演出と前記第 2 振動演出とを演出期間が重ならないように実行可能であり、前記第 1 遊技状態中の前記第 1 遊技演出において実行される前記振動演出の種類よりも、前記第 2 遊技状態中の前記第 2 遊技演出において実行される前記振動演出の種類の方が少ないことを特徴とする。

10

20

30

40

50