

【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7年3月5日(2025.3.5)

【公開番号】特開2024-417(P2024-417A)

【公開日】令和6年1月5日(2024.1.5)

【年通号数】公開公報(特許)2024-002

【出願番号】特願2022-99179(P2022-99179)

【国際特許分類】

A 63 F 5/04 (2006.01)

10

【F I】

A 63 F 5/04 620

【手続補正書】

【提出日】令和7年2月25日(2025.2.25)

【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】

20

【特許請求の範囲】

【請求項1】

通常区間を有し、

有利区間を有し、

有利区間では、ストップスイッチの有利な操作情報を報知可能な所定遊技状態を有し、

所定遊技状態を開始するときに実行可能な第1演出を有し、

所定遊技状態を終了するときに実行可能な第2演出を有し、

有利区間に移行したときを起点として、当該有利区間での遊技価値の差数が所定値以上とな
った場合は当該有利区間を終了して通常区間に移行するよう構成されており、

有利区間ににおける遊技状態として、第1遊技状態と、第2遊技状態と、を少なくとも有し
てあり

第1遊技状態においては、一の契機に基づいて遊技者に付与される遊技価値の増加期待値
の最大値は、特定値以下となっており、

前記特定値は前記所定値よりも大きい値であり、

第1遊技状態は、第2遊技状態よりも1遊技あたりの設計上の純増数が少なくなっており

第1演出のカット数(「カット数」とは、切れ目なしに連続する動画像を1カットとした
ときの一演出でのカット数を指す。以下同じ。)の平均値は、第2演出のカット数の平均
値よりも多い

遊技機。

40

【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】

本態様に係る遊技機は、

通常区間を有し、

有利区間を有し、

有利区間では、ストップスイッチの有利な操作情報を報知可能な所定遊技状態を有し、

50

所定遊技状態を開始するときに実行可能な第1演出を有し、
所定遊技状態を終了するときに実行可能な第2演出を有し、
有利区間に移行したときを起点として、当該有利区間での遊技価値の差数が所定値以上とな
った場合は当該有利区間を終了して通常区間に移行するよう構成されており、
有利区間ににおける遊技状態として、第1遊技状態と、第2遊技状態と、を少なくとも有して
おり、

第1遊技状態においては、一の契機に基づいて遊技者に付与される遊技価値の増加期待値
の最大値は、特定値以下となっており、

前記特定値は前記所定値よりも大きい値であり、

第1遊技状態は、第2遊技状態よりも1遊技あたりの設計上の純増数が少なくなっており

10

第1演出のカット数（「カット数」とは、切れ目なしに連続する動画像を1カットとした
ときの一演出でのカット数を指す。以下同じ。）の平均値は、第2演出のカット数の平均
値よりも多い

遊技機である。

＜付記＞

尚、本態様とは異なる別態様について以下に列記しておくが、これらには何ら限定されることなく実施することが可能である。

本別態様に係る遊技機は、

内部抽せん手段

20

を備え、

前記内部抽せん手段により所定の結果が決定された遊技において、所定の操作態様を報知可能な操作報知状態と、

前記操作報知状態とならない第1区間と、

前記操作報知状態となり得る第2区間と
を有し、

前記第2区間に移行してから、前記第2区間での差数が所定数に到達した場合は前記第2区間を終了するよう構成されており、

前記操作報知状態として、1遊技あたりの遊技価値の増加期待値がA（Aは数値）である第1操作報知状態と、1遊技あたりの遊技価値の増加期待値がA（Aは数値）よりも大きいB（Bは数値）である第2操作報知状態と、を少なくとも有しており、

前記操作報知状態においては、一の契機に基づいて遊技者に付与される遊技価値の増加期待値の最大値は、特定数以下となっており、

前記特定数は前記所定数よりも大きくなっている、

一の契機に基づいて遊技者に付与される遊技価値の増加期待値が最大値となる場合の一の契機は、前記第1操作報知状態でのみ発生するよう構成されており、

前記第1操作報知状態にて所定条件を充足すると、前記第2操作報知状態となるよう構成されており、

前記所定条件は、前記第1操作報知状態におけるC（Cは数値）回の遊技に1回の割合で充足するよう構成されており、

一の契機に基づいて遊技者に付与される遊技価値の増加期待値が最大値となる場合の一の契機は、D（Dは数値）回の遊技で前記操作報知状態に滞在する権利を付与するものであり、

$$A \times (D - D / C) + B \times (D / C) \quad \text{特定数}$$

 となるよう設計されている

ことを特徴とする遊技機である。

40

50