

【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 1 月 23 日(2025.1.23)

【公開番号】特開 2024-41135(P2024-41135A)  
【公開日】令和 6 年 3 月 27 日(2024.3.27)  
【年通号数】公開公報(特許)2024-056  
【出願番号】特願 2022-145782(P2022-145782)  
【国際特許分類】  
A 6 3 F 7/02(2006.01)  
【F I】  
A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

10

【手続補正書】  
【提出日】令和 7 年 1 月 15 日(2025.1.15)  
【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

遊技の実行に関する制御を行うことが可能な第 1 制御手段と、演出に関する制御を行うことが可能な第 2 制御手段と、を備える遊技機であって、  
前記第 1 制御手段は、  
第 1 の条件が成立したことに応じて第 1 の抽選を実行することが可能な第 1 抽選実行手段と、  
第 2 の条件が成立したことに応じて第 2 の抽選を実行することが可能な第 2 抽選実行手段と、  
第 1 識別情報を変動表示させた後、前記第 1 抽選実行手段により実行される第 1 の抽選の結果に応じた態様を導出することが可能な第 1 識別情報表示制御手段と、  
第 2 識別情報を変動表示させた後、前記第 2 抽選実行手段により実行される第 2 の抽選の結果に応じた態様を導出することが可能な第 2 識別情報表示制御手段と、  
遊技に関する遊技状態を制御可能な遊技状態制御手段と、を備え、  
前記第 2 制御手段は、演出に関する演出状態を制御可能な演出状態制御手段を備え、  
前記遊技状態制御手段により制御され得る遊技状態として、第 1 遊技状態、及び、該第 1 遊技状態と比較して遊技者に有利な第 2 遊技状態が設けられ、  
前記遊技状態制御手段は、  
前記第 1 抽選実行手段により実行される第 1 の抽選の結果が第 1 の結果である場合に、遊技者に遊技価値を付与可能な特定遊技状態に制御可能であり、  
前記第 2 遊技状態における第 2 識別情報の変動表示回数が所定回数となるときに、前記第 1 遊技状態に制御可能であり、  
前記第 1 制御手段は、前記第 2 抽選実行手段により実行される第 2 の抽選の結果が第 2 の結果である場合には、前記第 1 の条件が相対的に成立しやすくなるように制御可能であり、  
前記演出状態制御手段により制御され得る演出状態として、第 1 演出状態、及び、該第 1 演出状態とは異なる第 2 演出状態が設けられ、  
前記第 2 制御手段は、前記第 2 演出状態において特定演出の実行を制御可能であり、  
前記特定演出として、前記第 1 識別情報表示制御手段により前記第 1 の結果に応じた態様が導出されることを示唆する第 1 特定演出、及び、前記第 1 識別情報表示制御手段により

30

40

50

前記第 1 の結果に応じた態様が導出されないことを示唆する第 2 特定演出が設けられ、  
前記特定遊技状態に制御されるまでに前記第 2 制御手段により実行制御可能な演出のパターンとして、前記第 2 特定演出が実行されずに前記第 1 特定演出が実行される第 1 演出パターン、及び、前記第 2 特定演出の実行後に前記第 1 特定演出が実行される第 2 演出パターンが設けられる、

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】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

上記目的を達成するため、本発明は、以下の遊技機を提供する。

遊技の実行に関する制御を行うことが可能な第 1 制御手段と、演出に関する制御を行うことが可能な第 2 制御手段と、を備える遊技機であって、

前記第 1 制御手段は、

第 1 の条件が成立したことに応じて第 1 の抽選を実行することが可能な第 1 抽選実行手段と、

第 2 の条件が成立したことに応じて第 2 の抽選を実行することが可能な第 2 抽選実行手段と、

第 1 識別情報を変動表示させた後、前記第 1 抽選実行手段により実行される第 1 の抽選の結果に応じた態様を導出することが可能な第 1 識別情報表示制御手段と、

第 2 識別情報を変動表示させた後、前記第 2 抽選実行手段により実行される第 2 の抽選の結果に応じた態様を導出することが可能な第 2 識別情報表示制御手段と、

遊技に関する遊技状態を制御可能な遊技状態制御手段と、を備え、

前記第 2 制御手段は、演出に関する演出状態を制御可能な演出状態制御手段を備え、

前記遊技状態制御手段により制御され得る遊技状態として、第 1 遊技状態、及び、該第 1 遊技状態と比較して遊技者に有利な第 2 遊技状態が設けられ、

前記遊技状態制御手段は、

前記第 1 抽選実行手段により実行される第 1 の抽選の結果が第 1 の結果である場合に、遊技者に遊技価値を付与可能な特定遊技状態に制御可能であり、

前記第 2 遊技状態における第 2 識別情報の変動表示回数が所定回数となるときに、前記第 1 遊技状態に制御可能であり、

前記第 1 制御手段は、前記第 2 抽選実行手段により実行される第 2 の抽選の結果が第 2 の結果である場合には、前記第 1 の条件が相対的に成立しやすくなるように制御可能であり、

前記演出状態制御手段により制御され得る演出状態として、第 1 演出状態、及び、該第 1 演出状態とは異なる第 2 演出状態が設けられ、

前記第 2 制御手段は、前記第 2 演出状態において特定演出の実行を制御可能であり、

前記特定演出として、前記第 1 識別情報表示制御手段により前記第 1 の結果に応じた態様が導出されることを示唆する第 1 特定演出、及び、前記第 1 識別情報表示制御手段により

前記第 1 の結果に応じた態様が導出されないことを示唆する第 2 特定演出が設けられ、

前記特定遊技状態に制御されるまでに前記第 2 制御手段により実行制御可能な演出のパターンとして、前記第 2 特定演出が実行されずに前記第 1 特定演出が実行される第 1 演出パターン、及び、前記第 2 特定演出の実行後に前記第 1 特定演出が実行される第 2 演出パターンが設けられる、

ことを特徴とする遊技機。

10

20

30

40

50