

【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】平成29年12月28日 (2017.12.28)

【公開番号】特開2015-147031(P2015-147031A)  
 【公開日】平成27年8月20日 (2015.8.20)  
 【年通号数】公開・登録公報2015-052  
 【出願番号】特願2014-74708(P2014-74708)  
 【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

【手続補正書】

【提出日】平成29年11月14日 (2017.11.14)

【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】

遊技球が流下可能な遊技領域と、

発射強度を可変可能であり、前記遊技領域へと遊技球を到達させることが可能な発射手段と、を有した遊技機において、

前記遊技領域は、少なくとも、前記発射手段により一の発射強度で発射された遊技球が流下可能な第 1 遊技領域と、前記一の発射強度とは異なる所定の発射強度で発射された遊技球が流下可能な前記第 1 遊技領域とは異なる第 2 遊技領域とを有し、

前記第 1 遊技領域に、遊技球が入球可能な第 1 入球手段を設け、

前記第 2 遊技領域に、遊技球が入球可能な前記第 1 入球手段とは異なる第 2 入球手段と、遊技球が入球可能な前記第 1 入球手段および前記第 2 入球手段とは異なる第 3 入球手段と、を設け、

前記第 2 入球手段は、前記発射手段により前記一の発射強度で発射された遊技球が入球し得ない位置に設けられるものであり、

前記第 1 入球手段または前記第 3 入球手段に遊技球が入球したことに基づいて第 1 判定を実行する第 1 判定手段と、

前記第 2 入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、前記第 1 判定とは異なる第 2 判定を実行する第 2 判定手段と、

前記第 1 判定手段の第 1 判定結果を示すための第 1 識別情報と、前記第 2 判定手段の第 2 判定結果を示すための第 2 識別情報とを同時に表示手段に動的表示させることが可能な表示制御手段と、

その表示制御手段により動的表示される前記第 1 識別情報の第 1 動的表示期間を決定する第 1 動的表示期間決定手段と、

前記表示制御手段により動的表示される前記第 2 識別情報の第 2 動的表示期間を決定する第 2 動的表示期間決定手段と、を有し、

前記表示手段に特定の前記第 1 判定結果を示すための前記第 1 識別情報が停止表示された場合または特定の前記第 2 判定結果を示すための前記第 2 識別情報が停止表示された場合に、それぞれに対応した特定遊技が実行されるものであり、

少なくとも、前記第 1 判定が実行されることにより成立し得る第 1 条件が成立したことに基づいて、遊技状態として第 1 遊技状態よりも前記第 2 判定結果に基づく前記特定遊技

が実行され易い第2遊技状態を設定し、前記第2遊技状態である場合に、前記第1判定が実行されることにより成立し得る第2条件が成立したことに基づいて、前記第1遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、

その遊技状態設定手段により前記第2遊技状態が設定されている場合に、前記第1動的表示期間決定手段により決定された前記第1動的表示期間の情報に基づいて前記第2遊技状態が継続して設定され得る期間を示唆する演出実行手段と、を有し、

前記第2動的表示期間決定手段は、前記遊技状態設定手段により前記第2遊技状態が設定されている場合に、前記第1動的表示期間決定手段よりも短い動的表示期間を決定し易いものであり、

前記演出実行手段により実行される示唆態様は、前記第1動的表示期間の経過に対応した態様に更新されるように構成されているものであることを特徴とする遊技機。

【請求項2】

前記表示手段は、液晶ディスプレイで構成されているものであることを特徴とする請求項1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】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

この目的を達成するために請求項1記載の遊技機は、遊技球が流下可能な遊技領域と、発射強度を可変可能であり、前記遊技領域へと遊技球を到達させることが可能な発射手段と、を有し、前記遊技領域は、少なくとも、前記発射手段により一の発射強度で発射された遊技球が流下可能な第1遊技領域と、前記一の発射強度とは異なる所定の発射強度で発射された遊技球が流下可能な前記第1遊技領域とは異なる第2遊技領域とを有し、前記第1遊技領域に、遊技球が入球可能な第1入球手段を設け、前記第2遊技領域に、遊技球が入球可能な前記第1入球手段とは異なる第2入球手段と、遊技球が入球可能な前記第1入球手段および前記第2入球手段とは異なる第3入球手段と、を設け、前記第2入球手段は、前記発射手段により前記一の発射強度で発射された遊技球が入球し得ない位置に設けられるものであり、前記第1入球手段または前記第3入球手段に遊技球が入球したことに基づいて第1判定を実行する第1判定手段と、前記第2入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、前記第1判定とは異なる第2判定を実行する第2判定手段と、前記第1判定手段の第1判定結果を示すための第1識別情報と、前記第2判定手段の第2判定結果を示すための第2識別情報とを同時に表示手段に動的表示させることが可能な表示制御手段と、その表示制御手段により動的表示される前記第1識別情報の第1動的表示期間を決定する第1動的表示期間決定手段と、前記表示制御手段により動的表示される前記第2識別情報の第2動的表示期間を決定する第2動的表示期間決定手段と、を有し、前記表示手段に特定の前記第1判定結果を示すための前記第1識別情報が停止表示された場合または特定の前記第2判定結果を示すための前記第2識別情報が停止表示された場合に、それぞれに対応した特定遊技が実行されるものであり、少なくとも、前記第1判定が実行されることにより成立し得る第1条件が成立したことに基づいて、遊技状態として第1遊技状態よりも前記第2判定結果に基づく前記特定遊技が実行され易い第2遊技状態を設定し、前記第2遊技状態である場合に、前記第1判定が実行されることにより成立し得る第2条件が成立したことに基づいて、前記第1遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、その遊技状態設定手段により前記第2遊技状態が設定されている場合に、前記第1動的表示期間決定手段により決定された前記第1動的表示期間の情報に基づいて前記第2遊技状態が継続して設定され得る期間を示唆する演出実行手段と、を有し、前記第2動的表示期間決定手段は、前記遊技状態設定手段により前記第2遊技状態が設定されている場合に、前記第1動的表示期間決定手段よりも短い動的表示期間を決定し易いものであり、前記演出実行手段により実行される示唆態様は、前記第1動的表示期間の経過に対応した態様に更新されるよう

に構成されているものである。

請求項 2 記載の遊技機は、請求項 1 記載の遊技機において、前記表示手段は、液晶ディスプレイで構成されているものである。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

請求項 1 記載の遊技機によれば、遊技球が流下可能な遊技領域と、発射強度を可変可能であり、前記遊技領域へと遊技球を到達させることが可能な発射手段と、を有し、前記遊技領域は、少なくとも、前記発射手段により一の発射強度で発射された遊技球が流下可能な第 1 遊技領域と、前記一の発射強度とは異なる所定の発射強度で発射された遊技球が流下可能な前記第 1 遊技領域とは異なる第 2 遊技領域とを有し、前記第 1 遊技領域に、遊技球が入球可能な第 1 入球手段を設け、前記第 2 遊技領域に、遊技球が入球可能な前記第 1 入球手段とは異なる第 2 入球手段と、遊技球が入球可能な前記第 1 入球手段および前記第 2 入球手段とは異なる第 3 入球手段と、を設け、前記第 2 入球手段は、前記発射手段により前記一の発射強度で発射された遊技球が入球し得ない位置に設けられるものであり、前記第 1 入球手段または前記第 3 入球手段に遊技球が入球したことに基づいて第 1 判定を実行する第 1 判定手段と、前記第 2 入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、前記第 1 判定とは異なる第 2 判定を実行する第 2 判定手段と、前記第 1 判定手段の第 1 判定結果を示すための第 1 識別情報と、前記第 2 判定手段の第 2 判定結果を示すための第 2 識別情報とを同時に表示手段に動的表示させることが可能な表示制御手段と、その表示制御手段により動的表示される前記第 1 識別情報の第 1 動的表示期間を決定する第 1 動的表示期間決定手段と、前記表示制御手段により動的表示される前記第 2 識別情報の第 2 動的表示期間を決定する第 2 動的表示期間決定手段と、を有し、前記表示手段に特定の第 1 判定結果を示すための前記第 1 識別情報が停止表示された場合または特定の第 2 判定結果を示すための前記第 2 識別情報が停止表示された場合に、それぞれに対応した特定遊技が実行されるものであり、少なくとも、前記第 1 判定が実行されることにより成立し得る第 1 条件が成立したことに基づいて、遊技状態として第 1 遊技状態よりも前記第 2 判定結果に基づく前記特定遊技が実行され易い第 2 遊技状態を設定し、前記第 2 遊技状態である場合に、前記第 1 判定が実行されることにより成立し得る第 2 条件が成立したことに基づいて、前記第 1 遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、その遊技状態設定手段により前記第 2 遊技状態が設定されている場合に、前記第 1 動的表示期間決定手段により決定された前記第 1 動的表示期間の情報に基づいて前記第 2 遊技状態が継続して設定され得る期間を示唆する演出実行手段と、を有し、前記第 2 動的表示期間決定手段は、前記遊技状態設定手段により前記第 2 遊技状態が設定されている場合に、前記第 1 動的表示期間決定手段よりも短い動的表示期間を決定し易いものであり、前記演出実行手段により実行される示唆態様は、前記第 1 動的表示期間の経過に対応した態様に更新されるように構成されているものである。よって、興趣を向上することができるという効果がある。

【手続補正 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0009】

請求項 2 記載の遊技機によれば、請求項 1 記載の遊技機の奏する効果に加え、以下の効果を奏する。即ち、前記表示手段は、液晶ディスプレイで構成されているものである。よって、興趣を向上することができるという効果がある。