

【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4年9月5日(2022.9.5)

【公開番号】特開2022-44718(P2022-44718A)

【公開日】令和4年3月17日(2022.3.17)

【年通号数】公開公報(特許)2022-048

【出願番号】特願2022-9445(P2022-9445)

【国際特許分類】

A 63 F 7/02 (2006.01)

10

【F I】

A 63 F 7/02 315 A

【手続補正書】

【提出日】令和4年8月26日(2022.8.26)

【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】

遊技球が流下可能な第1遊技領域と、

その第1遊技領域を流下した遊技球が流下しない第2遊技領域と、

前記第1遊技領域と前記第2遊技領域とに遊技者の操作に基づいて遊技球を発射可能な発射手段と、を有した遊技機において、

前記第1遊技領域に設けられ、遊技球が入球可能な第1入球手段と、

前記第2遊技領域に設けられ、前記第1入球手段とは異なる第2入球手段と、

その第2入球手段に遊技球が入球可能な第1状態と、その第1状態よりも遊技球の入球が困難な第2状態とに可変可能な可変手段と、

前記第1入球手段に遊技球が入球したことにに基づいて判定を実行する第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に基づいて判定を実行する第2判定手段と、前記第1判定手段の判定結果および前記第2判定手段の判定結果を示すための識別情報を表示可能な表示手段と、

その表示手段において前記識別情報の動的表示を実行することが可能な動的表示実行手段と、

その動的表示実行手段により動的表示される前記識別情報の動的表示態様として、前記判定結果に基づいた動的表示態様を決定する動的表示態様決定手段と、

前記表示手段に特定の前記判定結果を示すための前記識別情報が表示された場合に遊技者に有利となる特典遊技を実行することが可能な特典遊技実行手段と、

前記第2判定手段による判定よりも前記第1判定手段による判定が実行され易い第1遊技状態を設定する状態設定手段と、

少なくとも前記第1遊技状態が設定されている所定状況下において、前記判定結果が前記特定の判定結果とは異なる所定の判定結果となり、その所定の判定結果を示すための前記識別情報が前記表示手段に表示された場合に、予め定められた所定回数の間、前記第2判定手段による判定が実行され易い特定状態を設定することが可能な特定状態設定手段と、を有するものであり、

前記遊技機は、

前記第1遊技状態において特定の条件が成立し、前記所定の判定結果を示すための前記識別情報が前記表示手段に表示された場合には、前記特定状態設定手段により前記特定状態

40

50

を設定せずに前記第1遊技状態を継続可能であり、

前記判定結果が前記特定の判定結果となつたことに基づいて実行される前記識別情報の動的表示の動的表示態様として、所定の表示態様が表示される特定動的表示態様を少なくとも含む複数の動的表示態様から1の動的表示態様を決定することが可能であり、

前記判定結果が前記所定の判定結果となつたことに基づいて、前記所定の判定結果を示すための前記識別情報の動的表示において前記所定の表示態様を表示可能であ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】0002

10

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0002】

パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、当たり状態へと移行するものがある。かかる遊技機の中には、例えば、有利度合いの異なる複数の遊技状態を設けることにより、遊技者の遊技に対する興趣向上を図っているものも存在する。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0004

20

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0004】

しかしながら、上述した従来の遊技機では、更なる興趣向上が求められていた。

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0005

30

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0005】

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0006

40

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

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第1遊技領域と、その第1遊技領域を流下した遊技球が流下しない第2遊技領域と、前記第1遊技領域と前記第2遊技領域とに遊技者の操作に基づいて遊技球を発射可能な発射手段と、を有し、前記第1遊技領域に設けられ、遊技球が入球可能な第1入球手段と、前記第2遊技領域に設けられ、前記第1入球手段とは異なる第2入球手段と、その第2入球手段に遊技球が入球可能な第1状態と、その第1状態よりも遊技球の入球が困難な第2状態とに可変可能な可変手段と、前記第1入球手段に遊技球が入球したことを基づいて判定を実行する第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を基づいて判定を実行する第2判定手段と、前記第1判定手段の判定結果および前記第2判定手段の判定結果を示すための識別情報を表示可能な表示手段と、その表示手段において前記識別情報の動的表示を実行することが可能な動的表示実行手段と、その動的表示実行手段により動的表示される前記識別情報の動的表示態様として、前記判定結果に基づいた動的表示態様を決定する動的表

50

示態様決定手段と、前記表示手段に特定の前記判定結果を示すための前記識別情報が表示された場合に遊技者に有利となる特典遊技を実行することが可能な特典遊技実行手段と、前記第2判定手段による判定よりも前記第1判定手段による判定が実行され易い第1遊技状態を設定する状態設定手段と、少なくとも前記第1遊技状態が設定されている所定状況下において、前記判定結果が前記特定の判定結果とは異なる所定の判定結果となり、その所定の判定結果を示すための前記識別情報が前記表示手段に表示された場合に、予め定められた所定回数の間、前記第2判定手段による判定が実行され易い特定状態を設定することが可能な特定状態設定手段と、を有するものであり、前記遊技機は、前記第1遊技状態において特定の条件が成立し、前記所定の判定結果を示すための前記識別情報が前記表示手段に表示された場合には、前記特定状態設定手段により前記特定状態を設定せずに前記第1遊技状態を継続可能であり、前記判定結果が前記特定の判定結果となつたことに基づいて実行される前記識別情報の動的表示の動的表示態様として、所定の表示態様が表示される特定動的表示態様を少なくとも含む複数の動的表示態様から1の動的表示態様を決定することが可能であり、前記判定結果が前記所定の判定結果となつたことに基づいて、前記所定の判定結果を示すための前記識別情報の動的表示において前記所定の表示態様を表示可能である。

10

【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0011

20

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0011】

請求項1記載の遊技機によれば、遊技球が流下可能な第1遊技領域と、その第1遊技領域を流下した遊技球が流下しない第2遊技領域と、前記第1遊技領域と前記第2遊技領域とに遊技者の操作に基づいて遊技球を発射可能な発射手段と、を有し、前記第1遊技領域に設けられ、遊技球が入球可能な第1入球手段と、前記第2遊技領域に設けられ、前記第1入球手段とは異なる第2入球手段と、その第2入球手段に遊技球が入球可能な第1状態と、その第1状態よりも遊技球の入球が困難な第2状態とに可変可能な可変手段と、前記第1入球手段に遊技球が入球したことにに基づいて判定を実行する第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に基づいて判定を実行する第2判定手段と、前記第1判定手段の判定結果および前記第2判定手段の判定結果を示すための識別情報を表示可能な表示手段と、その表示手段において前記識別情報の動的表示を実行することが可能な動的表示実行手段と、その動的表示実行手段により動的表示される前記識別情報の動的表示態様として、前記判定結果に基づいた動的表示態様を決定する動的表示態様決定手段と、前記表示手段に特定の前記判定結果を示すための前記識別情報が表示された場合に遊技者に有利となる特典遊技を実行することが可能な特典遊技実行手段と、前記第2判定手段による判定よりも前記第1判定手段による判定が実行され易い第1遊技状態を設定する状態設定手段と、少なくとも前記第1遊技状態が設定されている所定状況下において、前記判定結果が前記特定の判定結果とは異なる所定の判定結果となり、その所定の判定結果を示すための前記識別情報が前記表示手段に表示された場合に、予め定められた所定回数の間、前記第2判定手段による判定が実行され易い特定状態を設定することが可能な特定状態設定手段と、を有するものであり、前記遊技機は、前記第1遊技状態において特定の条件が成立し、前記所定の判定結果を示すための前記識別情報が前記表示手段に表示された場合には、前記特定状態設定手段により前記特定状態を設定せずに前記第1遊技状態を継続可能であり、前記判定結果が前記特定の判定結果となつたことに基づいて実行される前記識別情報の動的表示の動的表示態様として、所定の表示態様が表示される特定動的表示態様を少なくとも含む複数の動的表示態様から1の動的表示態様を決定することが可能であり、前記判定結果が前記所定の判定結果となつたことに基づいて、前記所定の判定結果を示すための前記識別情報の動的表示において前記所定の表示態様を表示可能である。

30

【手続補正7】

40

50

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】1 1 5 7

【補正方法】変更

【補正の内容】

【1 1 5 7】

1 0

パチンコ機（遊技機）

10

20

30

40

50