

【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 5 年 7 月 6 日(2023.7.6)

【公開番号】特開 2023-72201(P2023-72201A)

【公開日】令和 5 年 5 月 24 日(2023.5.24)

【年通号数】公開公報(特許)2023-095

【出願番号】特願 2021-184588(P2021-184588)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02(2006.01)

10

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

【手続補正書】

【提出日】令和 5 年 6 月 28 日(2023.6.28)

【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】

始動領域への遊技媒体の通過に基づいて始動変動表示ゲームを実行可能な始動変動表示ゲーム実行手段と、

特定領域への遊技球の通過に基づいて特定変動表示ゲームを実行可能な特定変動表示ゲーム実行手段と、

前記始動変動表示ゲーム又は前記特定変動表示ゲームの結果を判定することが可能な判定手段と、

前記判定手段の判定結果に基づいて前記特定変動表示ゲームが所定結果を満たすと判定された場合に、遊技領域に設けられた変位装置を遊技媒体が入賞困難な状態から入賞容易な状態へと変位させることが可能な変位装置動作制御手段と、

30

演出を実行可能な演出実行手段を制御する演出制御手段と、

遊技状態を制御可能な遊技状態制御手段と、

前記特定変動表示ゲームの変動表示態様を決定可能な特定変動表示態様決定手段と、

前記始動変動表示ゲームが特別結果を満たす場合には、該特別結果の成立後に遊技者に所定数の遊技価値を付与可能な特別遊技状態に制御可能な特別遊技状態制御手段と、

を備え、

前記遊技状態制御手段は、通常遊技状態と、前記通常遊技状態とは遊技者にとっての有利度合いが異なる特定遊技状態と、を少なくとも含む何れかの遊技状態に制御可能であり

40

、
前記所定結果は、第 1 所定結果と、前記第 1 所定結果とは前記変位装置を入賞容易にする時間が異なる第 2 所定結果と、を少なくとも含み、

前記特定変動表示態様決定手段は、

前回変動した特定変動表示ゲームの実行結果が前記第 1 所定結果である場合には、該第 1 所定結果の導出後において第 1 の時間に亘って変動し得る第 1 の変動表示態様を決定可能であり、

前回変動した特定変動表示ゲームの実行結果が前記第 2 所定結果である場合には、該第 2 所定結果の導出後において前記第 1 の時間よりも長い時間である第 2 の時間に亘って変動し得る第 2 の変動表示態様を決定可能であり、

前記判定手段の判定結果に基づいて前記特定変動表示ゲームが前記第 1 所定結果を満た

50

すと判定されたときと前記第 2 所定結果を満たすと判定されたときとで、異なる時間に亘って変動し得る変動表示態様を決定可能であり、

前記演出制御手段は、

前記特定変動表示ゲームにより前記第 2 所定結果が導出された後に移行され得る前記特別遊技状態の数に応じて獲得可能な遊技価値数に関する所定表示を表示可能である

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】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

上記目的を達成するために、本発明に係る遊技機（例えば、第 9 のパチンコ遊技機）は、始動領域（例えば、第 1 始動口 9120 または第 2 始動口 9140）への遊技媒体の通過に基づいて始動変動表示ゲーム（例えば、特別図柄の可変表示等）を実行可能な始動変動表示ゲーム実行手段（例えば、メイン CPU 201 等）と、特定領域（例えば、普通図作動領域 9126）への遊技球の通過に基づいて特定変動表示ゲーム（例えば、普通図柄の可変表示等）を実行可能な特定変動表示ゲーム実行手段（例えば、メイン CPU 201 等）と、前記始動変動表示ゲーム又は前記特定変動表示ゲームの結果を判定することが可能な判定手段（例えば、特別図柄の抽選又は普通図柄の抽選を行うメイン CPU 201）と、前記判定手段の判定結果に基づいて前記特定変動表示ゲームの実行結果が所定結果を満たすと判定された場合に、遊技領域に設けられた変位装置（例えば、普通電動役物ユニット 9145）を遊技媒体が入賞困難な状態から入賞容易な状態へと変位させることが可能な変位装置動作制御手段（例えば、メイン CPU 201）と、演出を実行可能な演出実行手段（例えば、表示装置 7、スピーカ 32 及び LED 群 46）を制御する演出制御手段（例えば、サブ制御回路 300 及びサブ CPU 301）と、遊技状態を制御可能な遊技状態制御手段（例えば、メイン CPU 201）と、前記特定変動表示ゲームの変動表示態様（例えば、普通図柄の変動パターン）を決定可能な特定変動表示態様決定手段（例えば、メイン CPU 201）と、前記始動変動表示ゲームが特別結果を満たす場合には、該特別結果の成立後に遊技者に所定数の遊技価値を付与可能な特別遊技状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な特別遊技状態制御手段（例えば、メイン CPU 201）と、を備え、

前記遊技状態制御手段は、通常遊技状態と、前記通常遊技状態とは遊技者にとっての有利度合いが異なる特定遊技状態（例えば、時短遊技状態）と、を少なくとも含む何れかの遊技状態に制御可能であり、

前記所定結果は、第 1 所定結果と、前記第 1 所定結果（例えば、第 2 始動口 9140 のショート開放）とは前記変位装置を入賞容易にする時間が異なる第 2 所定結果（例えば、第 2 始動口 9140 のロング開放）と、を少なくとも含み、

前記特定変動表示態様決定手段は、前回変動した特定変動表示ゲームの実行結果が前記第 1 所定結果である場合には、該第 1 所定結果の導出後において第 1 の時間（例えば、1.5 秒、1.2 秒または 40 秒）に亘って変動し得る第 1 の変動表示態様（例えば、普通図柄の変動パターン 13H ~ 15H）を決定可能であり、前回変動した特定変動表示ゲームの実行結果が前記第 2 所定結果である場合には、該第 2 所定結果の導出後において前記第 1 の時間よりも長い時間（例えば、60 秒）である第 2 の時間に亘って変動し得る第 2 の変動表示態様（例えば、普通図柄の変動パターン 16H）を決定可能であり、

前記判定手段の判定結果に基づいて前記特定変動表示ゲームが前記第 1 所定結果を満たすと判定されたときと前記第 2 所定結果を満たすと判定されたときとで、異なる時間に亘って変動し得る変動表示態様を決定可能であり、

前記演出制御手段は、前記特定変動表示ゲームにより前記第 2 所定結果が導出された後に移行され得る前記特別遊技状態の数に応じて獲得可能な遊技価値数に関する所定表示（例えば、獲得予定遊技球数画像または獲得済遊技球数画像）を表示可能であることを特徴

10

20

30

40

50

とする。

10

20

30

40

50