

【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 10 月 10 日(2023.10.10)

【公開番号】特開 2023-52989(P2023-52989A)  
【公開日】令和 5 年 4 月 12 日(2023.4.12)  
【年通号数】公開公報(特許)2023-068  
【出願番号】特願 2023-17244(P2023-17244)  
【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02(2006.01)

10

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

A 6 3 F 7/02 3 2 0

【手続補正書】

【提出日】令和 5 年 9 月 29 日(2023.9.29)

【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

20

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段により発射された遊技球が入球可能な第 1 入球手段と、

前記発射手段により発射された遊技球が入球可能であって、前記第 1 入球手段と異なる第 2 入球手段と、

少なくとも前記第 1 入球手段への入球により抽選情報を取得可能な取得手段と、

前記取得手段によって取得された前記抽選情報に基づいて判定可能な判定手段と、

30

前記判定手段による判定結果に基づいて、第 1 表示手段において行われる識別情報の動的表示を実行可能な動的表示実行手段と、を備え、

前記動的表示実行手段により実行される前記動的表示において特定識別情報が現出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技機において、

所定の数を上限として、前記取得手段により取得される前記抽選情報を記憶可能な記憶手段と、

前記記憶手段に記憶された前記抽選情報の数に対応する第 1 演出数情報を表示可能な第 2 表示手段と、

前記第 2 入球手段への入球により、前記第 2 表示手段において前記第 1 演出数情報と異なる第 2 演出数情報を表示可能な第 2 演出数情報表示手段と、を備え、

40

前記動的表示実行手段は、

前記第 1 表示手段において前記動的表示の開始に伴って変動された全ての前記識別情報が停止することで、前記特定識別情報が現出するか、該特定識別情報と異なり前記所定の遊技価値を付与し得ず現出後において態様に変化し得る非特定識別情報が現出するかの判定演出を、前記第 1 演出数情報および前記第 2 演出数情報の合計数に対応する回数分実行可能であり、

前記遊技機は、

前記記憶手段に記憶される前記抽選情報に基づいて、前記動的表示の実行時間を選定可能な実行時間選定手段と、

前記実行時間選定手段により選定された実行時間の経過後において、前記記憶手段に前

50

記抽選情報が記憶されていない状況で、現出されている前記非特定識別情報が表示されている領域の視認態様を変化可能な経過後変化手段と、を備え、

前記第 1 入球手段への入球に基づく前記動的表示の結果により、前記第 2 入球手段への入球に影響し得るように構成され、

前記遊技機は、

前記第 2 入球手段へ入球し得る遊技球が流下可能な流下経路と、

前記流下経路へ遊技球が流下可能な流下可能状態と流下不可状態とに可動する可動手段と、

前記流下経路に遊技球が入球されていない状況において、前記流下経路に遊技球を流入可能な状態に前記可動手段を動作可能な動作手段と、を備えていることを特徴とする遊技機。

10

【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、遊技球を発射する発射手段と、前記発射手段により発射された遊技球が入球可能な第 1 入球手段と、前記発射手段により発射された遊技球が入球可能であって、前記第 1 入球手段と異なる第 2 入球手段と、少なくとも前記第 1 入球手段への入球により抽選情報を取得可能な取得手段と、前記取得手段によって取得された前記抽選情報に基づいて判定可能な判定手段と、前記判定手段による判定結果に基づいて、第 1 表示手段において行われる識別情報の動的表示を実行可能な動的表示実行手段と、を備え、前記動的表示実行手段により実行される前記動的表示において特定識別情報が現出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技機であって、所定の数を上限として、前記取得手段により取得される前記抽選情報を記憶可能な記憶手段と、前記記憶手段に記憶された前記抽選情報の数に対応する第 1 演出数情報を表示可能な第 2 表示手段と、前記第 2 入球手段への入球により、前記第 2 表示手段において前記第 1 演出数情報と異なる第 2 演出数情報を表示可能な第 2 演出数情報表示手段と、を備え、前記動的表示実行手段は、前記第 1 表示手段において前記動的表示の開始に伴って変動された全ての前記識別情報が停止することで、前記特定識別情報が現出するか、該特定識別情報と異なり前記所定の遊技価値を付与し得ず現出後において態様に変化し得る非特定識別情報が現出するかの判定演出を、前記第 1 演出数情報および前記第 2 演出数情報の合計数に対応する回数分実行可能であり、前記遊技機は、前記記憶手段に記憶される前記抽選情報に基づいて、前記動的表示の実行時間を選定可能な実行時間選定手段と、前記実行時間選定手段により選定された実行時間の経過後において、前記記憶手段に前記抽選情報が記憶されていない状況で、現出されている前記非特定識別情報が表示されている領域の視認態様を変化可能な経過後変化手段と、を備え、前記第 1 入球手段への入球に基づく前記動的表示の結果により、前記第 2 入球手段への入球に影響し得るように構成され、前記遊技機は、前記第 2 入球手段へ入球し得る遊技球が流下可能な流下経路と、前記流下経路へ遊技球が流下可能な流下可能状態と流下不可状態とに可動する可動手段と、前記流下経路に遊技球が入球されていない状況において、前記流下経路に遊技球を流入可能な状態に前記可動手段を動作可能な動作手段と、を備えている。

20

30

40

【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、遊技球を発射する発射手段と、前記発射手段により発

50

射された遊技球が入球可能な第 1 入球手段と、前記発射手段により発射された遊技球が入球可能であって、前記第 1 入球手段と異なる第 2 入球手段と、少なくとも前記第 1 入球手段への入球により抽選情報を取得可能な取得手段と、前記取得手段によって取得された前記抽選情報に基づいて判定可能な判定手段と、前記判定手段による判定結果に基づいて、第 1 表示手段において行われる識別情報の動的表示を実行可能な動的表示実行手段と、を備え、前記動的表示実行手段により実行される前記動的表示において特定識別情報が現出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技機であって、所定の数を上限として、前記取得手段により取得される前記抽選情報を記憶可能な記憶手段と、前記記憶手段に記憶された前記抽選情報の数に対応する第 1 演出数情報を表示可能な第 2 表示手段と、前記第 2 入球手段への入球により、前記第 2 表示手段において前記第 1 演出数情報と異なる第 2 演出数情報を表示可能な第 2 演出数情報表示手段と、を備え、前記動的表示実行手段は、前記第 1 表示手段において前記動的表示の開始に伴って変動された全ての前記識別情報が停止することで、前記特定識別情報が現出するか、該特定識別情報と異なり前記所定の遊技価値を付与し得ず現出後において態様に変化し得る非特定識別情報が現出するかの判定演出を、前記第 1 演出数情報および前記第 2 演出数情報の合計数に対応する回数分実行可能であり、前記遊技機は、前記記憶手段に記憶される前記抽選情報に基づいて、前記動的表示の実行時間を選定可能な実行時間選定手段と、前記実行時間選定手段により選定された実行時間の経過後において、前記記憶手段に前記抽選情報が記憶されていない状況で、現出されている前記非特定識別情報が表示されている領域の視認態様を変化可能な経過後変化手段と、を備え、前記第 1 入球手段への入球に基づく前記動的表示の結果により、前記第 2 入球手段への入球に影響し得るように構成され、前記遊技機は、前記第 2 入球手段へ入球し得る遊技球が流下可能な流下経路と、前記流下経路へ遊技球が流下可能な流下可能状態と流下不可状態とに可動する可動手段と、前記流下経路に遊技球が入球されていない状況において、前記流下経路に遊技球を流入可能な状態に前記可動手段を動作可能な動作手段と、を備えている。これにより、好適に遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

10

20

30

40

50