

【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 6 年 9 月 11 日(2024.9.11)

【公開番号】特開 2024-19541(P2024-19541A)
【公開日】令和 6 年 2 月 9 日(2024.2.9)
【年通号数】公開公報(特許)2024-026
【出願番号】特願 2023-210303(P2023-210303)
【国際特許分類】
A 6 3 F 7/02(2006.01)
【F I】
A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

10

【手続補正書】
【提出日】令和 6 年 9 月 3 日(2024.9.3)
【手続補正 1】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0 0 0 6
【補正方法】変更
【補正の内容】
【0 0 0 6】

20

本発明は、上記の課題を解決するために以下の構成を採用した。

本発明に係る遊技機は、開状態と閉状態とをとり得る第 1 可変部材が前記開状態である場合に遊技媒体が入賞容易である一方、前記第 1 可変部材が前記閉状態である場合に遊技媒体が入賞困難である入賞領域と、開状態と閉状態とをとり得る第 2 可変部材が前記開状態である場合に遊技媒体が入賞容易である一方、前記第 2 可変部材が前記閉状態である場合に遊技媒体が入賞困難である特別入賞領域と、前記入賞領域に遊技媒体が入賞したことに応じて、前記第 2 可変部材を作動させる特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、図柄を変動表示させてから前記判定の結果を示す図柄を停止表示する図柄制御手段と、前記特別遊技を実行することを示す図柄が停止表示されたことに応じて前記特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、前記第 1 可変部材を作動させる開放パターン群が互いに異なる第 1 遊技状態と第 2 遊技状態と第 3 遊技状態と、を含む複数の遊技状態のいずれかの遊技状態に制御可能な遊技状態制御手段と、電力供給が停止されているときに前記遊技状態を保持可能な記憶手段と、電力供給が開始されたときに前記記憶手段の記憶内容に基づいて遊技を開始可能な復旧手段と、前記記憶手段の記憶内容を初期化する初期化手段と、演出を実行する演出実行手段と、を備え、前記遊技状態制御手段は、前記初期化手段によって前記記憶手段の記憶内容が初期化されたとき前記第 1 遊技状態に制御し、前記第 1 遊技状態に制御されているときに前記特別遊技を実行しないことを示す第 1 態様の図柄が停止表示されると、当該図柄の停止表示後に遊技状態として前記第 2 遊技状態を設定し、その後の遊技状態として前記第 2 遊技状態に制御し、前記第 1 遊技状態に制御されているときに前記特別遊技を実行しないことを示す第 2 態様の図柄が停止表示されると、当該図柄の停止表示後に遊技状態として前記第 3 遊技状態を設定し、その後の遊技状態として前記第 3 遊技状態に制御し、前記特別遊技を実行することを示す第 3 態様の図柄が停止表示されると、当該図柄の停止表示後に遊技状態として前記第 3 遊技状態を設定することなく前記特別遊技を実行し、当該特別遊技における前記第 2 可変部材の作動終了後に遊技状態として前記第 3 遊技状態を設定し、その後の遊技状態として前記第 3 遊技状態に制御し、前記演出実行手段は、遊技者に注意を促す注意喚起を実行可能であり、前記第 1 遊技状態に制御されているときに前記第 2 態様の図柄が停止表示されて前記第 3 遊技状態が設定されるときは前記注意喚起を非実行とし、前記特別遊技における前記第 2 可変部材の作動終了後に遊技状態として前記第 3 遊技状態が設定されるときは前記注意喚起を実行する。

30

40

50

【手続補正 2】

【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】

開状態と閉状態とをとり得る第 1 可変部材が前記開状態である場合に遊技媒体が入賞容易である一方、前記第 1 可変部材が前記閉状態である場合に遊技媒体が入賞困難である入賞領域と、

10

開状態と閉状態とをとり得る第 2 可変部材が前記開状態である場合に遊技媒体が入賞容易である一方、前記第 2 可変部材が前記閉状態である場合に遊技媒体が入賞困難である特別入賞領域と、

前記入賞領域に遊技媒体が入賞したことに応じて、前記第 2 可変部材を作動させる特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、

図柄を変動表示させてから前記判定の結果を示す図柄を停止表示する図柄制御手段と、

前記特別遊技を実行することを示す図柄が停止表示されたことに応じて前記特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、

前記第 1 可変部材を作動させる開放パターン群が互いに異なる第 1 遊技状態と第 2 遊技状態と第 3 遊技状態と、を含む複数の遊技状態のいずれかの遊技状態に制御可能な遊技状態制御手段と、

20

電力供給が停止されているときに前記遊技状態を保持可能な記憶手段と、

電力供給が開始されたときに前記記憶手段の記憶内容に基づいて遊技を開始可能な復旧手段と、

前記記憶手段の記憶内容を初期化する初期化手段と、

演出を実行する演出実行手段と、を備え、

前記遊技状態制御手段は、

前記初期化手段によって前記記憶手段の記憶内容が初期化されたとき前記第 1 遊技状態に制御し、

前記第 1 遊技状態に制御されているときに前記特別遊技を実行しないことを示す第 1 態様の図柄が停止表示されると、当該図柄の停止表示後に遊技状態として前記第 2 遊技状態を設定し、その後の遊技状態として前記第 2 遊技状態に制御し、

30

前記第 1 遊技状態に制御されているときに前記特別遊技を実行しないことを示す第 2 態様の図柄が停止表示されると、当該図柄の停止表示後に遊技状態として前記第 3 遊技状態を設定し、その後の遊技状態として前記第 3 遊技状態に制御し、

前記特別遊技を実行することを示す第 3 態様の図柄が停止表示されると、当該図柄の停止表示後に遊技状態として前記第 3 遊技状態を設定することなく前記特別遊技を実行し、当該特別遊技における前記第 2 可変部材の作動終了後に遊技状態として前記第 3 遊技状態を設定し、その後の遊技状態として前記第 3 遊技状態に制御し、

前記演出実行手段は、

40

遊技者に注意を促す注意喚起を実行可能であり、

前記第 1 遊技状態に制御されているときに前記第 2 態様の図柄が停止表示されて前記第 3 遊技状態が設定されるときは前記注意喚起を非実行とし、

前記特別遊技における前記第 2 可変部材の作動終了後に遊技状態として前記第 3 遊技状態が設定されるときは前記注意喚起を実行する、遊技機。