

【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7年4月23日(2025.4.23)

【公開番号】特開2025-22971(P2025-22971A)

【公開日】令和7年2月14日(2025.2.14)

【年通号数】公開公報(特許)2025-028

【出願番号】特願2024-205158(P2024-205158)

【国際特許分類】

A 63 F 7/02 (2006.01)

10

【F I】

A 63 F 7/02 320

【手続補正書】

【提出日】令和7年4月15日(2025.4.15)

【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】

所定の判別を実行可能な所定判別手段を有した遊技機において、

前記遊技機は、

前記所定の判別が実行された後で当該所定の判別とは少なくとも異なる特定の判別が実行され得る構成であり、所定領域における1の遊技球の通過に対応して、前記所定の判別と前記特定の判別との両方が都度実行され得るように構成され、

遊技者に有利な特定遊技状態において特定の実行条件が成立した場合に、前記特定遊技状態であることを遊技者が認識可能な特定演出様式を少なくとも含む第1演出が実行され得るように構成され、

前記特定の実行条件が成立する前の前記特定遊技状態において、前記特定演出様式を含まない第2演出が実行され得るように構成され、

前記所定領域を所定の遊技球が通過された場合に、当該通過に対応する前記特定の判別の判別結果に応じた演出であって当該通過に対応する前記所定の判別の判別結果が示され得る演出である特定演出が所定期間ににおいて実行され得るように構成され、

前記所定期間ににおいて前記所定の遊技球とは異なる遊技球が新たに前記所定領域を通過された場合に、少なくとも当該所定期間ににおいて新たな前記所定の判別も新たな前記特定の判別も実行されないように構成され、

前記遊技機は、

前記所定期間ににおいて識別情報が動的表示される特定の表示様式が所定の表示手段の特定の表示領域に表示され得るように構成され、

少なくとも前記第2演出の実行中において、前記所定領域を遊技球が通過しても前記特定の表示領域に前記特定の表示様式が表示されないように構成され、

前記遊技機は、

遊技状態として、前記特定遊技状態と、前記特定遊技状態とは異なる遊技状態であって前記遊技機が初期化された場合に設定され得る遊技状態である第1遊技状態と、前記特定遊技状態とも前記第1遊技状態とも異なる第2遊技状態と、を少なくとも構成可能とされ、前記遊技機は、

遊技球を前記所定領域へと到達し得る第1の発射強度と、前記所定領域へと到達しない第2の発射強度と、を少なくとも含む複数の発射強度で発射可能な発射手段と、

30

40

50

前記第2の発射強度で発射された遊技球が入球可能な位置に設けられている入球手段と、その入球手段へと遊技球を入球させるための第1位置と、前記入球手段へと遊技球を入球させないための第2位置と、に可変可能な可変手段と、を有し、

前記遊技機は、

前記第2遊技状態において前記第2の発射強度で継続的に遊技球が発射された場合に、前記入球手段へと遊技球を入球させることができ特定可変パターンで前記可変手段が可変され得るように構成され、

前記特定遊技状態と前記第1遊技状態とは、前記第2遊技状態よりも前記特定可変パターンで前記可変手段が可変され難いまたは前記特定可変パターンで前記可変手段が可変されない遊技状態であ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】0002

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0002】

パチンコ機等の遊技機には、液晶表示装置等の表示装置が設けられたものがある。この従来型の遊技機では、表示装置に様々な画像が表示され、多種多様な興趣演出を実行可能に構成することで興趣向上を図っていた。

20

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0004

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0004】

しかしながら、更なる興趣の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

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0005】

30

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している。

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

40

この目的を達成するために請求項1記載の遊技機は、所定の判別を実行可能な所定判別手段を有し、前記遊技機は、前記所定の判別が実行された後で当該所定の判別とは少なくとも異なる特定の判別が実行され得る構成であり、所定領域における1の遊技球の通過に応じて、前記所定の判別と前記特定の判別との両方が都度実行され得るように構成され、遊技者に有利な特定遊技状態において特定の実行条件が成立した場合に、前記特定遊技状態であることを遊技者が認識可能な特定演出態様を少なくとも含む第1演出が実行され得るように構成され、前記特定の実行条件が成立する前の前記特定遊技状態において、前記特定演出態様を含まない第2演出が実行され得るように構成され、前記所定領域を所定の遊技球が通過された場合に、当該通過に対応する前記特定の判別の判別結果に応じた演出であって当該通過に対応する前記所定の判別の判別結果が示され得る演出である特定演

50

出が所定期間において実行され得るように構成され、前記所定期間において前記所定の遊技球とは異なる遊技球が新たに前記所定領域を通過された場合に、少なくとも当該所定期間において新たな前記所定の判別も新たな前記特定の判別も実行されないように構成され、前記遊技機は、前記所定期間において識別情報が動的表示される特定の表示態様が所定の表示手段の特定の表示領域に表示され得るように構成され、少なくとも前記第2演出の実行中において、前記所定領域を遊技球が通過しても前記特定の表示領域に前記特定の表示態様が表示されないように構成され、前記遊技機は、遊技状態として、前記特定遊技状態と、前記特定遊技状態とは異なる遊技状態であって前記遊技機が初期化された場合に設定され得る遊技状態である第1遊技状態と、前記特定遊技状態とも前記第1遊技状態とも異なる第2遊技状態と、を少なくとも構成可能とされ、前記遊技機は、遊技球を前記所定領域へと到達し得る第1の発射強度と、前記所定領域へと到達しない第2の発射強度と、を少なくとも含む複数の発射強度で発射可能な発射手段と、前記第2の発射強度で発射された遊技球が入球可能な位置に設けられている入球手段と、その入球手段へと遊技球を入球させるための第1位置と、前記入球手段へと遊技球を入球させないための第2位置と、に可変可能な可変手段と、を有し、前記遊技機は、前記第2遊技状態において前記第2の発射強度で継続的に遊技球が発射された場合に、前記入球手段へと遊技球を入球させることが可能な特定可変パターンで前記可変手段が可変され得るように構成され、前記特定遊技状態と前記第1遊技状態とは、前記第2遊技状態よりも前記特定可変パターンで前記可変手段が可変され難いまたは前記特定可変パターンで前記可変手段が可変されない遊技状態である。

10

20

30

40

50

【手続補正6】**【補正対象書類名】**明細書**【補正対象項目名】**0011**【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、所定の判別を実行可能な所定判別手段を有し、前記遊技機は、前記所定の判別が実行された後で当該所定の判別とは少なくとも異なる特定の判別が実行され得る構成であり、所定領域における1の遊技球の通過に対応して、前記所定の判別と前記特定の判別との両方が都度実行され得るように構成され、遊技者に有利な特定遊技状態において特定の実行条件が成立した場合に、前記特定遊技状態であることを遊技者が認識可能な特定演出態様を少なくとも含む第1演出が実行され得るように構成され、前記特定の実行条件が成立する前の前記特定遊技状態において、前記特定演出態様を含まない第2演出が実行され得るように構成され、前記所定領域を所定の遊技球が通過された場合に、当該通過に対応する前記特定の判別の判別結果に応じた演出であって当該通過に対応する前記所定の判別の判別結果が示され得る演出である特定演出が所定期間において実行され得るように構成され、前記所定期間において前記所定の遊技球とは異なる遊技球が新たに前記所定領域を通過された場合に、少なくとも当該所定期間において新たな前記所定の判別も新たな前記特定の判別も実行されないように構成され、前記遊技機は、前記所定期間において識別情報が動的表示される特定の表示態様が所定の表示手段の特定の表示領域に表示され得るように構成され、少なくとも前記第2演出の実行中において、前記所定領域を遊技球が通過しても前記特定の表示領域に前記特定の表示態様が表示されないように構成され、前記遊技機は、遊技状態として、前記特定遊技状態と、前記特定遊技状態とは異なる遊技状態であって前記遊技機が初期化された場合に設定され得る遊技状態である第1遊技状態と、前記特定遊技状態とも前記第1遊技状態とも異なる第2遊技状態と、を少なくとも構成可能とされ、前記遊技機は、遊技球を前記所定領域へと到達し得る第1の発射強度と、前記所定領域へと到達しない第2の発射強度と、を少なくとも含む複数の発射強度で発射可能な発射手段と、前記第2の発射強度で発射された遊技球が入球可能な位置に設けられている入球手段と、その入球手段へと遊技球を入球させるための第1位置と、前記入球手段へと遊技球を入球させないための第2位置と、に可変可能な可変手

段と、を有し、前記遊技機は、前記第2遊技状態において前記第2の発射強度で継続的に遊技球が発射された場合に、前記入球手段へと遊技球を入球させることができ特定可変パターンで前記可変手段が可変され得るように構成され、前記特定遊技状態と前記第1遊技状態とは、前記第2遊技状態よりも前記特定可変パターンで前記可変手段が可変され難いまたは前記特定可変パターンで前記可変手段が可変されない遊技状態である。

【手続補正7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0012

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0012】

これにより、遊技者による遊技に対する興味を向上させることができるという効果がある。

【手続補正8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】23077

【補正方法】変更

【補正の内容】

【23077】

10 パチンコ機（遊技機）

S1111 第40制御例における所定判別手段

20

S4901G 第48制御例およびその各種変形例における第1演出実行手段

S4903 第48制御例およびその各種変形例における第2演出実行手段

Y502 第48制御例およびその各種変形例における種別決定手段

Y705 第48制御例およびその各種変形例における特典遊技実行手段

Y907 第48制御例およびその各種変形例における特典遊技実行手段

Y922 第48制御例およびその各種変形例における種別決定手段

Y2702G 第48制御例およびその各種変形例における第2遊技状態設定手段

Y2703G 第48制御例およびその各種変形例における第1遊技状態設定手段

Y8003 第48制御例およびその各種変形例における判別手段

Y8103 第48制御例およびその各種変形例における判別手段

30

40

50