

【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 3 月 22 日(2022.3.22)

【公開番号】特開 2021-132943(P2021-132943A)
 【公開日】令和 3 年 9 月 13 日(2021.9.13)
 【年通号数】公開・登録公報 2021-043
 【出願番号】特願 2020-32425(P2020-32425)
 【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 0

A 6 3 F 7/02 3 3 3 Z

【手続補正書】

【提出日】令和 4 年 3 月 11 日(2022.3.11)

【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

20

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

第 1 の抽選を行うことが可能な第 1 抽選手段と、

第 2 の抽選を行うことが可能な第 2 抽選手段と、

前記第 1 抽選手段により行われる前記第 1 の抽選の結果に基づいて、識別情報を変動表示させた後停止表示させることが可能な第 1 表示手段と、

前記第 2 抽選手段により行われる前記第 2 の抽選の結果に基づいて、識別情報を変動表示させた後停止表示させることが可能な第 2 表示手段と、

所定の演出を制御可能な演出制御手段と、

30

遊技球が入球可能な第 1 の入賞手段と、

遊技球が入球可能な第 2 の入賞手段と、

前記第 1 の抽選の結果が第 1 の結果である場合に、前記第 1 の入賞手段に遊技球が入球しやすくなるように前記第 1 の入賞手段の制御を行うことが可能な第 1 制御手段と、

前記第 2 の抽選の結果が特定の結果である場合に、前記第 2 の入賞手段に遊技球が入球しやすくなるように前記第 2 の入賞手段の制御を行うことが可能な第 2 制御手段と、を備え

前記第 1 表示手段は、前記第 1 の抽選の結果が前記第 1 の結果である場合には、第 1 の時間に亘って識別情報を変動表示させることが可能である一方、前記第 1 の抽選の結果が第 2 の結果である場合には、前記第 1 の時間よりも長い第 2 の時間に亘って識別情報を変動表示させることが可能であり、

40

前記第 2 表示手段は、前記第 2 の抽選の結果が前記特定の結果である場合に、前記第 2 の時間よりも短い第 3 の時間に亘って識別情報を変動表示させることが可能であり、

前記第 1 表示手段において識別情報が変動表示されている期間においては、前記第 1 の入賞手段に遊技球が入球しやすくなるように前記第 1 の入賞手段の制御が行われている期間よりも、前記第 2 の入賞手段に遊技球が入球しやすくなるよう制御可能であり、

前記第 1 の抽選の結果が前記第 2 の結果である場合には、前記第 2 の時間よりも長時間である第 4 の時間に亘って識別情報を変動表示させることが可能であり、

前記所定の演出として、所定のミッションの開始に係る画像が表示され、ミッションの実行中の画像が所定時間表示され、当該所定時間よりも短い時間に亘って、ミッションの結

50

果が成功となったことに対応する画像が表示されてアイコンが表示される演出を実行可能であり、アイコンが表示された場合には、その後、アイコン停止後予告に移行し、ミッションの実行中には、ミッション成功時に付与されるアイコンが示唆されており、ミッション成功により当該アイコンが確定的に表示される、

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

【補正方法】変更

【補正の内容】

10

【0002】

従来、パチンコ遊技機などの遊技機においては、発射された遊技球が転動可能な遊技領域に設けられた通過領域を遊技球が通過したことなど、所定の可変表示開始条件の成立により、画像表示装置の表示領域上に識別情報としての図柄を変動表示する制御が実行されて、変動表示された図柄を導出表示する制御が実行され、導出表示された図柄が所定の組合せ（特定の表示態様）となった場合に、遊技者に有利な大当り遊技状態に移行するようにしたものが提供されている（例えば、特許文献1参照）。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0003

【補正方法】削除

【補正の内容】

20

【手続補正 4】

【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】

【特許文献1】特開2010-110576号公報

【手続補正 5】

30

【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】

本発明者は、上述したような遊技機について、鋭意検討を重ねる過程において、識別情報の変動時間に関して工夫を凝らすことにより、遊技の興趣を向上させることができるのではないかという考えに至った。

【手続補正 6】

【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】

40

【0007】

上記目的を達成するため、本発明は、以下の遊技機を提供する。

第1の抽選を行うことが可能な第1抽選手段と、

第2の抽選を行うことが可能な第2抽選手段と、

前記第1抽選手段により行われる前記第1の抽選の結果に基づいて、識別情報を変動表示させた後停止表示させることが可能な第1表示手段と、

前記第2抽選手段により行われる前記第2の抽選の結果に基づいて、識別情報を変動表示

50

させた後停止表示させることが可能な第 2 表示手段と、
所定の演出を制御可能な演出制御手段と、
遊技球が入球可能な第 1 の入賞手段と、
遊技球が入球可能な第 2 の入賞手段と、
前記第 1 の抽選の結果が第 1 の結果である場合に、前記第 1 の入賞手段に遊技球が入球し
やすくなるように前記第 1 の入賞手段の制御を行うことが可能な第 1 制御手段と、
前記第 2 の抽選の結果が特定の結果である場合に、前記第 2 の入賞手段に遊技球が入球し
やすくなるように前記第 2 の入賞手段の制御を行うことが可能な第 2 制御手段と、を備え

る。
前記第 1 表示手段は、前記第 1 の抽選の結果が前記第 1 の結果である場合には、第 1 の時
間に亘って識別情報を変動表示させることが可能である一方、前記第 1 の抽選の結果が第
2 の結果である場合には、前記第 1 の時間よりも長い第 2 の時間に亘って識別情報を変動
表示させることが可能であり、

10

前記第 2 表示手段は、前記第 2 の抽選の結果が前記特定の結果である場合に、前記第 2 の
時間よりも短い第 3 の時間に亘って識別情報を変動表示させることが可能であり、

前記第 1 表示手段において識別情報が変動表示されている期間においては、前記第 1 の入
賞手段に遊技球が入球しやすくなるように前記第 1 の入賞手段の制御が行われている期間
よりも、前記第 2 の入賞手段に遊技球が入球しやすくなるよう制御可能であり、

前記第 1 の抽選の結果が前記第 2 の結果である場合には、前記第 2 の時間よりも長時間で
ある第 4 の時間に亘って識別情報を変動表示させることが可能であり、

20

前記所定の演出として、所定のミッションの開始に係る画像が表示され、ミッションの実
行中の画像が所定時間表示され、当該所定時間よりも短い時間に亘って、ミッションの結
果が成功となったことに対応する画像が表示されてアイコンが表示される演出を実行可能
であり、アイコンが表示された場合には、その後、アイコン停止後予告に移行し、ミッシ
ョンの実行中には、ミッション成功時に付与されるアイコンが示唆されており、ミッシ
ョン成功により当該アイコンが確定的に表示される、

ことを特徴とする遊技機。

30

40

50