

【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 5 月 30 日(2022.5.30)

【公開番号】特開 2022-30493(P2022-30493A)
【公開日】令和 4 年 2 月 18 日(2022.2.18)
【年通号数】公開公報(特許)2022-030
【出願番号】特願 2020-134575(P2020-134575)
【国際特許分類】
A 63 F 7/02(2006.01)
【FI】
A 63 F 7/02 315 A

10

【手続補正書】
【提出日】令和 4 年 5 月 20 日(2022.5.20)
【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】
【特許請求の範囲】
【請求項 1】

20

遊技媒体が転動可能な遊技領域を有する遊技盤と、
前記遊技領域に配置され、遊技媒体が通過可能な選択領域と、
前記遊技領域に配置され、遊技媒体が通過可能な第 1 始動領域と、
前記遊技領域に配置され、遊技媒体が通過可能な第 2 始動領域と、
前記第 1 始動領域及び前記第 2 始動領域のいずれかへの遊技媒体通過を契機として、遊技者に有利な特別遊技状態へ移行するか否かを判定する特別遊技状態移行判定手段と、
前記特別遊技状態移行判定手段の判定結果を識別情報の変動及び停止により報知する識別情報表示手段と、
前記識別情報表示手段の停止表示態様に応じて遊技状態を切り替える遊技状態制御手段と

30

—
前記遊技領域に配置され、遊技媒体が通過可能な通過領域と、
遊技媒体の案内が容易な第 1 状態と、前記第 1 状態よりも遊技媒体の案内が困難な第 2 状態とに変位可能な変位部材と、
前記通過領域を遊技媒体が通過したことを契機として、前記第 2 状態にある前記変位部材を前記第 1 状態に変位させるか否かを判定する変位判定手段と、
前記遊技領域に配置され、遊技媒体が通過可能な特定通過領域と、を備え、
前記選択領域は、当該特定通過領域を通過した遊技媒体を、前記第 1 始動領域及び前記通過領域を含む複数の遊技媒体が通過する領域のいずれかに通過させることが可能であり、
前記特別遊技状態は、遊技者に利益を付与可能な所定ゲームを実行可能な第 1 遊技状態と、前記所定ゲームを複数回繰返し実行可能な第 2 遊技状態と、を含み、
前記特別遊技状態移行判定手段は、前記第 1 始動領域への遊技媒体通過を契機に前記第 1 遊技状態へ移行すると判定するよりも、前記第 2 始動領域への遊技媒体通過を契機に前記第 1 遊技状態へ移行すると判定する確率が高く、
前記第 2 始動領域は、前記変位部材が遊技媒体を案内したときに遊技媒体を通過させることが可能であり、
前記変位部材は、前記変位判定手段が前記変位部材を前記第 1 状態に変位させると判定した場合に、前記第 1 状態から変位した前記第 2 状態の時間が前記第 1 状態の時間よりも長い所定の変位パターンで動作が可能であり、前記所定の変位パターンによる動作が可能

40

50

期間において、前記第 1 状態と前記第 2 状態とを複数回行い前記複数回と略同数の遊技媒体を案内可能であり、

前記変位判定手段が前記変位部材を前記第 1 状態に変位させると判定した場合には、前記第 1 始動領域への遊技媒体通過を契機とした識別情報が変動しているときは、当該変動が終了するまで前記第 2 始動領域への遊技媒体通過を契機とした識別情報の変動が開始しないことが可能であり、

前記所定の変位パターンによる動作が可能な期間の開始時において遊技者の遊技すべき情報が表示される、

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】0 0 0 8

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 8】

(1) 遊技媒体が転動可能な遊技領域を有する遊技盤と、

前記遊技領域に配置され、遊技媒体が通過可能な選択領域と、

前記遊技領域に配置され、遊技媒体が通過可能な第 1 始動領域と、

前記遊技領域に配置され、遊技媒体が通過可能な第 2 始動領域と、

前記第 1 始動領域及び前記第 2 始動領域のいずれかへの遊技媒体通過を契機として、遊技者に有利な特別遊技状態へ移行するか否かを判定する特別遊技状態移行判定手段と、

前記特別遊技状態移行判定手段の判定結果を識別情報の変動及び停止により報知する識別情報表示手段と、

前記識別情報表示手段の停止表示態様に応じて遊技状態を切り替える遊技状態制御手段と、

前記遊技領域に配置され、遊技媒体が通過可能な通過領域と、

遊技媒体の案内が容易な第 1 状態と、前記第 1 状態よりも遊技媒体の案内が困難な第 2 状態とに変位可能な変位部材と、

前記通過領域を遊技媒体が通過したことを契機として、前記第 2 状態にある前記変位部材を前記第 1 状態に変位させるか否かを判定する変位判定手段と、

前記遊技領域に配置され、遊技媒体が通過可能な特定通過領域と、を備え、

前記選択領域は、当該特定通過領域を通過した遊技媒体を、前記第 1 始動領域及び前記通過領域を含む複数の遊技媒体が通過する領域のいずれかに通過させることが可能であり、

前記特別遊技状態は、遊技者に利益を付与可能な所定ゲームを実行可能な第 1 遊技状態と、前記所定ゲームを複数回繰り返し実行可能な第 2 遊技状態と、を含み、

前記特別遊技状態移行判定手段は、前記第 1 始動領域への遊技媒体通過を契機に前記第 1 遊技状態へ移行すると判定するよりも、前記第 2 始動領域への遊技媒体通過を契機に前記第 1 遊技状態へ移行すると判定する確率が高く、

前記第 2 始動領域は、前記変位部材が遊技媒体を案内したときに遊技媒体を通過させることが可能であり、

前記変位部材は、前記変位判定手段が前記変位部材を前記第 1 状態に変位させると判定した場合には、前記第 1 状態から変位した前記第 2 状態の時間が前記第 1 状態の時間よりも長い所定の変位パターンで動作が可能であり、前記所定の変位パターンによる動作が可能な期間において、前記第 1 状態と前記第 2 状態とを複数回行い前記複数回と略同数の遊技媒体を案内可能であり、

前記変位判定手段が前記変位部材を前記第 1 状態に変位させると判定した場合には、前記第 1 始動領域への遊技媒体通過を契機とした識別情報が変動しているときは、当該変動が終了するまで前記第 2 始動領域への遊技媒体通過を契機とした識別情報の変動が開始しないことが可能であり、

前記所定の変位パターンによる動作が可能な期間の開始時において遊技者の遊技すべき情

10

20

30

40

50

報が表示される、
ことを特徴とする遊技機。

10

20

30

40

50