

【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8月29日(2023.8.29)

【公開番号】特開2023-10905(P2023-10905A)

【公開日】令和5年1月20日(2023.1.20)

【年通号数】公開公報(特許)2023-012

【出願番号】特願2022-186739(P2022-186739)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

10

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

【手続補正書】

【提出日】令和5年8月21日(2023.8.21)

【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】

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特定ゲームを実行可能な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所定通過領域と、

第1状態と第2状態とに変位可能な変位部材と、

前記所定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始動領域及び前記所定通過領域を含む複数の遊技媒体が通過可能な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、所定時間に亘って遊技者に利益が付与されやすくなるよう制御可能な第1遊技状態と、前記所定時間よりも長い時間に亘って遊技者に利益が付与されやすくなるよう制御可能な第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状態は、前記第2始動領域を遊技媒体が通過することが困難な状態であり、前記第1状態は、前記第2始動領域を遊技媒体が通過することが前記第2状態よりも容易な状態であり、

前記第2始動領域は、前記変位部材が前記第1状態に変位したときに遊技媒体を通過さ

40

50

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、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は、前記第1状態よりも長い時間に亘って前記第2状態に維持可能であり、前記第2状態から前記第1状態に変位する動作を複数回実行可能であり、該動作を1回行ったときに前記第2始動領域を遊技媒体が通過することが可能であり、該動作を複数回行ったときに前記第2始動領域への遊技媒体通過を契機とする前記特定ゲームを最大で所定回数実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【手続補正2】

10

【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】

本発明は、以下のような遊技機を提供する。

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特定ゲームを実行可能な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所定通過領域と、

第1状態と第2状態とに変位可能な変位部材と、

前記所定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始動領域及び前記所定通過領域を含む複数の遊技媒体が通過可能な領域のいずれかに通過させることができ、

前記特別遊技状態は、所定時間に亘って遊技者に利益が付与されやすくなるよう制御可能な第1遊技状態と、前記所定時間よりも長い時間に亘って遊技者に利益が付与されやすくなるよう制御可能な第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状態は、前記第2始動領域を遊技媒体が通過することが困難な状態であり、前記第1状態は、前記第2始動領域を遊技媒体が通過することが前記第2状態よりも容易な状態であり、

前記第2始動領域は、前記変位部材が前記第1状態に変位したときに遊技媒体を通過させることができ、

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、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は、前記第1状態よりも長い時間に亘って前記第2状態に維持可能であり、前記第2状態から前記第1状態に変位する動作を複数回実行可能であり、該動作を1回行ったときに前記第2始動領域を遊技媒体が

20

30

40

50

通過することが可能であり、該動作を複数回行ったときに前記第2始動領域への遊技媒体通過を契機とする前記特定ゲームを最大で所定回数実行可能である、
ことを特徴とする遊技機。

10

20

30

40

50