

【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 9 月 26 日(2023.9.26)

【公開番号】特開 2021-186290(P2021-186290A)

【公開日】令和 3 年 12 月 13 日(2021.12.13)

【年通号数】公開・登録公報 2021-060

【出願番号】特願 2020-95118(P2020-95118)

【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 5 年 9 月 15 日(2023.9.15)

【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】

第 1 条件が成立したことに基づいて、所定の判別を実行する所定判別手段を有した遊技機において、

前記所定の判別が実行された後で成立する第 2 条件が成立したことに基づいて、特定の判別を実行する特定判別手段と、

所定の設定条件が成立したことに基づいて遊技者に有利な特定遊技状態を設定する特定遊技状態設定手段と、

前記特定遊技状態において予め定められた特定の実行条件が成立したことに基づいて、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 演出を実行する第 1 演出実行手段と、

30

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 演出を実行可能な第 2 演出実行手段と、を備え、

前記遊技機は、

1 の遊技球が所定領域を通過したことに基づいて前記第 1 条件と前記第 2 条件との両方が都度成立し得る構成であり、

前記所定の判別の判別結果と前記特定の判別の判別結果とに応じた特定演出を実行可能な構成であり、

前記遊技機は、前記第 2 演出の演出態様として、第 1 演出態様と、その第 1 演出態様よりも高い有利度合いを示唆可能な第 2 演出態様と、を少なくとも有していることを特徴とする遊技機。

40

【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 2

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 2】

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。

50

【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】変更

【補正の内容】

【0003】

【特許文献 1】特開 2003 - 325886 号公報

【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】

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 5】

【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 6】

【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】

この目的を達成するために請求項 1 記載の遊技機は、第 1 条件が成立したことに基
いて、所定の判別を実行する所定判別手段を有し、前記所定の判別が実行された後で成立す
る第 2 条件が成立したことに基
づいて、特定の判別を実行する特定判別手段と、所定の設
定条件が成立したことに基
づいて遊技者に有利な特定遊技状態を設定する特定遊技状態設
定手段と、前記特定遊技状態において予め定められた特定の
実行条件が成立したことに基
づいて、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 演出を実行する第 1 演出実行手段と、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 演出を実行可能な第 2 演出実行手段
と、を備え、前記遊技機は、1 の遊技球が所定領域を通過したことに基
づいて前記第 1 条
件と前記第 2 条件との両方が都度成立し得る構成であり、前記所定の判別の判別結果と前
記特定の判別の判別結果とに応じた特定演出を実行可能な構成であり、前記遊技機は、前
記第 2 演出の演出態様として、第 1 演出態様と、その第 1 演出態様よりも高い有利度合い
を示唆可能な第 2 演出態様と、を少なくとも有している。

【手続補正 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0008

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0009

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 10】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0010

【補正方法】削除

10

【補正の内容】

【手続補正 11】

【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、第1条件が成立したことに基づいて、所定の判別を実行する所定判別手段を有し、前記所定の判別が実行された後で成立する第2条件が成立したことに基づいて、特定の判別を実行する特定判別手段と、所定の設定条件が成立したことに基づいて遊技者に有利な特定遊技状態を設定する特定遊技状態設定手段と、前記特定遊技状態において予め定められた特定の実行条件が成立したことに基づいて、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演出を実行する第1演出実行手段と、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演出を実行可能な第2演出実行手段と、を備え、前記遊技機は、1の遊技球が所定領域を通過したことに基づいて前記第1条件と前記第2条件との両方が都度成立し得る構成であり、前記所定の判別の判別結果と前記特定の判別の判別結果とに応じた特定演出を実行可能な構成であり、前記遊技機は、前記第2演出の演出態様として、第1演出態様と、その第1演出態様よりも高い有利度合いを示唆可能な第2演出態様と、を少なくとも有している。

20

30

【手続補正 12】

【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、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【手続補正 13】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0013

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 14】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0014

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 15】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0015

40

50

【補正方法】削除		
【補正の内容】		
【手続補正 1 6】		
【補正対象書類名】明細書		
【補正対象項目名】0 0 1 6		
【補正方法】削除		
【補正の内容】		
【手続補正 1 7】		
【補正対象書類名】明細書		
【補正対象項目名】0 0 1 7		10
【補正方法】削除		
【補正の内容】		
【手続補正 1 8】		
【補正対象書類名】明細書		
【補正対象項目名】0 0 1 8		
【補正方法】削除		
【補正の内容】		
【手続補正 1 9】		
【補正対象書類名】明細書		
【補正対象項目名】0 0 1 9		20
【補正方法】削除		
【補正の内容】		
【手続補正 2 0】		
【補正対象書類名】明細書		
【補正対象項目名】1 3 5 8 0		
【補正方法】変更		
【補正の内容】		
【1 3 5 8 0】		
1 0	パチンコ機（遊技機）	
6 5 0 e 3	特定領域（第 4 1 制御例およびその変形例における入球手段）	30
6 5 0 f 1	開閉扉（第 4 1 制御例およびその変形例における可変手段）	
S 1 1 4 A	第 4 1 制御例およびその変形例における特典遊技実行設定手段	
S 2 1 9	第 4 1 制御例およびその変形例における特典遊技実行手段	
S 2 2 3	第 4 1 制御例およびその変形例における可変遊技実行手段	
<u>S 2 2 6 A</u>	<u>第 4 0 制御例における特定遊技状態設定手段</u>	
S 3 0 3	第 4 0 制御例における特定判別手段の一部	
S 3 2 1 A	第 4 1 制御例およびその第 1 の変形例における判別手段の一部	
S 4 0 2	第 4 1 制御例およびその変形例における種別決定手段	
S 7 0 2	第 4 1 制御例およびその変形例における更新手段	
S 7 0 4	第 4 1 制御例およびその変形例における第 2 遊技状態設定手段の一部	40
<u>S 1 1 1 1</u>	<u>第 4 0 制御例における所定判別手段</u>	
S 1 4 1 5 A	第 4 1 制御例およびその変形例における第 2 遊技状態設定手段の一部	
S 2 1 0 3 A	第 4 1 制御例の第 2 の変形例における判別手段の一部	
S 2 4 1 3 A	第 4 1 制御例およびその変形例における第 1 遊技状態設定手段	
<u>S 3 4 2 8 A</u>	<u>第 4 0 制御例における第 2 演出実行手段</u>	
<u>S 5 7 0 6 A</u>	<u>第 4 0 制御例における第 1 演出実行手段</u>	