

【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10月10日(2023.10.10)

【公開番号】特開2023-68170(P2023-68170A)

【公開日】令和5年5月16日(2023.5.16)

【年通号数】公開公報(特許)2023-089

【出願番号】特願2023-49202(P2023-49202)

【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5年9月29日(2023.9.29)

【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】

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段により発射された遊技球が入球可能な第1入球手段と、

前記発射手段により発射された遊技球が入球可能であって、前記第1入球手段と異なる第2入球手段と、

少なくとも前記第1入球手段への入球により抽選情報を取得可能な取得手段と、

前記取得手段によって取得された前記抽選情報に基づいて判定可能な判定手段と、

前記判定手段による判定結果に基づいて、第1表示手段において行われる識別情報の動的表示を実行可能な動的表示実行手段と、を備え、

前記動的表示実行手段により実行される前記動的表示において特定識別情報が現出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技機において、

所定の数を上限として、前記取得手段により取得される前記抽選情報を記憶可能な記憶手段と、

前記記憶手段に記憶された前記抽選情報の数に対応する第1演出数情報を表示可能な第2表示手段と、

前記第2入球手段への入球により、前記第2表示手段において前記第1演出数情報と異なる第2演出数情報を表示可能な第2演出数情報表示手段と、を備え、

前記動的表示実行手段は、

前記第1表示手段において前記動的表示の開始に伴って変動された全ての前記識別情報が停止することで、前記特定識別情報が現出するか、該特定識別情報と異なり前記所定の遊技価値を付与し得ず現出後において態様が変化し得る非特定識別情報が現出するかの判定演出を、前記第1演出数情報および前記第2演出数情報の合計数に対応する回数分実行可能であり、

前記遊技機は、

前記記憶手段に記憶される前記抽選情報に基づいて、前記動的表示の実行時間を選定可能な実行時間選定手段と、

前記実行時間選定手段により選定された実行時間の経過後において、前記記憶手段に前記抽選情報を記憶されていない状況で、現出されている前記非特定識別情報が表示されている領域の視認態様を変化可能な経過後変化手段と、を備え、

50

前記経過後変化手段により前記非特定識別情報の態様が変化している間に、前記第1入球手段に遊技球が入球した場合、表示されていた前記非特定識別情報から前記動的表示が開始され、

前記経過後変化手段は、

前記第1表示手段において現出されている前記非特定識別情報の態様を変化させる第1態様と、前記第1表示手段において前記第1態様と異なる第2態様と、を実行可能に構成される

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

10

【補正対象項目名】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

この目的を達成するために請求項1記載の遊技機は、遊技球を発射する発射手段と、前記発射手段により発射された遊技球が入球可能な第1入球手段と、前記発射手段により発射された遊技球が入球可能であって、前記第1入球手段と異なる第2入球手段と、少なくとも前記第1入球手段への入球により抽選情報を取得可能な取得手段と、前記取得手段によって取得された前記抽選情報に基づいて判定可能な判定手段と、前記判定手段による判定結果に基づいて、第1表示手段において行われる識別情報の動的表示を実行可能な動的表示実行手段と、を備え、前記動的表示実行手段により実行される前記動的表示において特定識別情報が現出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技機であって、所定の数を上限として、前記取得手段により取得される前記抽選情報を記憶可能な記憶手段と、前記記憶手段に記憶された前記抽選情報の数に対応する第1演出数情報を表示可能な第2表示手段と、前記第2入球手段への入球により、前記第2表示手段において前記第1演出数情報と異なる第2演出数情報を表示可能な第2演出数情報表示手段と、を備え、前記動的表示実行手段は、前記第1表示手段において前記動的表示の開始に伴って変動された全ての前記識別情報が停止することで、前記特定識別情報が現出するか、該特定識別情報と異なり前記所定の遊技価値を付与し得ず現出後において態様が変化し得る非特定識別情報が現出するかの判定演出を、前記第1演出数情報および前記第2演出数情報の合計数に対応する回数分実行可能であり、前記遊技機は、前記記憶手段に記憶される前記抽選情報に基づいて、前記動的表示の実行時間を選定可能な実行時間選定手段と、前記実行時間選定手段により選定された実行時間の経過後において、前記記憶手段に前記抽選情報が記憶されていない状況で、現出されている前記非特定識別情報が表示されている領域の視認態様を変化可能な経過後変化手段と、を備え、前記経過後変化手段により前記非特定識別情報の態様が変化している間に、前記第1入球手段に遊技球が入球した場合、表示されていた前記非特定識別情報から前記動的表示が開始され、前記経過後変化手段は、前記第1表示手段において現出されている前記非特定識別情報の態様を変化させる第1態様と、前記第1表示手段において前記第1態様と異なる第2態様と、を実行可能に構成される。

20

30

40

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

請求項1記載の遊技機によれば、遊技球を発射する発射手段と、前記発射手段により発射された遊技球が入球可能な第1入球手段と、前記発射手段により発射された遊技球が入球可能であって、前記第1入球手段と異なる第2入球手段と、少なくとも前記第1入球手段への入球により抽選情報を取得可能な取得手段と、前記取得手段によって取得された前記

50

記抽選情報に基づいて判定可能な判定手段と、前記判定手段による判定結果に基づいて、第1表示手段において行われる識別情報の動的表示を実行可能な動的表示実行手段と、を備え、前記動的表示実行手段により実行される前記動的表示において特定識別情報が現出された場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な遊技機であって、所定の数を上限として、前記取得手段により取得される前記抽選情報を記憶可能な記憶手段と、前記記憶手段に記憶された前記抽選情報の数に対応する第1演出数情報を表示可能な第2表示手段と、前記第2入球手段への入球により、前記第2表示手段において前記第1演出数情報と異なる第2演出数情報を表示可能な第2演出数情報表示手段と、を備え、前記動的表示実行手段は、前記第1表示手段において前記動的表示の開始に伴って変動された全ての前記識別情報が停止することで、前記特定識別情報が現出するか、該特定識別情報と異なり前記所定の遊技価値を付与し得ず現出後において態様が変化し得る非特定識別情報が現出するかの判定演出を、前記第1演出数情報および前記第2演出数情報の合計数に対応する回数分実行可能であり、前記遊技機は、前記記憶手段に記憶される前記抽選情報に基づいて、前記動的表示の実行時間を選定可能な実行時間選定手段と、前記実行時間選定手段により選定された実行時間の経過後において、前記記憶手段に前記抽選情報が記憶されていない状況で、現出されている前記非特定識別情報が表示されている領域の視認態様を変化可能な経過後変化手段と、を備え、前記経過後変化手段により前記非特定識別情報の態様が変化している間に、前記第1入球手段に遊技球が入球した場合、表示されていた前記非特定識別情報から前記動的表示が開始され、前記経過後変化手段は、前記第1表示手段において現出されている前記非特定識別情報の態様を変化させる第1態様と、前記第1表示手段において前記第1態様と異なる第2態様と、を実行可能に構成される。これにより、好適に遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

10

20

30

40

50