

【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7月6日(2023.7.6)

【公開番号】特開2023-72197(P2023-72197A)

【公開日】令和5年5月24日(2023.5.24)

【年通号数】公開公報(特許)2023-095

【出願番号】特願2021-184584(P2021-184584)

【国際特許分類】

A 63 F 7/02 (2006.01)

10

【F I】

A 63 F 7/02 333Z

A 63 F 7/02 315A

A 63 F 7/02 320

【手続補正書】

【提出日】令和5年6月28日(2023.6.28)

【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

20

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

始動領域への遊技媒体の通過に基づいて始動変動表示ゲームを実行可能な始動変動表示ゲーム実行手段と、

特定領域への遊技球の通過に基づいて特定変動表示ゲームを実行可能な特定変動表示ゲーム実行手段と、

前記始動変動表示ゲーム又は前記特定変動表示ゲームの結果を判定することが可能な判定手段と、

前記判定手段の判定結果に基づいて前記特定変動表示ゲームが所定結果を満たすと判定された場合に、遊技領域に設けられた変位装置を遊技媒体が入賞困難な状態から入賞容易な状態へと変位させることができ変位装置動作制御手段と、

遊技状態を制御可能な遊技状態制御手段と、

前記始動変動表示ゲームの実行を所定数保留することができる保留手段と、

前記始動変動表示ゲームの変動表示態様を決定可能な始動変動表示態様決定手段と、

前記特定変動表示ゲームの変動表示態様を決定可能な特定変動表示態様決定手段と、

前記遊技状態制御手段は、通常遊技状態と、前記通常遊技状態とは遊技者にとっての有り度合いが異なる特定遊技状態と、を少なくとも含む何れかの遊技状態に制御可能であり

40

前記所定結果は、第1所定結果と、前記第1所定結果とは前記変位装置を入賞容易にする時間が異なる第2所定結果と、を少なくとも含み、

前記特定変動表示態様決定手段は、

前回変動した特定変動表示ゲームの実行結果が前記第1所定結果である場合には、該第1所定結果の導出後において第1の時間に亘って変動し得る第1の変動表示態様を決定可能であり、

前回変動した特定変動表示ゲームの実行結果が前記第2所定結果である場合には、該第2所定結果の導出後において前記第1の時間よりも長い時間である第2の時間に亘って変動し得る第2の変動表示態様を決定可能であり、

50

前記始動変動表示態様決定手段は、

前記始動変動表示ゲームの開始条件が成立するときに前記保留手段により前記始動変動表示ゲームが保留されていない場合には、第3の時間に亘って変動し得る第3の変動表示態様を決定し、

前記始動変動表示ゲームの開始条件が成立するときに前記保留手段により前記始動変動表示ゲームが保留されている場合には、前記第3の時間よりも短い第4の時間に亘って変動し得る第4の変動表示態様を決定可能であり、

前記第3の時間は、発射装置から発射された遊技媒体が前記変位装置まで到達するまでの平均的な時間よりも長い時間であり、

前記第4の時間は、発射装置から発射された遊技媒体が前記変位装置まで到達するまでの平均的な時間よりも短い時間である

10

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】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

上記目的を達成するために、本発明に係る遊技機（例えば、第9のパチンコ遊技機）は、始動領域（例えば、第1始動口9120または第2始動口9140）への遊技媒体の通過に基づいて始動変動表示ゲーム（例えば、特別図柄の可変表示等）を実行可能な始動変動表示ゲーム実行手段（例えば、メインCPU201等）と、特定領域（例えば、普通作動領域9126）への遊技球の通過に基づいて特定変動表示ゲーム（例えば、普通図柄の可変表示等）を実行可能な特定変動表示ゲーム実行手段（例えば、メインCPU201等）と、前記始動変動表示ゲーム又は前記特定変動表示ゲームの結果を判定することが可能な判定手段（例えば、特別図柄の抽選又は普通図柄の抽選を行うメインCPU201）と、前記判定手段の判定結果に基づいて前記特定変動表示ゲームの実行結果が所定結果を満たすと判定された場合に、遊技領域に設けられた変位装置（例えば、普通電動役物ユニット9145）を遊技媒体が入賞困難な状態から入賞容易な状態へと変位させることができ変位装置動作制御手段（例えば、メインCPU201）と、遊技状態を制御可能な遊技状態制御手段（例えば、メインCPU201）と、前記始動変動表示ゲームの実行を所定数保留することができる保留手段（例えば、特別図柄始動記憶領域を有するメインRAM203）と、前記始動変動表示ゲームの変動表示態様（例えば、特別図柄の変動パターン）を決定可能な始動変動表示態様決定手段（例えば、メインCPU201）と、前記特定変動表示ゲームの変動表示態様（例えば、普通図柄の変動パターン）を決定可能な特定変動表示態様決定手段（例えば、メインCPU201）と、を備え、

20

前記遊技状態制御手段は、通常遊技状態と、前記通常遊技状態とは遊技者にとっての有利度合いが異なる特定遊技状態（例えば、時短遊技状態）と、を少なくとも含む何れかの遊技状態に制御可能であり、

30

前記所定結果は、第1所定結果と、前記第1所定結果（例えば、第2始動口9140のショート開放）とは前記変位装置を入賞容易にする時間が異なる第2所定結果（例えば、第2始動口9140のロング開放）と、を少なくとも含み、

40

前記特定変動表示態様決定手段は、前回変動した特定変動表示ゲームの実行結果が前記第1所定結果である場合には、該第1所定結果の導出後において第1の時間（例えば、15秒、12秒または40秒）に亘って変動し得る第1の変動表示態様（例えば、普通図柄の変動パターン13H～15H）を決定可能であり、前回変動した特定変動表示ゲームの実行結果が前記第2所定結果である場合には、該第2所定結果の導出後において前記第1の時間よりも長い時間（例えば、60秒）である第2の時間に亘って変動し得る第2の変動表示態様（例えば、普通図柄の変動パターン16H）を決定可能であり、

前記始動変動表示態様決定手段は、前記始動変動表示ゲームの開始条件が成立するとき

50

に前記保留手段により前記始動変動表示ゲームが保留されていない場合には、第3の時間（例えば、10秒）に亘って変動し得る第3の変動表示態様（例えば、第1の特別図柄の変動パターン0AH）を決定し、前記始動変動表示ゲームの開始条件が成立するときに前記保留手段により前記始動変動表示ゲームが保留されている場合には、前記第3の時間よりも短い第4の時間（例えば、1秒）に亘って変動し得る第4の変動表示態様（例えば、第2の特別図柄の変動パターン1AH）を決定可能であり、

前記第3の時間は、発射装置から発射された遊技媒体が前記変位装置まで到達するまでの平均的な時間（例えば、普電平均到達時間の5秒）よりも長い時間であり、

前記第4の時間は、発射装置から発射された遊技媒体が前記変位装置まで到達するまでの平均的な時間よりも短い時間であることを特徴とする。

10

20

30

40

50