

【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6年9月13日(2024.9.13)

【公開番号】特開2024-49478(P2024-49478A)

【公開日】令和6年4月10日(2024.4.10)

【年通号数】公開公報(特許)2024-066

【出願番号】特願2022-155719(P2022-155719)

【国際特許分類】

A 63 F 7/02 (2006.01)

10

【F I】

A 63 F 7/02 315 A

【手続補正書】

【提出日】令和6年9月5日(2024.9.5)

【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】

遊技球を発射可能な発射手段と、

遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、

前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、

前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、前記判定手段によって特定判定結果となつた場合に、遊技球が入球困難または不能な第2状態と、遊技球が前記第2状態より入球可能な第1状態との間で状態が切り替わり得る可変入球手段と、

30

前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、を備えた遊技機であつて、

本遊技機は、

前記更新手段によって前記特定情報を更新し得る特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となつた場合に特定表示を行い、

前記特定表示の後に利益状態発生条件が成立した場合に、所定の利益状態を発生させ得るよう構成され、

報知態様表示として、第1報知態様表示、又は、該第1報知態様表示とは異なる第2報知態様表示で、所定の報知態様表示を実行する報知制御手段、を備え、

本遊技機は、

前記発射手段によって発射された遊技球が、前記第1状態の前記可変入球手段に入球して、所定の遊技条件が成立することに基づいて特定利益を発生させるよう構成され、

所定の遊技状態において、前記判定手段によって前記特定判定結果となつた場合に、その後に第1の所定遊技操作を実行する方が、第2の所定遊技操作を実行するよりも遊技者にとって不利になり得るよう構成されており、

前記報知制御手段は、

前記判定手段によって前記特定判定結果となつた場合に、前記特定情報を前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングでは前記第1報知態様表示を実行し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて前記第2報知態様表示を実行するよう前記報知態様表示を切り替える報知切替を実行可能に構成され、

40

50

本遊技機は、

前記報知切替を実行した場合に、前記特定判定結果に対して前記第2報知態様表示で前記所定の報知態様表示を実行し、遊技者に対して前記第2の所定遊技操作の実行を促すよう構成され、

本遊技機は、

少なくとも、前記報知切替を実行する場合における前記所定タイミングと前記特定タイミングとの間に、前記第1報知態様表示と前記第2報知態様表示とは異なる表示であって、遊技機から遊技者への遊技操作指示表示ではなく遊技者の判断に基づいて所定遊技操作を実行し得ることを報知する所定遊技操作報知表示を実行し得るように構成され、

前記判定手段によって前記特定判定結果となって前記第2報知態様表示が実行された場合に、遊技者による特定の遊技操作に基づいて前記特定利益を発生させることなく新たな変動表示を実行可能に構成され、

少なくとも前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の数値情報を所定の記憶領域に設定し得るよう構成され、

前記所定の数値情報に基づいて、前記特定情報が初期状態から前記特定タイミングに到達するまでの期間が変化し得るよう構成され、

前記特定情報が初期状態から前記特定タイミングに到達するまでの期間は、前記特定タイミングから前記所定の更新状態に到達するまでの期間よりも長くなるよう構成され、

前記報知態様表示は、

少なくとも、前記報知態様表示の一部を構成する第1表示要素と、該第1表示要素と異なる第2表示要素と、によって構成され、

特定の前記報知切替が実行されて前記第1報知態様表示から前記第2報知態様表示に切り替えられる場合に、前記第1表示要素の表示内容は切り替えられず、前記第2表示要素の表示内容は切り替えられて表示され得るように構成された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】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、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技球が入球困難または不能な第2状態と、遊技球が前記第2状態より入球可能な第1状態との間で状態が切り替わり得る可変入球手段と、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、を備えた遊技機であって、本遊技機は、前記更新手段によって前記特定情報を更新し得る特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった場合に特定表示を行い、前記特定表示の後に利益状態発生条件が成立した場合に、所定の利益状態を発生させ得るよう構成され、報知態様表示として、第1報知態様表示、又は、該第1報知態様表示とは異なる第2報知態様表示で、所定の報知態様表示を実行する報知制御手段、を備え、本遊技機は、前記発射手段によって発射された遊技球が、前記第1状態の前記可変入球手段に入球して、所定の遊技条件が成立することに基づいて特定利益を発生させるよう構成され、所定の遊技状態において、前記判定手段によって前記特定判定結果となった場合に、その後に第1の所定遊技操作を実行する方が、第2の所定遊技操作を実行するよりも遊技者にとって不利になり得るよう構成されており、前記報知制御手段は、前記判定手段によって前記特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングでは前記第1報知態様表示で前記所定の

10

20

30

40

50

報知情報表示を実行し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて前記第2報知情態表示で前記所定の報知情報表示を実行するように前記報知情態表示を切り替える報知情態表示を実行可能に構成され、本遊技機は、前記報知情態表示を実行した場合に、前記特定判定結果に対して前記第2報知情態表示で前記所定の報知情態表示を実行し、遊技者に対して前記第2の所定遊技操作の実行を促すよう構成され、本遊技機は、少なくとも、前記報知情態表示を実行する場合における前記所定タイミングと前記特定タイミングとの間に、前記第1報知情態表示と前記第2報知情態表示とは異なる表示であって、遊技機から遊技者への遊技操作指示表示ではなく遊技者の判断に基づいて所定遊技操作を実行し得ることを報知する所定遊技操作報知情態表示を実行し得るように構成され、前記判定手段によって前記特定判定結果となって前記第2報知情態表示が実行された場合に、遊技者による特定の遊技操作に基づいて前記特定利益を発生させることなく新たな変動表示を実行可能に構成され、少なくとも前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の数値情報を所定の記憶領域に設定し得るよう構成され、前記所定の数値情報に基づいて、前記特定情報が初期状態から前記特定タイミングに到達するまでの期間が変化し得るよう構成され、前記特定情報が初期状態から前記特定タイミングに到達するまでの期間は、前記特定タイミングから前記所定の更新状態に到達するまでの期間よりも長くなるよう構成され、前記報知情態表示は、少なくとも、前記報知情態表示の一部を構成する第1表示要素と、該第1表示要素と異なる第2表示要素と、によって構成され、特定の前記報知情態表示が実行されて前記第1報知情態表示から前記第2報知情態表示に切り替えられる場合に、前記第1表示要素の表示内容は切り替えられず、前記第2表示要素の表示内容は切り替えられて表示され得るように構成されている。

10

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】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、遊技球を発射可能な発射手段と、遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、前記遊技領域に設けられ、前記判定手段によって特定判定結果となった場合に、遊技球が入球困難または不能な第2状態と、遊技球が前記第2状態より入球可能な第1状態との間で状態が切り替わり得る可変入球手段と、前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、を備えた遊技機であって、本遊技機は、前記更新手段によって前記特定情報を更新し得る特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった場合に特定表示を行い、前記特定表示の後に利益状態発生条件が成立した場合に、所定の利益状態を発生させ得るよう構成され、報知情態表示として、第1報知情態表示、又は、該第1報知情態表示とは異なる第2報知情態表示で、所定の報知情態表示を実行する報知情態表示手段、を備え、本遊技機は、前記発射手段によって発射された遊技球が、前記第1状態の前記可変入球手段に入球して、所定の遊技条件が成立することに基づいて特定利益を発生させるよう構成され、所定の遊技状態において、前記判定手段によって前記特定判定結果となった場合に、その後に第1の所定遊技操作を実行する方が、第2の所定遊技操作を実行するよりも遊技者にとって不利になり得るよう構成されており、前記報知情態表示手段は、前記判定手段によって前記特定判定結果となった場合に、前記特定情報を前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングでは前記第1報知情態表示で前記所定の報知情態表示を実行し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて前記第2報知情態表示で前記所定の報知情態表示を実行するように前記報知情態表示を切り替える報知情態表示手段を実行可能に構成され、本遊技機は、前記報知情態表示手段を実行した場合に、前記特定判定結果に対して前記第2報知情態表示で前記所定の報知情態表示を実行し、遊技者に対して前記第2の所定

50

遊技操作の実行を促すよう構成され、本遊技機は、少なくとも、前記報知切替を実行する場合における前記所定タイミングと前記特定タイミングとの間に、前記第1報知態様表示と前記第2報知態様表示とは異なる表示であって、遊技機から遊技者への遊技操作指示表示ではなく遊技者の判断に基づいて所定遊技操作を実行し得ることを報知する所定遊技操作報知表示を実行し得るように構成され、前記判定手段によって前記特定判定結果となって前記第2報知態様表示が実行された場合に、遊技者による特定の遊技操作に基づいて前記特定利益を発生させることなく新たな変動表示を実行可能に構成され、少なくとも前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の数値情報を所定の記憶領域に設定し得るよう構成され、前記所定の数値情報に基づいて、前記特定情報が初期状態から前記特定タイミングに到達するまでの期間が変化し得るよう構成され、前記特定情報が初期状態から前記特定タイミングに到達するまでの期間は、前記特定タイミングから前記所定の更新状態に到達するまでの期間よりも長くなるよう構成され、前記報知態様表示は、少なくとも、前記報知態様表示の一部を構成する第1表示要素と、該第1表示要素と異なる第2表示要素と、によって構成され、特定の前記報知切替が実行されて前記第1報知態様表示から前記第2報知態様表示に切り替えられる場合に、前記第1表示要素の表示内容は切り替えられず、前記第2表示要素の表示内容は切り替えられて表示され得るように構成されている。これにより、遊技への注目度を好適に高めることができる、という効果がある。

10

20

30

40

50