

【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3年8月19日(2021.8.19)

【公開番号】特開2021-90865(P2021-90865A)

【公開日】令和3年6月17日(2021.6.17)

【年通号数】公開・登録公報2021-027

【出願番号】特願2021-44675(P2021-44675)

【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

【手続補正書】

【提出日】令和3年7月8日(2021.7.8)

【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】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技領域が形成されている遊技盤と、

遊技者の発射操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段と、

前記遊技領域に設けられた始動入球部への入球が発生した場合に特別情報を取得する特別情報取得手段と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報と対応しているか否かの判定を順次行う判定手段と、

表示部を有し、当該表示部にて絵柄を可変表示可能な絵柄表示手段と、

前記判定手段により前記判定が行われることに先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて前記絵柄表示手段において絵柄の可変表示を開始させ、前記判定の結果に対応した停止結果を表示し前記絵柄の可変表示が終了されることを遊技回の1回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の絵柄の可変表示が行われるように前記絵柄表示手段を制御する遊技回制御手段と、

前記判定手段による判定結果が所定の判定情報に対応した判定結果となり、前記遊技回制御手段によって当該判定結果に対応する絵柄が停止表示されたことに基づいて遊技状態を所定遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態に移行させる特別遊技状態移行手段と、

前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態に切り替える切替手段と、

前記切替手段を制御する切替制御手段と

を備え、

前記切替制御手段による前記切替手段の切替制御モードとして、第1切替モードと、当該第1切替モードよりも前記受入状態である期間が長い第2切替モードとが設けられており、

前記判定手段により前記判定を行う判定モードとして、前記所定の判定情報に対応した判定結果となる確率が相対的に高い高確率モードと前記所定の判定情報に対応した判定結果となる確率が相対的に低い低確率モードとが設けられており、

前記所定遊技状態として、前記第1切替モード且つ前記低確率モードに対応した第1所定遊技状態と、前記第2切替モード且つ前記高確率モードに対応した第2所定遊技状態と、前記第1切替モード且つ前記高確率モードに対応した第3所定遊技状態と、前記第2切替モード且つ前記低確率モードに対応した第4所定遊技状態とが設けられており、

前記遊技領域における所定の流路に配設され、当該所定の流路を流下する遊技球が入球可能な受入状態と当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態とに切替可能な特別入球部と、

前記特別入球部及び前記始動入球部への入球に基づいて遊技球を払い出す払出手段とを備え、

前記特別遊技状態移行手段により前記特別遊技状態へ移行した場合に前記特別入球部が前記受入状態に切り替わるように構成されており、

前記第3所定遊技状態に移行した場合には、前記第2所定遊技状態に移行した場合及び前記第4所定遊技状態に移行した場合と比べて、単位期間あたりに前記所定の流路へ遊技球が発射された場合の発射数に対する遊技球の払出手数の割合いが大きくなるように構成されており、

前記所定の判定情報として、第1判定情報と第2判定情報を含み、

前記第1所定遊技状態において前記判定手段による判定結果が前記第1判定情報に対応する第1判定結果又は前記第2判定情報に対応する第2判定結果となつた場合に、前記特別遊技状態の終了に伴つて遊技状態を前記第2所定遊技状態へ移行させる第2所定遊技状態移行手段と、

前記判定手段による判定結果が前記第1判定結果となり前記第2所定遊技状態移行手段によって前記第2所定遊技状態へ移行される場合に、当該第2所定遊技状態における遊技回数の上限として第1上限を設定し、前記判定手段による判定結果が前記第2判定結果となり前記第2所定遊技状態移行手段によって前記第2所定遊技状態へ移行される場合に、当該第2所定遊技状態における遊技回数の上限として前記第1上限よりも多い第2上限を設定する上限設定手段と、

前記上限設定手段により前記上限として前記第1上限が設定されている場合に、前記第2所定遊技状態における遊技回数が前記第1上限に達したことに基づいて遊技状態を当該第2所定遊技状態から前記第3所定遊技状態に移行させ、前記上限設定手段により前記上限として前記第2上限が設定されている場合に、前記第2所定遊技状態における遊技回数が前記第2上限に達したことに基づいて遊技状態を当該第2所定遊技状態から前記第3所定遊技状態に移行させる第3所定遊技状態移行手段と、

前記第4所定遊技状態への移行条件が成立している場合に、前記特別遊技状態の終了に伴つて遊技状態を前記第4所定遊技状態へ移行させる第4所定遊技状態移行手段と、

前記第4所定遊技状態における遊技回数が規定回数に達したことに基づいて遊技状態を当該第4所定遊技状態から前記第1所定遊技状態へ移行させる第1所定遊技状態移行手段と、

前記第2所定遊技状態となっている場合に、前記第3所定遊技状態移行手段により当該第2所定遊技状態から前記第3所定遊技状態へ移行となるまでの残り遊技回数を示唆する示唆手段とを備え、

前記上限設定手段は、前記第1上限及び前記第2上限の少なくとも一方が前記規定回数以下となるように構成されてい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

【補正対象項目名】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

本発明は、遊技領域が形成されている遊技盤と、

遊技者の発射操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段と、
前記遊技領域に設けられた始動入球部への入球が発生した場合に特別情報を取得する特別情報取得手段と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報と対応しているか否かの判定を順次行う判定手段と、

表示部を有し、当該表示部にて絵柄を可変表示可能な絵柄表示手段と、

前記判定手段により前記判定が行われることに先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて前記絵柄表示手段において絵柄の可変表示を開始させ、前記判定の結果に対応した停止結果を表示し前記絵柄の可変表示が終了されることを遊技回の1回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の絵柄の可変表示が行われるように前記絵柄表示手段を制御する遊技回制御手段と、

前記判定手段による判定結果が所定の判定情報に対応した判定結果となり、前記遊技回制御手段によって当該判定結果に対応する絵柄が停止表示されたことに基づいて遊技状態を所定遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態に移行させる特別遊技状態移行手段と、

前記始動入球部へ遊技球が入球可能な受入状態及び当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態に切り替える切替手段と、

前記切替手段を制御する切替制御手段と
を備え、

前記切替制御手段による前記切替手段の切替制御モードとして、第1切替モードと、当該第1切替モードよりも前記受入状態である期間が長い第2切替モードとが設けられており、

前記判定手段により前記判定を行う判定モードとして、前記所定の判定情報に対応した判定結果となる確率が相対的に高い高確率モードと前記所定の判定情報に対応した判定結果となる確率が相対的に低い低確率モードとが設けられており、

前記所定遊技状態として、前記第1切替モード且つ前記低確率モードに対応した第1所定遊技状態と、前記第2切替モード且つ前記高確率モードに対応した第2所定遊技状態と、前記第1切替モード且つ前記高確率モードに対応した第3所定遊技状態と、前記第2切替モード且つ前記低確率モードに対応した第4所定遊技状態とが設けられており、

前記遊技領域における所定の流路に配設され、当該所定の流路を流下する遊技球が入球可能な受入状態と当該受入状態よりも遊技球の入球が困難な非受入状態とに切替可能な特別入球部と、

前記特別入球部及び前記始動入球部への入球に基づいて遊技球を払い出す払出手段と
を備え、

前記特別遊技状態移行手段により前記特別遊技状態へ移行した場合に前記特別入球部が前記受入状態に切り替わるように構成されており、

前記第3所定遊技状態に移行した場合には、前記第2所定遊技状態に移行した場合及び前記第4所定遊技状態に移行した場合と比べて、単位期間あたりに前記所定の流路へ遊技球が発射された場合の発射数に対する遊技球の払出手数の割合が大きくなるように構成されており、

前記所定の判定情報として、第1判定情報と第2判定情報とを含み、

前記第1所定遊技状態において前記判定手段による判定結果が前記第1判定情報に対応する第1判定結果又は前記第2判定情報に対応する第2判定結果となつた場合に、前記特別遊技状態の終了に伴つて遊技状態を前記第2所定遊技状態へ移行させる第2所定遊技状態移行手段と、

前記判定手段による判定結果が前記第1判定結果となり前記第2所定遊技状態移行手段によって前記第2所定遊技状態へ移行される場合に、当該第2所定遊技状態における遊技回数の上限として第1上限を設定し、前記判定手段による判定結果が前記第2判定結果と

なり前記第2所定遊技状態移行手段によって前記第2所定遊技状態へ移行される場合に、当該第2所定遊技状態における遊技回数の上限として前記第1上限よりも多い第2上限を設定する上限設定手段と、

前記上限設定手段により前記上限として前記第1上限が設定されている場合に、前記第2所定遊技状態における遊技回数が前記第1上限に達したことに基づいて遊技状態を当該第2所定遊技状態から前記第3所定遊技状態に移行させ、前記上限設定手段により前記上限として前記第2上限が設定されている場合に、前記第2所定遊技状態における遊技回数が前記第2上限に達したことをに基づいて遊技状態を当該第2所定遊技状態から前記第3所定遊技状態に移行させる第3所定遊技状態移行手段と、

前記第4所定遊技状態への移行条件が成立している場合に、前記特別遊技状態の終了に伴って遊技状態を前記第4所定遊技状態へ移行させる第4所定遊技状態移行手段と、

前記第4所定遊技状態における遊技回数が規定回数に達したことに基づいて遊技状態を当該第4所定遊技状態から前記第1所定遊技状態へ移行させる第1所定遊技状態移行手段と、

前記第2所定遊技状態となっている場合に、前記第3所定遊技状態移行手段により当該第2所定遊技状態から前記第3所定遊技状態へ移行となるまでの残り遊技回数を示唆する示唆手段とを備え、

前記上限設定手段は、前記第1上限及び前記第2上限の少なくとも一方が前記規定回数以下となるように構成されていることを特徴とする。