

【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9月16日(2021.9.16)

【公開番号】特開2020-31940(P2020-31940A)
 【公開日】令和2年3月5日(2020.3.5)
 【年通号数】公開・登録公報2020-009
 【出願番号】特願2018-162049(P2018-162049)
 【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【FI】

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

【手続補正書】

【提出日】令和3年8月5日(2021.8.5)

【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】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技球が流下する遊技領域が形成された遊技盤と、前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段とを備えている遊技機であって、

前記遊技領域に設けられ、当該遊技領域における所定の流路を流下する遊技球が入球可能となるように配置された複数の入球部と、

前記入球部への入球に基づいて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記憶可能な特別情報記憶手段と、

前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の当選情報と対応しているか否かを判定する特別情報判定手段と、

前記特別情報判定手段による判定に先立って又は前記特別情報判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の1回として、前記特別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遊技回動作が行われるように報知手段を制御する遊技回制御手段と、

前記特別情報判定手段による判定結果が前記所定の当選情報と対応する当選結果となったことに基づいて所定遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態へ移行させる特別遊技状態移行手段と、

前記入球部の1つである所定入球部への入球を許容する第1状態と、当該第1状態よりも当該所定入球部への入球を困難又は入球を不可とする第2状態とに切替可能な可変機構と、

前記可変機構を前記第1状態及び前記第2状態に切り替える切替制御手段とを備え、

前記切替制御手段による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第1状態となる期間が長い第2切替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切替モードに対応する第1遊技状態及び第2遊技状態と、前記第2切替モードとなることで前記第1遊技状態及び前記第2遊技状態よりも前記所定入球部への入球が優遇される第3遊技状態及び第4遊技状態とが設けられ、前記第2遊技状態は、前記第1遊技状態と比べて遊技者に有利となるように構成されており、

前記第1遊技状態において前記特別情報判定手段による判定結果が前記所定の当選情報

と対応する当選結果となったことに基づいて、前記特別遊技状態移行手段による前記特別遊技状態への移行後に遊技状態を前記第3遊技状態へ移行させる第1移行手段と、

前記第3遊技状態において前記特別情報判定手段による判定結果が当選結果となることなく実行された前記遊技回制御手段による遊技回数が第1規定回数となった場合に、遊技状態を当該第3遊技状態から前記第2遊技状態へ移行させる第2移行手段と、

前記第2遊技状態において前記特別情報判定手段による判定結果が前記所定の当選情報と対応する当選結果となったことに基づいて、前記特別遊技状態移行手段による前記特別遊技状態への移行後に遊技状態を前記第4遊技状態へ移行させる第3移行手段と、

前記第4遊技状態において前記特別情報判定手段による判定結果が当選結果となることなく実行された前記遊技回制御手段による遊技回数が第2規定回数となった場合に、遊技状態を当該第4遊技状態から前記第1遊技状態へ移行させる第4移行手段と、

前記第2遊技状態において前記特別情報判定手段による判定結果が当選結果となることなく実行された前記遊技回制御手段による遊技回数が第3規定回数となった場合に、遊技状態を当該第2遊技状態から前記第1遊技状態へ移行させる第5移行手段と
を備え、

前記第2遊技状態では、当該第2遊技状態にて前記特別情報判定手段による判定結果が当選結果となって移行した前記特別遊技状態にて設定される総ラウンド数が、前記第3遊技状態にて前記特別情報判定手段による判定結果が当選結果となって移行した前記特別遊技状態にて設定される総ラウンド数よりも少なく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、

遊技球が流下する遊技領域が形成された遊技盤と、前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段とを備えている遊技機であって、

前記遊技領域に設けられ、当該遊技領域における所定の流路を流下する遊技球が入球可能となるように配置された複数の入球部と、

前記入球部への入球に基づいて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記憶可能な特別情報記憶手段と、

前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の当選情報と対応しているか否かを判定する特別情報判定手段と、

前記特別情報判定手段による判定に先立って又は前記特別情報判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の1回として、前記特別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遊技回動作が行われるように報知手段を制御する遊技回制御手段と、

前記特別情報判定手段による判定結果が前記所定の当選情報と対応する当選結果となったことに基づいて所定遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態へ移行させる特別遊技状態移行手段と、

前記入球部の1つである所定入球部への入球を許容する第1状態と、当該第1状態よりも当該所定入球部への入球を困難又は入球を不可とする第2状態とに切替可能な可変機構と、

前記可変機構を前記第1状態及び前記第2状態に切り替える切替制御手段と
を備え、

前記切替制御手段による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第1状態となる期間が長い第2切替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切替モードに対応する第1遊技状態及び第2遊技状態と、前記第2切替モードとなることで前記第1遊技状態及び前記第2遊技状態よりも前記所定入球部への入球が優遇される第3遊技状態及び第4遊技状態とが設けられ、前記第2遊技状態は、前記第1遊技状態と比べて遊技者に有利となるように構成されており、

前記第1遊技状態において前記特別情報判定手段による判定結果が前記所定の当選情報と対応する当選結果となったことに基づいて、前記特別遊技状態移行手段による前記特別遊技状態への移行後に遊技状態を前記第3遊技状態へ移行させる第1移行手段と、

前記第3遊技状態において前記特別情報判定手段による判定結果が当選結果となることなく実行された前記遊技回制御手段による遊技回数が第1規定回数となった場合に、遊技状態を当該第3遊技状態から前記第2遊技状態へ移行させる第2移行手段と、

前記第2遊技状態において前記特別情報判定手段による判定結果が前記所定の当選情報と対応する当選結果となったことに基づいて、前記特別遊技状態移行手段による前記特別遊技状態への移行後に遊技状態を前記第4遊技状態へ移行させる第3移行手段と、

前記第4遊技状態において前記特別情報判定手段による判定結果が当選結果となることなく実行された前記遊技回制御手段による遊技回数が第2規定回数となった場合に、遊技状態を当該第4遊技状態から前記第1遊技状態へ移行させる第4移行手段と、

前記第2遊技状態において前記特別情報判定手段による判定結果が当選結果となることなく実行された前記遊技回制御手段による遊技回数が第3規定回数となった場合に、遊技状態を当該第2遊技状態から前記第1遊技状態へ移行させる第5移行手段とを備え、

前記第2遊技状態では、当該第2遊技状態にて前記特別情報判定手段による判定結果が当選結果となって移行した前記特別遊技状態にて設定される総ラウンド数が、前記第3遊技状態にて前記特別情報判定手段による判定結果が当選結果となって移行した前記特別遊技状態にて設定される総ラウンド数よりも少なくなるように構成されていることを特徴とする。