

【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 1 月 5 日(2024.1.5)

【公開番号】特開 2021-186114(P2021-186114A)
【公開日】令和 3 年 12 月 13 日(2021.12.13)
【年通号数】公開・登録公報 2021-060
【出願番号】特願 2020-92714(P2020-92714)
【国際特許分類】

A 63 F 7/02(2006.01)

10

【F I】

A 63 F 7/02 3 1 2 Z

A 63 F 7/02 3 1 5 A

A 63 F 7/02 3 1 6 B

A 63 F 7/02 3 2 6 Z

【手続補正書】

【提出日】令和 5 年 12 月 22 日(2023.12.22)

【手続補正 1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

20

【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、

遊技者の操作に基づいて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た所定入球手段への入球が発生した場合に特別情報を取得することが可能な特別情報取得手段と、

30

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な第 1 状態及び当該第 1 状態よりも遊技球の入球が困難な第 2 状態に切替可能な可変入球手段と、

前記可変入球手段を前記第 2 状態から前記第 1 状態に切り替え、その後、前記第 2 状態に切り替える第 1 切替制御を実行可能な手段と、

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に基づいて、前記第 1 切替制御が行われる特別遊技状態に移行させることの第 1 判定を行うことが可能な第 1 判定手段と、
前記第 1 判定手段による判定結果が前記特別遊技状態に移行させることに対応した判定結果となった場合に、遊技状態を前記特別遊技状態に移行させることが可能な手段と、

前記第 1 判定手段による第 1 判定に先立って又は前記第 1 判定手段により第 1 判定が行われたことに基づいて第 1 判定用の図柄の可変表示を行い、当該第 1 判定用の図柄の可変表示の終了後、当該第 1 判定の結果に対応する図柄を表示することが可能な手段と、

40

前記所定入球手段へ遊技球が入球可能な第 3 状態及び当該第 3 状態よりも遊技球の入球が困難な第 4 状態に切替可能な可変手段と、

前記可変手段を前記第 4 状態から前記第 3 状態に切り替え、その後、前記第 4 状態に切り替える第 2 切替制御を実行可能な手段と、

前記遊技領域に設けられた特定入球手段への入球が発生した場合に、前記第 2 切替制御が行われる特定遊技を実行することの第 2 判定を行うことが可能な第 2 判定手段と、

前記第 2 判定手段による判定結果が前記特定遊技を実行することに対応した判定結果となった場合に、前記特定遊技が行われるようにすることが可能な手段と、

50

前記第 2 判定手段による第 2 判定に先立って又は前記第 2 判定手段により第 2 判定が行われたことに基づいて第 2 判定用の図柄の可変表示を行い、当該第 2 判定用の図柄の可変表示の終了後、当該第 2 判定の結果に対応する図柄を表示することが可能な手段と、
を備え、

遊技状態として、第 1 遊技状態と、前記第 1 遊技状態よりも前記可変手段が前記第 3 状態とされ易い第 2 遊技状態と、が設けられており、

前記特定遊技が実行されている状況で前記第 2 遊技状態へ移行した場合と、前記第 2 判定用の図柄の可変表示が行われている状況で前記第 2 遊技状態へ移行した場合との、当該第 2 遊技状態に対応する前記特定遊技が実行されるまでの期間が同一又は略同一となるようにすることが可能に構成されていることを特徴とする遊技機。

10

【請求項 2】

前記特定遊技の実行に対応した前記第 2 判定用の図柄の可変表示が行われている状況で前記第 2 遊技状態へ移行した場合に、当該特定遊技を当該第 2 遊技状態に対応する前記特定遊技となるようにすることが可能に構成されていることを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

前記特定遊技が実行されている状況で前記第 2 遊技状態へ移行した場合の当該第 2 遊技状態に対応する前記特定遊技が実行されるまでの期間を、前記第 2 判定用の図柄の可変表示が行われている状況で前記第 2 遊技状態へ移行した場合の当該第 2 遊技状態に対応する前記特定遊技が実行されるまでの期間以下となるようにすることが可能に構成されていることを特徴とする請求項 1 又は請求項 2 に記載の遊技機。

20

【請求項 4】

前記特定遊技は、前記可変手段の前記第 2 切替制御が実行される第 1 遊技と、当該第 1 遊技の終了後に実行され前記可変手段が前記第 4 状態に維持される第 2 遊技とを有してなり

前記第 1 遊技状態において前記特定遊技が開始された場合の前記第 1 遊技の実行期間及び前記第 2 遊技の実行期間の和を、前記第 1 遊技状態において前記第 2 判定用の図柄の可変表示が開始された場合の当該可変表示に対応する前記特定遊技が開始されるまでの期間と同一又は略同一となるようにすることが可能に構成されていることを特徴とする請求項 1 乃至 3 のいずれか 1 に記載の遊技機。

30

【請求項 5】

前記第 1 遊技状態において前記特定遊技が開始された場合の前記第 2 遊技の実行期間は、前記第 1 遊技の実行期間よりも長くなるように構成されていることを特徴とする請求項 4 に記載の遊技機。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 6

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 6】

40

本発明は、

遊技領域が形成されている遊技盤と、

遊技者の操作に基づいて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た所定入球手段への入球が発生した場合に特別情報を取得することが可能な特別情報取得手段と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な第 1 状態及び当該第 1 状態よりも遊技球の入球が困難な第 2 状態に切替可能な可変入球手段と、

前記可変入球手段を前記第 2 状態から前記第 1 状態に切り替え、その後、前記第 2 状態に切り替える第 1 切替制御を実行可能な手段と、

50

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に基づいて、前記第1切替制御が行われる特別遊技状態に移行させることの第1判定を行うことが可能な第1判定手段と、
前記第1判定手段による判定結果が前記特別遊技状態に移行させることに対応した判定結果となった場合に、遊技状態を前記特別遊技状態に移行させることが可能な手段と、

前記第1判定手段による第1判定に先立って又は前記第1判定手段により第1判定が行われたことに基づいて第1判定用の図柄の可変表示を行い、当該第1判定用の図柄の可変表示の終了後、当該第1判定の結果に対応する図柄を表示することが可能な手段と、

前記所定入球手段へ遊技球が入球可能な第3状態及び当該第3状態よりも遊技球の入球が困難な第4状態に切替可能な可変手段と、

前記可変手段を前記第4状態から前記第3状態に切り替え、その後、前記第4状態に切り替える第2切替制御を実行可能な手段と、

前記遊技領域に設けられた特定入球手段への入球が発生した場合に、前記第2切替制御が行われる特定遊技を実行することの第2判定を行うことが可能な第2判定手段と、
前記第2判定手段による判定結果が前記特定遊技を実行することに対応した判定結果となった場合に、前記特定遊技が行われるようにすることが可能な手段と、

前記第2判定手段による第2判定に先立って又は前記第2判定手段により第2判定が行われたことに基づいて第2判定用の図柄の可変表示を行い、当該第2判定用の図柄の可変表示の終了後、当該第2判定の結果に対応する図柄を表示することが可能な手段と、
を備え、

遊技状態として、第1遊技状態と、前記第1遊技状態よりも前記可変手段が前記第3状態とされ易い第2遊技状態と、が設けられており、

前記特定遊技が実行されている状況で前記第2遊技状態へ移行した場合と、前記第2判定用の図柄の可変表示が行われている状況で前記第2遊技状態へ移行した場合との、当該第2遊技状態に対応する前記特定遊技が実行されるまでの期間が同一又は略同一となるようにすることが可能に構成されていることを特徴とする。

10

20

30

40

50