

【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4年11月7日(2022.11.7)

【公開番号】特開2021-69797(P2021-69797A)

【公開日】令和3年5月6日(2021.5.6)

【年通号数】公開・登録公報2021-021

【出願番号】特願2019-199128(P2019-199128)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

10

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 0

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

【手続補正書】

【提出日】令和4年10月27日(2022.10.27)

【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

20

【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た所定入球手段と、

前記所定入球手段への入球に基づいて特別情報を取得する情報取得手段と、

前記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特別判定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、

30

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用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特別判定情報に対応する当選結果となり、前記遊技回制御手段によって当該当選結果に対応した報知結果として前記遊技回用動作が終了された場合に遊技状態を所定遊技状態から当該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ことができ手段と

を備え、

前記所定遊技状態として、第1遊技状態と当該第1遊技状態よりも遊技者に有利な第2遊技状態とが設けられており、

前記第2遊技状態における遊技回の実行回数が前記当選結果となることなく所定回数となつた場合に前記第1遊技状態へ移行させることができ手段と、

前記第2遊技状態において、前記所定回数到達となる所定遊技回における前記特別情報判定手段による判定結果が前記当選結果である場合に所定演出を実行する所定演出実行手段と、

前記第2遊技状態において、前記所定回数到達となる所定遊技回における前記特別情報判定手段による判定結果が非当選結果である場合に特定演出を実行する特定演出実行手段と

40

50

を備え、

前記特定演出として、演出態様の異なる複数の特定演出が設けられており、

前記特定演出実行手段は、前記特別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複数の特定演出のうち実行対象とする特定演出を決定する演出態様決定手段を有していることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記複数の特定演出として、第1演出と第2演出とを含み、

前記演出態様決定手段は、前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報の数が上限に達している場合には前記実行対象として前記第1演出を決定し、前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報の数が上限に達していない場合には前記実行対象として前記第2演出を決定することが可能な構成となっていることを特徴とする請求項1に記載の遊技機。

10

【請求項 3】

前記所定入球手段への入球を許容する第1状態と、当該第1状態よりも前記所定入球手段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状態への切替態様が遊技者に有利な第2切替モードとが設けられており、

20

前記第1遊技状態は、前記切替制御モードが前記第1切替モードとなる遊技状態であり、

前記第2遊技状態は、前記切替制御モードが前記第2切替モードとなる遊技状態であることを特徴とする請求項2に記載の遊技機。

【請求項 4】

前記第2遊技状態において前記所定回数到達となる所定遊技回にて、当該所定遊技回に並行して実行される遊技回演出は、前記特別情報判定手段による判定結果の報知前に実行される第1パートと、当該判定結果の報知後に実行される第2パートとで構成されており、

30

前記所定演出実行手段は前記第2パートにおける演出として前記所定演出を実行し、前記特定演出実行手段は前記第2パートにおける演出として前記特定演出を実行する構成となっており、

前記演出態様決定手段は、前記第1パート中又は前記第2パートへの移行時に実行対象とする特定演出を決定することが可能な構成となっていることを特徴とする請求項1乃至請求項3のいずれか1つに記載の遊技機。

【請求項 5】

前記第2遊技状態から前記第1遊技状態に移行する場合には、前記第2遊技状態中に前記特別情報記憶手段により記憶された特別情報であって前記第2遊技状態から前記第1遊技状態に持ち越される特別情報が多いほど遊技者に有利となるように構成されており、

40

前記複数の特定演出として、第1演出と第2演出とを含み、

前記演出態様決定手段は、前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報の数が上限に達している場合には前記実行対象として前記第1演出を決定し、前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報の数が上限に達していない場合には前記実行対象として前記第2演出を決定する構成となっており、

前記第2演出には前記所定入球手段へ向けた遊技球の発射を遊技者に示唆する画像の表示が含まれており、前記第1演出には前記示唆する画像の表示が含まれていないことを特徴とする請求項1乃至請求項4のいずれか1つに記載の遊技機。

【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

50

【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た所定入球手段と、

前記所定入球手段への入球に基づいて特別情報を取得する情報取得手段と、

前記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特別判定情報と対応しているか否かを順次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用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特別判定情報に対応する当選結果となり、前記遊技回制御手段によって当該当選結果に対応した報知結果として前記遊技回用動作が終了された場合に遊技状態を所定遊技状態から当該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ことが可能な手段と

を備え、

前記所定遊技状態として、第1遊技状態と当該第1遊技状態よりも遊技者に有利な第2遊技状態とが設けられており、

前記第2遊技状態における遊技回の実行回数が前記当選結果となることなく所定回数となった場合に前記第1遊技状態へ移行させることができ可能な手段と、

前記第2遊技状態において前記所定回数到達となる所定遊技回にて、前記特別情報判定手段による判定結果が前記当選結果である場合に所定演出を実行する所定演出実行手段と、

前記第2遊技状態において前記所定回数到達となる所定遊技回における前記特別情報判定手段による判定結果が非当選結果である場合に特定演出を実行する特定演出実行手段とを備え、

前記特定演出として、演出態様の異なる複数の特定演出が設けられており、

前記特定演出実行手段は、前記特別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複数の特定演出のうち実行対象とする特定演出を決定する演出態様決定手段を有していることを特徴とする。

10

20

30

40

50