

【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 5 年 6 月 2 日(2023.6.2)

【公開番号】特開 2021-142155(P2021-142155A)

【公開日】令和 3 年 9 月 24 日(2021.9.24)

【年通号数】公開・登録公報 2021-045

【出願番号】特願 2020-43444(P2020-43444)

【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 5 年 5 月 25 日(2023.5.25)

【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、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な入球手段としての始動入球手段への入球が発生した場合に特別情報を取得可能な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ことの判定を行うことが可能な判定手段と、

30

前記判定手段による前記判定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遊技回用動作が行われるように所定の報知手段を制御することが可能な遊技回制御手段と

を備え、

前記判定手段による判定結果に基づいて、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ことが可能な特別遊技状態移行手段と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な又は入球し易い第 1 状態及び当該第 1 状態よりも遊技球の入球が困難な又は入球不可な第 2 状態に切替可能な、前記入球手段としての可変入球手段と、

40

前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球手段を前記第 1 状態及び前記第 2 状態に切り替えることが可能な可変入球制御手段と

を備え、

前記所定の判定情報として、前記特別遊技状態への移行を生じさせるようになる第 1 判定情報と、前記特別遊技状態への移行を生じさせないようになる第 2 判定情報とが設けられており、

前記始動入球手段として、第 1 始動入球手段と、第 2 始動入球手段とが設けられており

、

前記取得情報記憶手段として、前記第 1 始動入球手段への入球に基づいて取得された特

50

別情報を記憶する第1記憶手段と、前記第2始動入球手段への入球に基づいて取得された特別情報を記憶する第2記憶手段とが設けられており、

前記第2始動入球手段へ遊技球が入球可能な又は入球し易い状態及び当該状態よりも遊技球の入球が困難な又は入球不可な状態に切替可能な切替手段と、

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、前記第1切替モードよりも前記第2始動入球手段への入球が容易となるように設定された第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切替モードに対応した第1遊技状態と、前記第2切替モードに対応した第2遊技状態と、が設けられており、

前記第1判定情報に対応する判定結果となった場合に、前記特別遊技状態の後の状態が前記第2遊技状態となるように設定することが可能な第1手段と、

前記第1判定情報に対応する判定結果となった場合に、前記第2遊技状態において実行可能な遊技回の上限回数として第1所定回数を設定することが可能な第1設定手段と、

前記第1手段により設定された前記第2遊技状態において、当該第2遊技状態中の遊技回の実行回数が前記第1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ようにすることが可能な第2手段と、

前記第2判定情報に対応する判定結果となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第2遊技状態に設定することが可能な第3手段と、

前記第2判定情報に対応する判定結果となった場合に、当該第2判定情報に対応する判定結果となった後の前記第2遊技状態において実行可能な遊技回の上限回数として第2所定回数を設定することが可能な第2設定手段と、

前記第3手段により設定された前記第2遊技状態において、当該第2遊技状態中の遊技回の実行回数が前記第2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ようにすることが可能な第4手段と、

を備え、

前記第2設定手段は、前記特別遊技状態を経由することなく前記第2所定回数の設定を行う構成となっていることを特徴とする遊技機。

【請求項2】

前記第2所定回数は、前記第1所定回数と同じ回数又は当該第1所定回数よりも多い回数となるように設定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】

前記第3手段により設定された前記第2遊技状態においては、前記判定手段による前記判定にて前記第2判定情報に対応する判定結果となる確率が、前記第1判定情報に対応する判定結果となる確率よりも高くなるように設定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。

【請求項4】

前記第3手段により設定された前記第2遊技状態において前記第1判定情報に対応する判定結果となった場合に、前記特別遊技状態の後の状態が前記第2遊技状態となるように設定することが可能な第5手段と、

前記第5手段により設定した前記第2遊技状態において、当該第2遊技状態中の遊技回の実行回数が第3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ようにすることが可能な第6手段と

を備え、

前記第3所定回数は、前記第2所定回数と同じ回数又は前記第2所定回数よりも多い回数となるように規定され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。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

10

20

30

40

50

【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 】

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、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な入球手段としての始動入球手段への入球が発生した場合に特別情報を取得可能な特別情報取得手段と、

10

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が所定の判定情報と対応していること
の判定を行うことが可能な判定手段と、

前記判定手段による前記判定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遊技回用動作が行われるように所定の報知手段を制御す
ることが可能な遊技回制御手段と

を備え、

前記判定手段による判定結果に基づいて、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ことが可能な特別遊技状態移行手段と、

20

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な又は入球し易い第1状態及び当該第1状態
よりも遊技球の入球が困難な又は入球不可な第2状態に切替可能な、前記入球手段として
の可変入球手段と、

前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球手段を前記第1状態及び前記第2状
態に切り替えることが可能な可変入球制御手段と

を備え、

前記所定の判定情報として、前記特別遊技状態への移行を生じさせるようになる第1判定
情報と、前記特別遊技状態への移行を生じさせないようになる第2判定情報とが設けられ
ており、

30

前記始動入球手段として、第1始動入球手段と、第2始動入球手段とが設けられており

、
前記取得情報記憶手段として、前記第1始動入球手段への入球に基づいて取得された特
別情報を記憶する第1記憶手段と、前記第2始動入球手段への入球に基づいて取得された
特別情報を記憶する第2記憶手段とが設けられており、

前記第2始動入球手段へ遊技球が入球可能な又は入球し易い状態及び当該状態よりも遊技
球の入球が困難な又は入球不可な状態に切替可能な切替手段と、

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、前
記第1切替モードよりも前記第2始動入球手段への入球が容易となるように設定された第
2切替モードと、が設けられており、

40

前記所定遊技状態として、前記第1切替モードに対応した第1遊技状態と、前記第2切
替モードに対応した第2遊技状態と、が設けられており、

前記第1判定情報に対応する判定結果となった場合に、前記特別遊技状態の後の状態が前
記第2遊技状態となるように設定することが可能な第1手段と、

前記第1判定情報に対応する判定結果となった場合に、前記第2遊技状態において実行可
能な遊技回の上限回数として第1所定回数を設定することが可能な第1設定手段と、

前記第1手段により設定された前記第2遊技状態において、当該第2遊技状態中の遊技
回の実行回数が前記第1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ように

50

することが可能な第 2 手段と、

前記第 2 判定情報に対応する判定結果となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第 2 遊技状態に設定することが可能な第 3 手段と、

前記第 2 判定情報に対応する判定結果となった場合に、当該第 2 判定情報に対応する判定結果となった後の前記第 2 遊技状態において実行可能な遊技回の上限回数として第 2 所定回数を設定することが可能な第 2 設定手段と、

前記第 3 手段により設定された前記第 2 遊技状態において、当該第 2 遊技状態中の遊技回の実行回数が前記第 2 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ようにすることが可能な第 4 手段と、

を備え、

前記第 2 設定手段は、前記特別遊技状態を経由することなく前記第 2 所定回数の設定を行う構成となっていることを特徴とする。

10

20

30

40

50