

【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10月10日(2023.10.10)

【公開番号】特開2022-79003(P2022-79003A)

【公開日】令和4年5月26日(2022.5.26)

【年通号数】公開公報(特許)2022-093

【出願番号】特願2020-189914(P2020-189914)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

10

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

【手続補正書】

【提出日】令和5年9月29日(2023.9.29)

【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】

遊技領域を流下する遊技球が入球可能な第一始動口と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な開放状態と入球不能または入球困難な閉鎖状態とに変換される第二始動口と、

第一特別図柄を変動表示する第一特別図柄表示装置と、

第二特別図柄を変動表示する第二特別図柄表示装置と、

前記第一始動口および第二始動口への遊技球入球に起因して、所定の乱数を抽出する乱数抽出手段と、

前記乱数抽出手段により抽出された乱数に基づいて、当否判定する当否判定手段と、

所定の第一変動条件の成立を契機として、前記第一特別図柄表示装置で第一特別図柄を変動開始させ、所定変動時間の経過後に、前記当否判定手段による判定結果を示す図柄態様で停止表示させる第一特別図柄制御手段と、

所定の第二変動条件の成立を契機として、前記第二特別図柄表示装置で第二特別図柄を変動開始させ、所定変動時間の経過後に、前記当否判定手段による判定結果を示す図柄態様で停止表示させる第二特別図柄制御手段と、

前記当否判定手段により大当たり判定された場合に、当該大当たり判定を示す図柄態様で前記第一特別図柄または前記第二特別図柄が停止表示されることに基づいて、大入賞口を開放させる大当たり遊技を実行する特別遊技制御手段と、

前記第一特別図柄と前記第二特別図柄との変動回数を累積すると共に、該累積した累積変動回数を、前記当否判定手段により大当たり判定されることに基づいてクリアする変動計数手段と、

前記変動計数手段により累積された累積変動回数が所定の閾数値に達すると、通常遊技状態に比して前記第二始動口へ入球容易となる易入球遊技状態に変換させる遊技状態変換手段と

を備えた弾球遊技機において、

前記遊技状態変換手段は、前記大当たり遊技の終了に伴って、前記通常遊技状態に比して前記第一特別図柄および第二特別図柄の平均変動時間を短くする時短遊技状態に変換させる大当たり時短移行処理を備えたものであって、

前記大当たり時短移行処理により変換される時短遊技状態として、前記通常遊技状態に比

30

40

50

して前記第一特別図柄の平均変動時間が短く且つ該第一特別図柄の平均変動時間に比して前記第二特別図柄の平均変動時間が短くなる第一時短遊技状態と、前記第一時短遊技状態における該第一特別図柄の平均変動時間に比して該第一特別図柄と該第二特別図柄との平均変動時間が短くなる第二時短遊技状態とを備え、

前記大当たり時短移行処理は、前記当否判定手段により前記大当たり判定された場合に、予め定められた選択確率に従って、大当たり遊技の終了に伴って変換させる前記第一時短遊技状態または第二時短遊技状態を選択決定する処理内容を備えたものであることを特徴とする弾球遊技機。

【請求項 2】

遊技領域を流下する遊技球が入球可能な第一始動口と、 10
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な開放状態と入球不能または入球困難な閉鎖状態とに変換される第二始動口と、
第一特別図柄を変動表示する第一特別図柄表示装置と、
第二特別図柄を変動表示する第二特別図柄表示装置と、
前記第一始動口および第二始動口への遊技球入球に起因して、所定の乱数を抽出する乱数抽出手段と、
前記乱数抽出手段により抽出された乱数に基づいて、当否判定する当否判定手段と、
所定の第一変動条件の成立を契機として、前記第一特別図柄表示装置で第一特別図柄を変動開始させ、所定変動時間の経過後に、前記当否判定手段による判定結果を示す図柄様で停止表示させる第一特別図柄制御手段と、 20
所定の第二変動条件の成立を契機として、前記第二特別図柄表示装置で第二特別図柄を変動開始させ、所定変動時間の経過後に、前記当否判定手段による判定結果を示す図柄様で停止表示させる第二特別図柄制御手段と、
前記当否判定手段により大当たり判定された場合に、当該大当たり判定を示す図柄様で前記第一特別図柄または前記第二特別図柄が停止表示されることに基づいて、大入賞口を開放させる大当たり遊技を実行する特別遊技制御手段と、
前記第一特別図柄と前記第二特別図柄との変動回数を累積すると共に、該累積した累積変動回数を、少なくとも前記当否判定手段により大当たり判定されることに基づいてクリアする変動計数手段と、
前記変動計数手段により累積された累積変動回数が所定の閾数値に達すると、通常遊技状態に比して前記第二始動口へ入球容易となる易入球遊技状態に変換させる遊技状態変換手段と 30
を備えた弾球遊技機において、
前記当否判定手段は、前記乱数抽出手段により抽出された乱数に基づいて、時短当たりか否かを判定する処理内容を備え、
さらに、前記遊技状態変換手段は、前記当否判定手段により時短当たり判定された場合に、当該時短当たり判定を示す図柄様で前記第一特別図柄または第二特別図柄が停止表示されることに基づいて、前記通常遊技状態に比して前記第一特別図柄および第二特別図柄の平均変動時間を短くする時短遊技状態に変換させる当選時短移行処理を備えたものであって
、 40
前記当選時短移行処理により変換される時短遊技状態として、前記通常遊技状態に比して前記第一特別図柄の平均変動時間が短く且つ該第一特別図柄の平均変動時間に比して前記第二特別図柄の平均変動時間が短くなる第一時短遊技状態と、前記第一時短遊技状態における該第一特別図柄の平均変動時間に比して該第一特別図柄と該第二特別図柄との平均変動時間が短くなる第二時短遊技状態とを備え、
前記当選時短移行処理は、前記当否判定手段により前記時短当たり判定された場合に、予め設定された選択確率に従って、前記第一特別図柄または第二特別図柄の変動停止に伴って変換される前記第一時短遊技状態または第二時短遊技状態を選択決定する処理内容を備えたものであることを特徴とする弾球遊技機。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0014

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0014】

本発明として、遊技領域を流下する遊技球が入球可能な第一始動口と、前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な開放状態と入球不能または入球困難な閉鎖状態とに変換される第二始動口と、第一特別図柄を変動表示する第一特別図柄表示装置と、第二特別図柄を変動表示する第二特別図柄表示装置と、前記第一始動口および第二始動口への遊技球入球に起因して、所定の乱数を抽出する乱数抽出手段と、前記乱数抽出手段により抽出された乱数に基づいて、当否判定する当否判定手段と、所定の第一変動条件の成立を契機として、前記第一特別図柄表示装置で第一特別図柄を変動開始させ、所定変動時間の経過後に、前記当否判定手段による判定結果を示す図柄態様で停止表示させる第一特別図柄制御手段と、所定の第二変動条件の成立を契機として、前記第二特別図柄表示装置で第二特別図柄を変動開始させ、所定変動時間の経過後に、前記当否判定手段による判定結果を示す図柄態様で停止表示させる第二特別図柄制御手段と、前記当否判定手段により大当たり判定された場合に、当該大当たり判定を示す図柄態様で前記第一特別図柄または前記第二特別図柄が停止表示されることに基づいて、大入賞口を開放させる大当たり遊技を実行する特別遊技制御手段と、前記第一特別図柄と前記第二特別図柄との変動回数を累積すると共に、該累積した累積変動回数を、少なくとも前記当否判定手段により大当たり判定されることに基づいてクリアする変動計数手段と、前記変動計数手段により累積された累積変動回数が所定の閾数値に達すると、通常遊技状態に比して前記第二始動口へ入球容易となる易入球遊技状態に変換させる遊技状態変換手段とを備えた弾球遊技機において、前記当否判定手段は、前記乱数抽出手段により抽出された乱数に基づいて、時短当たりか否かを判定する処理内容を備え、さらに、前記遊技状態変換手段は、前記当否判定手段により時短当たり判定された場合に、当該時短当たり判定を示す図柄態様で前記第一特別図柄または第二特別図柄が停止表示されることに基づいて、前記通常遊技状態に比して前記第一特別図柄および第二特別図柄の平均変動時間を短くする時短遊技状態に変換させる当選時短移行処理を備えたものであって、前記当選時短移行処理により変換される時短遊技状態として、前記通常遊技状態に比して前記第一特別図柄の平均変動時間が短く且つ該第一特別図柄の平均変動時間に比して前記第二特別図柄の平均変動時間が短くなる第一時短遊技状態と、前記第一時短遊技状態における該第一特別図柄の平均変動時間に比して該第一特別図柄と該第二特別図柄との平均変動時間が短くなる第二時短遊技状態とを備え、前記当選時短移行処理は、前記当否判定手段により前記時短当たり判定された場合に、予め設定された選択確率に従って、前記第一特別図柄または第二特別図柄の変動停止に伴って変換される前記第一時短遊技状態または第二時短遊技状態を選択決定する処理内容を備えたものであることを特徴とする弾球遊技機としてもよい。

10

20

30

40

50