

【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2月25日(2021.2.25)

【公開番号】特開2020-103619(P2020-103619A)

【公開日】令和2年7月9日(2020.7.9)

【年通号数】公開・登録公報2020-027

【出願番号】特願2018-245796(P2018-245796)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

A 6 3 F 7/02 3 2 0

【手続補正書】

【提出日】令和3年1月18日(2021.1.18)

【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】

遊技媒体が転動可能な遊技領域を有する遊技盤と、

前記遊技領域に配置され遊技媒体が通過可能な第1始動領域と、

前記遊技領域に配置され遊技媒体が通過可能な第1始動領域とは異なる第2始動領域と

、
前記第1始動領域の遊技媒体通過を契機として、特別遊技状態へ移行するか否かを判定する第1判定手段と、

前記第2始動領域の遊技媒体通過を契機として、特別遊技状態へ移行するか否かを判定する第2判定手段と、

前記第1判定手段の判定結果を識別可能な第1識別情報又は前記第2判定手段の判定結果を識別可能な第2識別情報を変動又は停止可能な遊技状態を制御可能な遊技状態制御手段と、

前記第1判定手段又は前記第2判定手段の判定結果に基づいて前記第1識別情報又は前記第2識別情報の変動パターンを決定可能な変動パターン決定手段と、
を備え、

前記遊技状態制御手段は、

通常遊技状態と、前記通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態と、を少なくとも含む何れかの遊技状態に移行可能に制御するものであり、

前記変動パターン決定手段は、

前記特定遊技状態における所定タイミングにて前記第1識別情報が変動開始する場合は、第1の時間にわたって変動する変動パターンを決定可能であり、

前記特定遊技状態における所定タイミングとは異なる特定タイミングにて前記第1識別情報又は前記第2識別情報が変動開始する場合には、前記第1の時間よりも短い第2の時間にわたって変動する変動パターンを決定可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【請求項2】

前記遊技状態制御手段は、

前記特定遊技状態において、前記第1識別情報の変動又は停止の回数が所定回数となっ

したこと、及び、前記第2識別情報の変動又は停止の回数が所定回数とは異なる特定回数となつたこと、を条件として当該特定遊技状態から前記通常遊技状態へ遊技状態を移行可能である、

ことを特徴とする請求項1記載の遊技機。

【請求項3】

前記所定回数は、前記特定回数よりも少ない回数が規定されている、
ことを特徴とする請求項2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】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

本発明は、このような問題点を解決し、時短状態における興趣を向上させることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

本発明は、以下のような遊技機を提供する。

(I) 遊技媒体が転動可能な遊技領域を有する遊技盤と、

前記遊技領域に配置され遊技媒体が通過可能な第1始動領域と、

前記遊技領域に配置され遊技媒体が通過可能な第1始動領域とは異なる第2始動領域と、

前記第1始動領域の遊技媒体通過を契機として、特別遊技状態へ移行するか否かを判定する第1判定手段と、

前記第2始動領域の遊技媒体通過を契機として、特別遊技状態へ移行するか否かを判定する第2判定手段と、

前記第1判定手段の判定結果を識別可能な第1識別情報又は前記第2判定手段の判定結果を識別可能な第2識別情報を変動又は停止可能な遊技状態を制御可能な遊技状態制御手段と、

前記第1判定手段又は前記第2判定手段の判定結果に基づいて前記第1識別情報又は前記第2識別情報の変動パターンを決定可能な変動パターン決定手段と、

を備え、

前記遊技状態制御手段は、

通常遊技状態と、前記通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態と、を少なくとも含む何れかの遊技状態に移行可能に制御するものであり、

前記変動パターン決定手段は、

前記特定遊技状態における所定タイミングにて前記第1識別情報が変動開始する場合には、第1の時間にわたって変動する変動パターンを決定可能であり、

前記特定遊技状態における所定タイミングとは異なる特定タイミングにて前記第1識別情報又は前記第2識別情報が変動開始する場合には、前記第1の時間よりも短い第2の時間にわたって変動する変動パターンを決定可能である、

ことを特徴とする遊技機。

(II) (I)において、前記遊技状態制御手段は、

前記特定遊技状態において、前記第1識別情報の変動又は停止の回数が所定回数となつたこと、及び、前記第2識別情報の変動又は停止の回数が所定回数とは異なる特定回数となつたこと、を条件として当該特定遊技状態から前記通常遊技状態へ遊技状態を移行可能

である、ことを特徴とする遊技機。

(ⅠⅡⅢ) (ⅠⅡ)において、前記所定回数は、前記特定回数よりも少ない回数が規定されている、ことを特徴とする遊技機。

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0012

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0012】

本発明によれば、時短状態における興趣を向上させることが可能な遊技機を提供することが可能になる。