

【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 識別情報を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 識別情報を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

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ったこと、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ったこと、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ったこと、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。

(I I I) (I I) 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】0 0 1 2

【補正方法】変更

【補正の内容】

【 0 0 1 2 】

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。