

【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】平成31年2月21日(2019.2.21)

【公開番号】特開2017-140075(P2017-140075A)

【公開日】平成29年8月17日(2017.8.17)

【年通号数】公開・登録公報2017-031

【出願番号】特願2016-21664(P2016-21664)

【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】平成31年1月11日(2019.1.11)

【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】

遊技盤面上の特定領域に遊技球が入球することに起因して抽選し、該抽選結果を画面上に演出表示し、該抽選結果が当りのときには当りである旨を表示した後、遊技者に有利な特別遊技を行う弾球遊技機であって、

前記特定領域に入球する遊技球の数をカウントするカウント手段と、

該カウント手段によりカウントされる遊技球の数が増加するに従って画像を変化させる画像変化手段と、

前記カウント手段によりカウントされる数が予め定められた最大数に至ると初期状態とし、前記抽選結果が当りのときには初期状態としない初期手段と、

を備えたことを特徴とする弾球遊技機。

【請求項2】

遊技盤面上の特定領域に遊技球が入球することに起因して抽選し、該抽選結果を画面上に演出表示し、該抽選結果が当りのときには当りである旨を表示した後、遊技者に有利な特別遊技を行う弾球遊技機であって、

前記特定領域に入球する遊技球の数をカウントするカウント手段と、

少なくとも遊技者が遊技を行っていない待機状態中に、前記特定領域に入球する遊技球の数と対応する演出画像の一覧を表示する一覧表示手段と、

前記カウント手段によりカウントされる遊技球の数が前記一覧に示された遊技球の数に至る毎に該数に対応する前記演出画像に変化させる画像変化手段と、

前記カウント手段によりカウントされる数が予め定められた最大数に至ると初期状態とする初期手段と、

を備えたことを特徴とする弾球遊技機。

【請求項3】

遊技盤面上の特定領域に遊技球が入球することに起因して抽選し、該抽選結果を画面上に演出表示し、該抽選結果が当りのときには当りである旨を表示した後、遊技者に有利な特別遊技を行う弾球遊技機であって、

前記特定領域に入球する遊技球の数をカウントするカウント手段と、

少なくとも遊技者が遊技を行っていない待機状態中に、前記特定領域に入球する遊技球

の数と対応する演出画像の一覧を表示する一覧表示手段と、

前記カウント手段によりカウントされる遊技球の数が前記一覧に示された遊技球の数に至る毎に該数に対応する前記演出画像に変化させる画像変化手段と、

前記カウント手段によりカウントされる数が予め定められた最大数に至ると前記一覧を変更する一覧変更手段と、

を備えたことを特徴とする弾球遊技機。

【請求項 4】

請求項 1 乃至 請求項 3 に記載の弾球遊技機において、

前記カウント手段によるカウント値は、前記遊技盤面上の特定領域に遊技球が入球することに起因して抽選し該抽選結果を画面上に演出表示する抽選結果表示回数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】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0009】

請求項 2 に記載の発明は、

遊技盤面上の特定領域に遊技球が入球することに起因して抽選し、該抽選結果を画面上に演出表示し、該抽選結果が当りのときには当りである旨を表示した後、遊技者に有利な特別遊技を行う弾球遊技機であって、

前記特定領域に入球する遊技球の数をカウントするカウント手段と、

少なくとも遊技者が遊技を行っていない待機状態中に、前記特定領域に入球する遊技球の数と対応する演出画像の一覧を表示する一覧表示手段と、

前記カウント手段によりカウントされる遊技球の数が前記一覧に示された遊技球の数に至る毎に該数に対応する前記演出画像に変化させる画像変化手段と、

前記カウント手段によりカウントされる数が予め定められた最大数に至ると初期状態とする初期手段と、

を備えたことを特徴とする弾球遊技機である。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0010

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0010】

請求項 3 に記載の発明は、

遊技盤面上の特定領域に遊技球が入球することに起因して抽選し、該抽選結果を画面上に演出表示し、該抽選結果が当りのときには当りである旨を表示した後、遊技者に有利な特別遊技を行う弾球遊技機であって、

前記特定領域に入球する遊技球の数をカウントするカウント手段と、

少なくとも遊技者が遊技を行っていない待機状態中に、前記特定領域に入球する遊技球の数と対応する演出画像の一覧を表示する一覧表示手段と、

前記カウント手段によりカウントされる遊技球の数が前記一覧に示された遊技球の数に至る毎に該数に対応する前記演出画像に変化させる画像変化手段と、

前記カウント手段によりカウントされる数が予め定められた最大数に至ると前記一覧を変更する一覧変更手段と、

を備えたことを特徴とする弾球遊技機である。

【手続補正 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0011

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0011】

請求項4に記載の発明は、

請求項1乃至請求項3に記載の弾球遊技機において、

前記カウント手段によるカウント値は、前記遊技盤面上の特定領域に遊技球が入球することに起因して抽選し該抽選結果を画面上に演出表示する抽選結果表示回数であることを特徴とする弾球遊技機である。

【手続補正5】

【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】

請求項2及び請求項3に記載の一覧表示手段とは、抽選の起因となる特定領域に入球する遊技球の数と対応する画像との一覧を表示するものであれば良く、特定領域に入球する数と対応する画像との関係を示す項目を複数以上表示するものであれば良い。例えば、特定領域に入球する数が所定個数C1に至れば画像G1が表示されることを示す項目、C1よりも大きい所定個数C2に至れば画像G2が表示されることを示す項目、を示す一覧であれば良い。

【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0013

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0013】

請求項2乃至請求項4に記載の発明は、前記請求項1に記載の発明の効果と同様の効果を有する他、一覧画像表示手段により待機状態中に特定領域に入球する数と対応する画像が複数以上表示されるので、遊技を開始する前に、遊技者に特定領域に入球させる目標値が複数以上示され、また複数の目標値に対応する画像の一覧も表示されるので、遊技の目的意識を一層高める効果を発揮する。見たい画像を見るために残り何球の遊技球を入球させる必要があるかの目的意識を持たせることが可能となる。

【手続補正7】

【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】

なお、待機状態中に表示される一覧は、遊技中にも画面の一部に表示することが好ましい。カウント値も遊技球に表示することが好ましい。

また、画像変化手段により表示された画像に対応する項目と未だ表示されていない画像に対応する項目との表示態様を相違させることが好ましい。例えば、前述したように、個数C1と画像G1とが対応することを示す項目、個数C2と画像G2とが対応することを示す項目の一覧が表示されている場合、カウント手段によりカウントされた球数がC1以上C2未満のときには、個数C1と画像G1との項目の表示態様と、個数C2と画像G2との項目の表示態様とを相違させるのである。

今表示されている項目の表示態様、表示された項目の表示態様、未だ表示されていない項目の表示態様、各々を相違させる構成でも良い。

或いは、表示された項目は、既に達成されたものとして表示させず、残りの項目を表示する構成でも良い。この場合にも、表示中の項目と未だ表示していない項目との表示態様

を相違させることが好ましい。

【手続補正8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0015

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0015】

請求項3に記載の発明は、カウント手段によりカウントされる数が予め定められた最大数に至ると一覧変更手段により一覧が変更されるため、一連の画像変化が終了するので、遊技者は遊技を終える機会が与えられる効果を有する。カウントされる数が予め定められた最大数に至るまで大当たりが無いということは、遊技者の出費が大きいと考えられるので、遊技を終了する気持ちになる良い機会になると考えられる。

一方、遊技を続行する者は、一覧の内容が変更されるので新たな気持ちで遊技を行うことができる効果も有する。

【手続補正9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0016

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0016】

請求項4に記載の発明は、保留記憶が満タンの場合に遊技球の発射を停止する所謂「止め打ち」防止の効果は発揮しないが、実際の抽選結果回数に従った画像変化、実際の抽選結果が最大数に至ればカウント値を初期状態できる効果、実際の抽選結果が最大数に至れば画像を初期状態とする又は更新することができる効果を発揮する。