

【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4年11月7日(2022.11.7)

【公開番号】特開2021-69798(P2021-69798A)
 【公開日】令和3年5月6日(2021.5.6)
 【年通号数】公開・登録公報2021-021
 【出願番号】特願2019-199129(P2019-199129)
 【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02(2006.01)

10

【FI】

A 6 3 F 7/02 3 2 0

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

【手続補正書】

【提出日】令和4年10月27日(2022.10.27)

【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

20

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技球が流下する遊技領域が形成された遊技盤と、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、
発射操作手段を操作することで前記遊技球発射手段による遊技球の発射が行われる構成であり、

前記遊技領域に設けられた所定入球手段と、

前記所定入球手段への入球に基づいて特別情報を取得する情報取得手段と、

前記情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な特別情報記憶手段と、

30

前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報が特別判定情報と対応しているか否かを判定する特別情報判定手段と、

前記特別情報判定手段による判定に先立って又は前記特別情報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、前記特別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報知手段を制御する遊技回制御手段と、

前記特別情報判定手段による判定結果が前記特別判定情報に対応する当選結果となり、前記遊技回制御手段によって当該当選結果に対応した報知結果として前記遊技回用動作が終了された場合に遊技状態を所定遊技状態から当該所定遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態へ移行させることが可能な手段と、

40

前記所定入球手段への入球を許容する第1状態と、当該第1状態よりも前記所定入球手段への入球を困難又は入球を不可とする第2状態とに切替可能な可変機構と、

前記可変機構を前記第1状態及び前記第2状態に切り替える切替制御手段とを備え、

前記切替制御手段による切替制御モードとして、第1切替モードと、当該第1切替モードよりも前記第1状態への切替態様が遊技者に有利な第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、前記切替制御モードが前記第1切替モードとなる第1遊技状態と、前記切替制御モードが前記第2切替モードとなる第2遊技状態とが設けられており

50

前記第2遊技状態中に前記特別情報判定手段による判定結果が前記当選結果となった場合に、前記特別遊技状態の終了後に前記第1遊技状態へ移行する場合があります、
前記発射操作手段を特定態様にて操作することで前記所定入球手段への入球が可能となる態様にて遊技球が発射される構成であり、

少なくとも前記第2遊技状態となっている場合に、前記発射操作手段を前記特定態様にて操作することに対応する第1特定報知を実行可能な第1特定報知手段と、
前記所定入球手段へ向けた遊技球の発射を遊技者に示唆する発射示唆手段と、
前記特別情報記憶手段に記憶されている前記特別情報の数が当該特別情報記憶手段により記憶可能な上限に達していない状態で、前記第1特定報知手段による前記第1特定報知とは異なる態様にて前記発射操作手段を前記特定態様にて操作することに対応する第2特定報知を実行可能な第2特定報知手段と
を備えていることを特徴とする遊技機。

10

【請求項2】

前記第2遊技状態中に前記特別情報判定手段による判定結果が前記当選結果となり且つ前記第1遊技状態に移行することなく前記当選結果となった連続回数が規定回数に達した場合に、前記特別遊技状態終了後に前記第1遊技状態へ移行させることが可能な手段と、

前記第2遊技状態中に前記当選結果となり且つ前記第1遊技状態へ移行することなく前記当選結果となった連続回数が前記規定回数に達していない場合に、前記特別遊技状態終了後に前記第2遊技状態へ移行させることが可能な手段と
を備え、

20

前記第2特定報知手段は、前記第2遊技状態において前記特別情報判定手段による判定結果が前記当選結果となる遊技回の遊技回用動作が行われている状況下にて前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報の数が前記上限に達した場合であって当該当選結果を含めた前記連続回数が前記規定回数に達する場合に前記第2特定報知を実行可能な手段を有し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2特定報知手段は、前記第2遊技状態において前記特別情報判定手段による判定結果が前記当選結果となる遊技回の遊技回用動作が行われている状況下にて前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報の数が前記上限に達した場合であって当該当選結果を含めた前記連続回数が前記規定回数に達しない場合に前記第2特定報知を実行可能な手段を有し、

30

前記第2特定報知手段による前記第2特定報知の態様として、第1態様と当該第1態様よりも目立つ第2態様とが設けられており、

前記第2特定報知手段は、前記連続回数が前記規定回数に達する場合の前記第2特定報知の態様を前記第2態様とし、前記連続回数が前記規定回数に達しない場合の前記第2特定報知の態様を前記第1態様とするように構成されていることを特徴とする請求項2に記載の遊技機。

【請求項4】

前記第2遊技状態においては、前記遊技回制御手段による遊技回用動作が開始されてから所定期間が経過するまでの間は、前記第2特定報知手段による前記第2特定報知が実行されないように構成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。

40

【請求項5】

前記所定期間の長さを可変させる期間可変手段を備えていることを特徴とする請求項4に記載の遊技機。

【請求項6】

前記期間可変手段は、前記遊技回用動作が開始された際に前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報の数が所定数よりも少ない場合には、前記所定期間を短くする手段を有していることを特徴とする請求項5に記載の遊技機。

50

【請求項 7】

前記第 2 特定報知手段は、前記第 2 遊技状態にて実行される目つ前記当選結果となる遊技回において前記第 2 特定報知を実行可能な構成であることを特徴とする請求項 1 乃至請求項 6 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

【補正対象項目名】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

10

本発明は、

遊技球が流下する遊技領域が形成された遊技盤と、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、

発射操作手段を操作することで前記遊技球発射手段による遊技球の発射が行われる構成であり、

前記遊技領域に設けられた所定入球手段と、

前記所定入球手段への入球に基づいて特別情報を取得する情報取得手段と、

前記情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な特別情報記憶手段と、

前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報が特別判定情報と対応しているか否かを判定する特別情報判定手段と、

20

前記特別情報判定手段による判定に先立って又は前記特別情報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、前記特別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報知手段を制御する遊技回制御手段と、

前記特別情報判定手段による判定結果が前記特別判定情報に対応する当選結果となり、前記遊技回制御手段によって当該当選結果に対応した報知結果として前記遊技回用動作が終了された場合に遊技状態を所定遊技状態から当該所定遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態へ移行させることが可能な手段と、

前記所定入球手段への入球を許容する第 1 状態と、当該第 1 状態よりも前記所定入球手段への入球を困難又は入球を不可とする第 2 状態とに切替可能な可変機構と、

30

前記可変機構を前記第 1 状態及び前記第 2 状態に切り替える切替制御手段とを備え、

前記切替制御手段による切替制御モードとして、第 1 切替モードと、当該第 1 切替モードよりも前記第 1 状態への切替態様が遊技者に有利な第 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、前記切替制御モードが前記第 1 切替モードとなる第 1 遊技状態と、前記切替制御モードが前記第 2 切替モードとなる第 2 遊技状態とが設けられており、

前記第 2 遊技状態中に前記特別情報判定手段による判定結果が前記当選結果となった場合に、前記特別遊技状態の終了後に前記第 1 遊技状態へ移行する場合があります、前記発射操作手段を特定態様にて操作することで前記所定入球手段への入球が可能となる態様にて遊技球が発射される構成であり、

40

少なくとも前記第 2 遊技状態となっている場合に、前記発射操作手段を前記特定態様にて操作することに対応する第 1 特定報知を実行可能な第 1 特定報知手段と、

前記所定入球手段へ向けた遊技球の発射を遊技者に示唆する発射示唆手段と、

前記特別情報記憶手段に記憶されている前記特別情報の数が当該特別情報記憶手段により記憶可能な上限に達していない状況で、前記第 1 特定報知手段による前記第 1 特定報知とは異なる態様にて前記発射操作手段を前記特定態様にて操作することに対応する第 2 特定報知を実行可能な第 2 特定報知手段と

50

を備えていることを特徴とする。

10

20

30

40

50