

【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 6 月 2 日(2023.6.2)

【公開番号】特開 2021-142157(P2021-142157A)  
【公開日】令和 3 年 9 月 24 日(2021.9.24)  
【年通号数】公開・登録公報 2021-045  
【出願番号】特願 2020-43446(P2020-43446)  
【国際特許分類】  
A 63 F 7/02(2006.01)  
【F I】  
A 63 F 7/02 320

10

【手続補正書】  
【提出日】令和 5 年 5 月 25 日(2023.5.25)  
【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】

20

遊技領域が形成されている遊技盤と、  
遊技者の操作に基づいて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、  
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な入球手段としての始動入球手段への入球が発生した場合に特別情報を取得可能な特別情報取得手段と、

30

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段と、  
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報と対応していること  
の判定を行うことが可能な判定手段と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記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、前記取得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所定の報知手段を制御す  
ることが可能な遊技回制御手段と

を備え、  
前記判定手段による判定結果に基づいて、遊技状態を所定遊技状態よりも遊技者に有利な  
特別遊技状態に移行させることが可能な特別遊技状態移行手段と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な又は入球し易い第 1 状態及び当該第 1 状態  
よりも遊技球の入球が困難な又は入球不可な第 2 状態に切替可能な、前記入球手段として  
の可変入球手段と、

40

前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球手段を前記第 1 状態及び前記第 2 状  
態に切り替えることが可能な可変入球制御手段と

を備え、  
前記所定の判定情報として、前記特別遊技状態への移行を生じさせるようになる第 1 判定  
情報と、前記特別遊技状態への移行を生じさせないようになる第 2 判定情報とが設けられ  
ており、

前記始動入球手段へ遊技球が入球可能な又は入球し易い第 3 状態及び当該第 3 状態よりも  
遊技球の入球が困難な又は入球不可な第 4 状態に切替可能な切替手段と、

前記切替手段を制御する切替制御手段と

50

を備え、

前記切替制御手段による前記切替手段の切替制御モードとして、第1切替モードと、前記第1切替モードよりも前記始動入球手段への入球が容易となるように設定された第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、前記第1切替モードに対応した第1遊技状態と、前記第2切替モードに対応した第2遊技状態と、が設けられており、

前記第1遊技状態において前記第2判定情報に対応する判定結果となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第2遊技状態へ移行させる処理を実行可能となる手段を備え、

前記第2遊技状態において前記第2判定情報に対応する判定結果となった場合には、当該判定結果が無効となるように構成されており、 10

所定の表示画面にて前記遊技回用動作に並行して表示演出を行い、当該表示演出の表示内容が当該遊技回用動作の前記判定の結果に対応する表示内容となるように前記表示画面を制御可能な表示制御手段を備え、

前記表示制御手段は、

前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応しない判定結果となった場合に、前記表示演出の表示内容を第1内容とすることが可能な手段と、

前記第1遊技状態となっている状況下にて前記判定手段による判定結果が前記第2判定情報に対応する判定結果となった場合には前記表示演出の表示内容を前記第1内容とは異なる第2内容とすることが可能な手段と、 20

前記第2遊技状態となっている状況下にて前記判定手段による判定結果が前記第2判定情報に対応する判定結果となった場合に前記表示演出の表示内容を前記第1内容とすることが可能な手段と

を有していることを特徴とする遊技機。

#### 【請求項2】

前記遊技回制御手段は、前記遊技回用動作の動作期間を設定することが可能な動作期間設定手段を有し、

前記動作期間として、第1動作期間と、当該第1動作期間よりも短い第2動作期間とが設けられており、

前記動作期間設定手段は、

前記第1遊技状態となっている状況下にて前記判定手段による判定結果が前記第2判定情報に対応する判定結果となった場合に前記動作期間として前記第1動作期間を設定することが可能な手段と、

前記第2遊技状態となっている状況下にて前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応しない判定結果となった場合に前記動作期間として前記第2動作期間を設定することが可能な手段と、

前記第2遊技状態となっている状況下にて前記判定手段による判定結果が前記第2判定情報に対応する判定結果となった場合に前記動作期間として前記第2動作期間を設定することが可能な手段と

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。 40

#### 【請求項3】

前記第2動作期間は、所定の範囲で可変となる可変期間であり、

前記取得情報記憶手段は、前記特別情報を複数記憶可能となっており、

前記第2遊技状態となっている状況下にて前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応しない判定結果又は前記第2判定情報に対応する判定結果となり前記動作期間として前記第2動作期間が設定される場合には、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報の数が多いほど当該動作期間が短くな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】

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が前記判定の対象となる前に、当該特 50

別情報が前記第2判定情報に対応しているか否かを特定することが可能な先特定手段と、  
前記第1遊技状態において、前記先特定手段による特定の結果に基づいて特別演出を実行する特別演出実行手段と、

前記第2遊技状態となっている場合に、前記先特定手段による特定又は前記特別演出実行手段による特別演出の何れかを制限することが可能な手段と  
を備え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。

【請求項5】

前記遊技回制御手段は、前記第1遊技状態及び前記第2遊技状態の何れかの遊技状態となっている状況回にて前記第2判定情報に対応した判定結果となった場合には、当該判定結果に対応する報知結果となるように前記所定の報知手段を制御する構成となっていることを特徴とする請求項1乃至請求項4のいずれか1つに記載の遊技機。

10

【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、  
遊技領域が形成されている遊技盤と、  
遊技者の操作に基づいて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、  
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な入球手段としての始動入球手段への入球が発生した場合に特別情報を取得可能な特別情報取得手段と、

20

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段と、  
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報と対応していることの判定を行うことが可能な判定手段と、

前記判定手段による前記判定に先立って又は前記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、前記取得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所定の報知手段を制御することが可能な遊技回制御手段と  
を備え、

30

前記判定手段による判定結果に基づいて、遊技状態を所定遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態に移行させることが可能な特別遊技状態移行手段と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な又は入球し易い第1状態及び当該第1状態よりも遊技球の入球が困難な又は入球不可な第2状態に切替可能な、前記入球手段としての可変入球手段と、

前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球手段を前記第1状態及び前記第2状態に切り替えることが可能な可変入球制御手段と  
を備え、

40

前記所定の判定情報として、前記特別遊技状態への移行を生じさせるようになる第1判定情報と、前記特別遊技状態への移行を生じさせないようになる第2判定情報とが設けられており、

前記始動入球手段へ遊技球が入球可能な又は入球し易い第3状態及び当該第3状態よりも遊技球の入球が困難な又は入球不可な第4状態に切替可能な切替手段と、

前記切替手段を制御する切替制御手段と  
を備え、

前記切替制御手段による前記切替手段の切替制御モードとして、第1切替モードと、前記第1切替モードよりも前記始動入球手段への入球が容易となるように設定された第2切替モードと、が設けられており、

50

前記所定遊技状態として、前記第1切替モードに対応した第1遊技状態と、前記第2切替モードに対応した第2遊技状態と、が設けられており、

前記第1遊技状態において前記第2判定情報に対応する判定結果となった場合に、前記特別遊技状態を経由することなく前記第2遊技状態へ移行させる処理を実行可能となる手段を備え、

前記第2遊技状態において前記第2判定情報に対応する判定結果となった場合には、当該判定結果が無効となるように構成されており、

所定の表示画面にて前記遊技回用動作に並行して表示演出を行い、当該表示演出の表示内容が当該遊技回用動作の前記判定の結果に対応する表示内容となるように前記表示画面を制御可能な表示制御手段を備え、

10

前記遊技回制御手段は、前記第1遊技状態及び前記第2遊技状態の何れかの遊技状態となっている状況回にて前記第2判定情報に対応した判定結果となった場合には、当該判定結果に対応する報知結果となるように前記所定の報知手段を制御する構成となっており、前記表示制御手段は、

前記判定手段による判定結果が前記所定の判定情報に対応しない判定結果となった場合に、前記表示演出の表示内容を第1内容とすることが可能な手段と、

前記第1遊技状態となっている状況下にて前記判定手段による判定結果が前記第2判定情報に対応する判定結果となった場合には前記表示演出の表示内容を前記第1内容とは異なる第2内容とすることが可能な手段と、

前記第2遊技状態となっている状況下にて前記判定手段による判定結果が前記第2判定情報に対応する判定結果となった場合に前記表示演出の表示内容を前記第1内容とすることが可能な手段と

20

を有していることを特徴とする。

30

40

50