

【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2021-69794(P2021-69794A)

【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2019-199125(P2019-199125)

【国際特許分類】

A 63 F 7/02 (2006.01)

10

【F I】

A 63 F 7/02 315 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

【補正の内容】

20

【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、

前記遊技領域に設けられ、当該遊技領域を流下する遊技球が入球可能な所定入球手段と、

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特別情報取得手段と、

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、

30

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でき可能な手段と、

所定の移行条件の成立に基づき、前記特別遊技状態を第2特別遊技状態へ移行させることができ可能な手段と

40

を備え、

前記所定遊技状態として、第1遊技状態と当該第1遊技状態よりも遊技者に有利な第2遊技状態とが設けられており、

前記第2遊技状態における遊技回の実行回数が前記当選結果となることなく所定回数となつた場合に前記第1遊技状態へ移行させる第1遊技状態移行手段を備え、

前記第2遊技状態において前記所定回数到達となる所定遊技回の開始契機となった特別情報と前記特別情報記憶手段に記憶されたまま前記第1遊技状態へ持ち越された特別情報とは、前記当選結果となつた場合に遊技者に付与される特典が異なる構成となっていることを特徴とする遊技機。

50

【請求項 2】

前記第2遊技状態において前記所定回数到達となる所定遊技回の開始契機となった特別情報により前記当選結果となつた場合には、前記特別情報記憶手段に記憶されたまま前記第2遊技状態へ持ち越された特別情報により前記当選結果となつた場合よりも大きい特典を遊技者に付与する特典付与手段を備え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】

前記特別情報記憶手段に記憶されたまま前記第1遊技状態へ持ち越された特別情報により前記当選結果となつた場合には、当該当選結果を契機として移行した前記第2特別遊技状態の終了後に前記第2遊技状態へ移行させる手段を備えていることを特徴とする請求項1又は請求項2に記載の遊技機。

10

【請求項 4】

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、

前記遊技領域に設けられ、当該遊技領域を流下する遊技球が入球可能な所定入球手段と

、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特別情報取得手段と、

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第1特別遊技状態へ移行させることが可能な手段と、

所定の移行条件の成立に基づき、前記特別遊技状態を第2特別遊技状態へ移行させることが可能な手段と、

30

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、前記第2遊技状態における遊技回の実行回数が前記当選結果となることなく所定回数となつた場合に前記第1遊技状態へ移行させることが可能な手段を備え、

40

前記第2遊技状態において前記所定回数到達となる所定遊技回の開始契機となった特別情報と前記第2遊技状態中に取得され前記特別情報記憶手段に記憶されたまま前記第1遊技状態へ持ち越された特別情報とは、前記当選結果となつた場合に遊技者に付与される特典が異なる構成となっていることを特徴とする遊技機。

【請求項 5】

前記所定回数として、第1所定回数と第2所定回数とが設けられており、

前記第2遊技状態において前記所定回数到達となる所定遊技回の開始契機となった特別情報が前記当選結果に対応しており且つ前記所定の移行条件が成立している場合には、前

50

記第2特別遊技状態の終了後に移行する第2遊技状態において前記特典として前記第1所定回数が設定され、

前記第2遊技状態中に取得され前記特別情報記憶手段に記憶されたまま前記第1遊技状態へ持ち越された特別情報が前記当選結果に対応しており且つ前記所定の移行条件が成立している場合には、前記第2特別遊技状態の終了後に移行する第2遊技状態において前記特典として前記第2所定回数が設定される構成となっていることを特徴とする請求項4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

10

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

第1の発明は、

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、

前記遊技領域に設けられ、当該遊技領域を流下する遊技球が入球可能な所定入球手段と

、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特別情報取得手段と、

前記特別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

20

、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ことに基づいて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でき手段と、

所定の移行条件の成立に基づき、前記特別遊技状態を第2特別遊技状態へ移行させることが可能な手段と

を備え、

前記所定遊技状態として、第1遊技状態と当該第1遊技状態よりも遊技者に有利な第2遊技状態とが設けられており、

前記第2遊技状態における遊技回の実行回数が前記当選結果となることなく所定回数となつた場合に前記第1遊技状態へ移行させる第1遊技状態移行手段を備え、

前記第2遊技状態において前記所定回数到達となる所定遊技回の開始契機となった特別情報と前記特別情報記憶手段に記憶されたまま前記第1遊技状態へ持ち越された特別情報とは、前記当選結果となった場合に遊技者に付与される特典が異なる構成となっていることを特徴とする。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

40

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

第2の発明は、

50

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、

前記遊技領域に設けられ、当該遊技領域を流下する遊技球が入球可能な所定入球手段と

、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特別情報取得手段と、

前記特別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、

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ことに基づいて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第1特別遊技状態へ移行させることが可能な手段と、

所定の移行条件の成立に基づき、前記特別遊技状態を第2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、

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遊技状態における遊技回の実行回数が前記当選結果となることなく所定回数となつた場合に前記第1遊技状態へ移行させることが可能な手段を備え、

前記第2遊技状態において前記所定回数到達となる所定遊技回の開始契機となった特別情報と前記第2遊技状態中に取得され前記特別情報記憶手段に記憶されたまま前記第1遊技状態へ持ち越された特別情報とは、前記当選結果となつた場合に遊技者に付与される特典が異なる構成となっていることを特徴とする。

10

20

30

40

50