

【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25年11月28日(2013.11.28)

【公開番号】特開2013-212182(P2013-212182A)  
 【公開日】平成25年10月17日(2013.10.17)  
 【年通号数】公開・登録公報2013-057  
 【出願番号】特願2012-82835(P2012-82835)  
 【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【FI】

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

【手続補正書】

【提出日】平成25年8月26日(2013.8.26)

【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】

遊技媒体を遊技領域に発射することにより遊技者が遊技を行い、  
 前記遊技領域に設けられ、前記遊技媒体が入賞しにくい又は入賞できない不利状態と、  
 前記遊技媒体が入賞し易い有利状態とに変化可能な可変入賞装置と、  
 前記遊技領域に設けられた普通始動領域を前記遊技媒体が通過したことに基づいて、普通識別情報を可変表示して、該可変表示の表示結果を普通識別情報可変表示装置に導出表示する制御を行う普通識別情報可変表示制御手段と、  
 前記普通識別情報可変表示装置に導出表示された表示結果が所定の表示結果となったことに基づいて、前記可変入賞装置を有利状態に変化させる制御を行う可変入賞装置制御手段と、を備え、  
 前記可変入賞装置は、前記遊技領域において前記普通始動領域よりも下流側に設けられる遊技機であって、  
 前記普通識別情報の可変表示を開始してから、前記可変入賞装置が有利状態に制御されるまでの時間 $t_1$ は、前記普通始動領域を通過した前記遊技媒体が前記可変入賞装置に到達するまでの時間 $T_x$ よりも短くなるように設定されることを特徴とする遊技機。

【請求項2】

遊技媒体を遊技領域に発射することにより遊技者が遊技を行い、  
 前記遊技領域に設けられ、前記遊技媒体が入賞しにくい又は入賞できない不利状態と、  
 前記遊技媒体が入賞し易い有利状態とに変化可能な可変入賞装置と、  
 前記遊技領域に設けられた普通始動領域を前記遊技媒体が通過したことに基づいて、普通識別情報を可変表示して、該可変表示の表示結果を普通識別情報可変表示装置に導出表示する制御を行う普通識別情報可変表示制御手段と、  
 前記普通識別情報可変表示装置に導出表示された表示結果が所定の表示結果となったことに基づいて、前記可変入賞装置を有利状態に変化させる制御を行う可変入賞装置制御手段と、を備え、  
 前記可変入賞装置は、前記遊技領域において前記普通始動領域よりも上流側に設けられ、  
 前記普通始動領域は、前記可変入賞装置に入賞しなかった遊技媒体が所定の頻度で通過する位置に設けられる遊技機であって、

前記普通識別情報の可変表示を開始してから、前記可変入賞装置が有利状態に制御されるまでの時間 $t_1$ は、第1の遊技媒体が前記普通始動領域を通過してから該第1の遊技媒体の次に発射された第2の遊技媒体が前記可変入賞装置に到達するまでの時間 $T_y$ よりも短くなるように設定されることを特徴とする遊技機。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

まず手段1に係る発明は、

遊技媒体を遊技領域(7)に発射することにより遊技者が遊技を行い、

前記遊技領域(右遊技領域7B)に設けられ、前記遊技媒体が入賞しにくい又は入賞できない不利状態(閉状態)と、前記遊技媒体が入賞し易い有利状態(開放状態)とに変化可能な可変入賞装置(可変入賞球装置15)と、

前記遊技領域に設けられた普通始動領域(ゲート32)を前記遊技媒体が通過したことに基づいて、普通識別情報(普通図柄)を可変表示して、該可変表示の表示結果を普通識別情報可変表示装置(LED401およびLED402からなる普通図柄表示器10)に導出表示する制御を行う普通識別情報可変表示制御手段(ステップS33の普通図柄表示制御処理およびステップS22の表示制御処理を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ560)と、

前記普通識別情報可変表示装置に導出表示された表示結果が所定の表示結果(当りを示すLED402の点灯状態)となったことに基づいて、前記可変入賞装置を有利状態に変化させる制御を行う可変入賞装置制御手段(ステップS514の普通電動役物作動を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ560)と、を備え、

前記可変入賞装置は、前記遊技領域において前記普通始動領域よりも下流側に設けられる(ゲート32を通過した遊技球が高い割合で可変入賞球装置15に入賞する)遊技機であって、

前記普通識別情報の可変表示を開始してから、前記可変入賞装置が有利状態に制御されるまでの時間 $t_1$ (図5の(1)から(4)までの時間 $t_1$ )は、前記普通始動領域を通過した前記遊技媒体が前記可変入賞装置に到達するまでの時間 $T_x$ (図5の(1)から(2)までの時間 $T_1$ )よりも短くなるように設定されることを特徴とする遊技機である。

これによれば、普通始動領域を通過した遊技媒体が可変入賞装置に到達したときには、該可変入賞装置が有利状態に制御されているので、遊技媒体の可変入賞装置への入賞率を高めることができる。

【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】

また手段4に係る発明は、

遊技媒体を遊技領域(7)に発射することにより遊技者が遊技を行い、

前記遊技領域(左遊技領域7A)に設けられ、前記遊技媒体が入賞しにくい又は入賞できない不利状態(閉状態)と、前記遊技媒体が入賞し易い有利状態(開放状態)とに変化可能な可変入賞装置(可変入賞球装置15')と、

前記遊技領域に設けられた普通始動領域(ゲート32')を前記遊技媒体が通過したことに基づいて、普通識別情報(普通図柄)を可変表示して、該可変表示の表示結果を普通識別情報可変表示装置(LED401およびLED402からなる普通図柄表示器10)に導出表示する制御を行う普通識別情報可変表示制御手段(ステップS33の普通図柄表

示制御処理およびステップS 2 2の表示制御処理を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ560)と、

前記普通識別情報可変表示装置に導出表示された表示結果が所定の表示結果(当りを示すLED402の点灯状態)となったことに基づいて、前記可変入賞装置を有利状態に変化させる制御を行う可変入賞装置制御手段(ステップS 5 1 4の普通電動役物作動を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ560)と、を備え、

前記可変入賞装置は、前記遊技領域(左遊技領域7A)において前記普通始動領域よりも上流側に設けられ、

前記普通始動領域は、前記可変入賞装置に入賞しなかった遊技媒体が所定の頻度で通過する位置(可変入賞球装置15'の左下方)に設けられる遊技機であって、

前記普通識別情報の可変表示を開始してから、前記可変入賞装置が有利状態に制御されるまでの時間 $t_1$ (図81の(1)から(4)までの時間 $t_1$ )は、第1の遊技媒体が前記普通始動領域を通過してから該第1の遊技媒体の次に発射された第2の遊技媒体が前記可変入賞装置に到達するまでの時間 $T_y$ (図81の(1)から(6)までの時間 $T_2$ )よりも短くなるように設定されることを特徴とする遊技機である。

これによれば、普通始動領域を通過した遊技媒体の次に発射された遊技媒体が可変入賞装置に到達したときには、該可変入賞装置が有利状態に制御されているので、遊技媒体の可変入賞装置への入賞率を高めることができる。