

【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28年6月9日(2016.6.9)

【公開番号】特開2015-171403(P2015-171403A)

【公開日】平成27年10月1日(2015.10.1)

【年通号数】公開・登録公報2015-061

【出願番号】特願2014-47680(P2014-47680)

【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28年4月13日(2016.4.13)

【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】

所定の実行条件の成立により図柄変動ゲームを行う表示手段を備え、前記図柄変動ゲームにおいて予め定めた当り表示結果が表示された後に、遊技者に有利となる第1当り遊技が生起される遊技機において、

図柄変動ゲームが当りとなるか否かを判定する当り判定手段と、

前記当り判定手段の判定結果が肯定となった場合に第1当り遊技を生起する第1当り遊技生起手段と、

遊技球が入球可能な特殊入球口を有する特殊入球手段と、

前記特殊入球口が開状態と閉状態を取り得るように動作する特殊開閉手段と、

前記特殊入球口から入球した遊技球が通過可能な特殊通過領域と、

遊技球が通過可能な特定通過領域と、

前記特殊通過領域を遊技球が通過した場合に第2当り遊技を生起する第2当り遊技生起手段と、

前記第1当り遊技が生起された場合、該第1当り遊技の終了後に、前記特殊入球口が開状態を取り易くなる入球率向上状態を特定期間を上限として付与可能に制御する遊技状態制御手段と、を備え、

前記特殊開閉手段は、前記特定通過領域を遊技球が通過することを契機とする第1条件と、前記第2当り遊技が生起されたことを契機とする第2条件との何れか一方が成立することにより、前記特殊入球口が開状態を取り得るように動作し、

前記第2条件が成立することにより前記特殊入球口が開状態を取る1回の開放時間には、前記第1条件が成立することにより前記特殊入球口が開状態を取る1回の開放時間と同じ時間がある遊技機。

【請求項2】

前記特殊入球口に入球する遊技球の上限個数が規定されており、

前記特殊開閉手段が動作可能な単位期間内に前記特殊入球口に上限個数の遊技球が入球したら前記特殊入球口が閉状態を取り、

前記第1条件が成立することにより前記特殊開閉手段が動作可能な単位期間内に前記特殊入球口が開状態を取る合計開放時間には、前記特殊入球口に上限個数の遊技球が入球困

難となる開放時間が規定されており、

前記第2条件が成立することにより前記特殊開閉手段が動作可能な単位期間内に前記特殊入球口が開状態を取る合計開放時間には、前記特殊入球口に上限個数の遊技球が入球困難となる開放時間が規定されている請求項1に記載の遊技機。

【請求項3】

所定の実行条件の成立により図柄変動ゲームを行う表示手段を備え、前記図柄変動ゲームにおいて予め定めた当り表示結果が表示された後に、遊技者に有利となる第1当り遊技が生起される遊技機において、

図柄変動ゲームが当りとなるか否かを判定する当り判定手段と、

前記当り判定手段の判定結果が肯定となった場合に第1当り遊技を生起する第1当り遊技生起手段と、

遊技球が入球可能な特殊入球口を有する特殊入球手段と、

所定の開条件が成立すると前記特殊入球口が開状態を取り得るように動作する特殊開閉手段と、

前記特殊入球口から入球した遊技球が通過可能な特殊通過領域と、

前記特殊通過領域を遊技球が通過した場合に第2当り遊技を生起する第2当り遊技生起手段と、

遊技球が入球可能な特別入球口を有する特別入球手段と、

前記第2当り遊技が生起されたときに前記特別入球口が開状態を取り得るように動作する特別開閉手段と、

前記第1当り遊技が生起された場合、該第1当り遊技の終了後に、前記特殊入球口が開状態を取り易くなる入球率向上状態を特定期間を上限として付与可能に制御する遊技状態制御手段と、を備え、

前記第2当り遊技において前記特別入球口が開状態を取る1回の開放時間には、前記特殊入球口が開状態を取る1回の開放時間と同じ時間がある遊技機。

【請求項4】

前記特殊入球口に入球する遊技球の上限個数が規定されており、

前記特殊開閉手段が動作可能な単位期間内に前記特殊入球口に上限個数の遊技球が入球したら前記特殊入球口が閉状態を取り、

前記特別入球口に入球する遊技球の上限個数が規定されており、

前記特別開閉手段が動作可能な単位期間内に前記特別入球口に上限個数の遊技球が入球したら前記特別入球口が閉状態を取り、

前記特殊開閉手段が動作可能な単位期間内に前記特殊入球口が開状態を取る合計開放時間には、前記特殊入球口に上限個数の遊技球が入球困難となる開放時間が規定されており、

前記特別開閉手段が動作可能な単位期間内に前記特別入球口が開状態を取る合計開放時間には、前記特別入球口に上限個数の遊技球が入球困難となる開放時間が規定されている請求項3に記載の遊技機。

【請求項5】

遊技球が入球することで図柄変動ゲームの実行条件が成立され得る始動手段と、

普通実行条件の成立により、普通図柄を変動させて表示する普通図柄変動ゲームが普通当りとなるか否かを判定する普通当り判定手段と、

遊技球が通過可能な特定通過領域と、

前記普通図柄変動ゲームにおいて予め定めた普通当り表示結果が表示された後に前記特定通過領域が開状態を取り得るように動作する開閉手段と、を備え、

前記特殊開閉手段は、前記特定通過領域を遊技球が通過することを契機として前記特殊入球口が開状態を取り得るように動作し、

前記入球率向上状態が付与されている場合には、前記入球率向上状態が付与されていない場合と比べて前記特定通過領域が開状態を取り易くなる請求項1～請求項4のうち何れか一項に記載の遊技機。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

上記問題点を解決する遊技機は、所定の実行条件の成立により図柄変動ゲームを行う表示手段を備え、前記図柄変動ゲームにおいて予め定めた当り表示結果が表示された後に、遊技者に有利となる第1当り遊技が生起される遊技機において、図柄変動ゲームが当りとなるか否かを判定する当り判定手段と、前記当り判定手段の判定結果が肯定となった場合に第1当り遊技を生起する第1当り遊技生起手段と、遊技球が入球可能な特殊入球口を有する特殊入球手段と、前記特殊入球口が開状態と閉状態を取り得るように動作する特殊開閉手段と、前記特殊入球口から入球した遊技球が通過可能な特殊通過領域と、遊技球が通過可能な特定通過領域と、前記特殊通過領域を遊技球が通過した場合に第2当り遊技を生起する第2当り遊技生起手段と、前記第1当り遊技が生起された場合、該第1当り遊技の終了後に、前記特殊入球口が開状態を取り易くなる入球率向上状態を特定期間を上限として付与可能に制御する遊技状態制御手段と、を備え、前記特殊開閉手段は、前記特定通過領域を遊技球が通過することを契機とする第1条件と、前記第2当り遊技が生起されたことを契機とする第2条件との何れか一方が成立することにより、前記特殊入球口が開状態を取り得るように動作し、前記第2条件が成立することにより前記特殊入球口が開状態を取る1回の開放時間には、前記第1条件が成立することにより前記特殊入球口が開状態を取る1回の開放時間と同じ時間があることを要旨とする。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

上記遊技機について、前記特殊入球口に入球する遊技球の上限個数が規定されており、前記特殊開閉手段が動作可能な単位期間内に前記特殊入球口に上限個数の遊技球が入球したら前記特殊入球口が閉状態を取り、前記第1条件が成立することにより前記特殊開閉手段が動作可能な単位期間内に前記特殊入球口が開状態を取る合計開放時間には、前記特殊入球口に上限個数の遊技球が入球困難となる開放時間が規定されており、前記第2条件が成立することにより前記特殊開閉手段が動作可能な単位期間内に前記特殊入球口が開状態を取る合計開放時間には、前記特殊入球口に上限個数の遊技球が入球困難となる開放時間が規定されている構成としてもよい。

【手続補正4】

【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】

上記問題点を解決する遊技機は、所定の実行条件の成立により図柄変動ゲームを行う表示手段を備え、前記図柄変動ゲームにおいて予め定めた当り表示結果が表示された後に、遊技者に有利となる第1当り遊技が生起される遊技機において、図柄変動ゲームが当りとなるか否かを判定する当り判定手段と、前記当り判定手段の判定結果が肯定となった場合に第1当り遊技を生起する第1当り遊技生起手段と、遊技球が入球可能な特殊入球口を有する特殊入球手段と、所定の開条件が成立すると前記特殊入球口が開状態を取り得るように動作する特殊開閉手段と、前記特殊入球口から入球した遊技球が通過可能な特殊通過領域と、前記特殊通過領域を遊技球が通過した場合に第2当り遊技を生起する第2当り遊技

生起手段と、遊技球が入球可能な特別入球口を有する特別入球手段と、前記第2当り遊技が生起されたときに前記特別入球口が開状態を取り得るように動作する特別開閉手段と、前記第1当り遊技が生起された場合、該第1当り遊技の終了後に、前記特殊入球口が開状態を取り易くなる入球率向上状態を特定期間を上限として付与可能に制御する遊技状態制御手段と、を備え、前記第2当り遊技において前記特別入球口が開状態を取る1回の開放時間には、前記特殊入球口が開状態を取る1回の開放時間と同じ時間があることを要旨とする。

【手続補正5】

【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】

上記遊技機について、前記特殊入球口に入球する遊技球の上限個数が規定されており、前記特殊開閉手段が動作可能な単位期間内に前記特殊入球口に上限個数の遊技球が入球したら前記特殊入球口が閉状態を取り、前記特別入球口に入球する遊技球の上限個数が規定されており、前記特別開閉手段が動作可能な単位期間内に前記特別入球口に上限個数の遊技球が入球したら前記特別入球口が閉状態を取り、前記特殊開閉手段が動作可能な単位期間内に前記特殊入球口が開状態を取る合計開放時間には、前記特殊入球口に上限個数の遊技球が入球困難となる開放時間が規定されており、前記特別開閉手段が動作可能な単位期間内に前記特別入球口が開状態を取る合計開放時間には、前記特別入球口に上限個数の遊技球が入球困難となる開放時間が規定されている構成としてもよい。

【手続補正6】

【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】

上記遊技機について、遊技球が入球することで図柄変動ゲームの実行条件が成立され得る始動手段と、普通実行条件の成立により、普通図柄を変動させて表示する普通図柄変動ゲームが普通当りとなるか否かを判定する普通当り判定手段と、遊技球が通過可能な特定通過領域と、前記普通図柄変動ゲームにおいて予め定めた普通当り表示結果が表示された後に前記特定通過領域が開状態を取り得るように動作する開閉手段と、を備え、前記特殊開閉手段は、前記特定通過領域を遊技球が通過することを契機として前記特殊入球口が開状態を取り得るように動作し、前記入球率向上状態が付与されている場合には、前記入球率向上状態が付与されていない場合と比べて前記特定通過領域が開状態を取り易くなる構成としてもよい。