

【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30年10月25日(2018.10.25)

【公開番号】特開2017-164584(P2017-164584A)

【公開日】平成29年9月21日(2017.9.21)

【年通号数】公開・登録公報2017-036

【出願番号】特願2017-126921(P2017-126921)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 0

【手続補正書】

【提出日】平成30年9月10日(2018.9.10)

【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】

所定の入賞口を開放させる特定のラウンド遊技を含む大当たり遊技を実行可能であり、前記特定のラウンド遊技において前記入賞口を通過した遊技球が特定領域を通過すると、前記大当たり遊技の終了後の遊技状態を、通常確率状態よりも大当たりに当選し易い高確率状態に制御可能な遊技機であって、

遊技球が前記特定領域を通過可能な第1状態と、遊技球が前記特定領域を通過不可能な第2状態とをとり得る振分部材を備え、

前記特定のラウンド遊技において、前記第2状態にある振分部材を前記特定領域への通過が生じ難い通過困難時間にわたって前記第1状態に制御する通過困難制御を実行した後、当該特定のラウンド遊技における前記入賞口への入賞球数が所定数になったことに基づいて、前記第2状態にある振分部材を前記特定領域への通過が生じ得る通過許容時間にわたって前記第1状態に制御可能な通過許容制御を実行することが可能であ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】0 0 0 3

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 3】

特に近年では、大入賞口の内部に、予め定められたタイミングで通過の可否が切り替える特定領域を備え、この特定領域への遊技球の通過に基づいて高確率状態に制御される遊技機がよくみられる(下記特許文献1参照)。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 5

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 5】

しかしながら、上記特許文献1に記載の遊技機には、特定領域への通過の可否を切り替

える振分部材の制御方法に、改善の余地があった。

【手続補正4】

【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】

本発明は上記事情に鑑みてなされたものである。すなわちその課題とするところは、特定領域への通過に基づいて高確率状態に制御する遊技機において、特定領域への通過の可否を切り替える振分部材の制御方法を見直して、新たな興趣を創造することを目的する。

【手続補正5】

【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】

本発明の遊技機は、

所定の入賞口を開放させる特定のラウンド遊技を含む大当たり遊技を実行可能であり、前記特定のラウンド遊技において前記入賞口を通過した遊技球が特定領域を通過すると、前記大当たり遊技の終了後の遊技状態を、通常確率状態よりも大当たりに当選し易い高確率状態に制御可能な遊技機であって、

遊技球が前記特定領域を通過可能な第1状態と、遊技球が前記特定領域を通過不可能な第2状態とをとり得る振分部材を備え、

前記特定のラウンド遊技において、前記第2状態にある振分部材を前記特定領域への通過が生じ難い通過困難時間にわたって前記第1状態に制御する通過困難制御を実行した後、当該特定のラウンド遊技における前記入賞口への入賞球数が所定数になったことに基づいて、前記第2状態にある振分部材を前記特定領域への通過が生じ得る通過許容時間にわたって前記第1状態に制御可能な通過許容制御を実行することが可能であることを特徴とする遊技機である。

【手続補正6】

【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】

本発明によれば、特定領域への通過に基づいて高確率状態に制御する遊技機において、新たな興趣を創造することが可能となる。

【手続補正7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0378

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0378】

また、この構成の遊技機によれば、所定の大当たり図柄に基づく特別遊技では、特定ラウンド遊技において特定領域への通過（所謂V通過）が生じていれば、特定ラウンド遊技後の非特定ラウンド遊技中に、高確率状態に対応する第1演出モードに制御されることを示唆する第1特別示唆画像が表示される。この第1特別示唆画像は、特定領域を想起させることのない画像である。よって、特定ラウンド遊技におけるV通過時に直ちにその旨を報知せず、その後に実行された非特定ラウンド遊技において高確率状態に制御されること（V通過があったこと）が示唆されるように構成しても、その非特定ラウンド遊技におい

て遊技球が特定領域を通過したかのように遊技者に誤解を与えるおそれを低減させることが可能となる。また、第1特別示唆画像は特別遊技後の演出モードを示唆する画像であるため、これにより特別遊技後の遊技状態に関する特典量（有利さの程度）を遊技者に正しく把握させることが可能となる。

ところで、遊技機を代表する一般的なパチンコ遊技機では、始動口（入球口）への入賞に基づいて大当たりの当否判定がなされ、大当たりに当選すると、大入賞口（特別入賞口）を開放させるラウンド遊技を複数ラウンド行う大当たり遊技（特別遊技）が実行される。

特に近年では、大入賞口の内部に、予め定められたタイミングで通過の可否が切り替えられる特定領域を備え、この特定領域への遊技球の通過に基づいて高確率状態に制御される遊技機がよくみられる。この種の遊技機では、ラウンド遊技において特定領域への通過が可能となる前から、特定領域への通過を狙うべき旨の打込報知を行うとともに、特定領域への通過が発生すると直ぐに、特定領域への通過が発生した旨の通過報知を行っていた（特開2014-171636号公報参照）。そのため、遊技者は特定領域への通過が発生したタイミングを正確且つ容易に認識することが可能であった。

しかしながら、特開2014-171636号公報に記載の遊技機のような打込報知と通過報知を行うことをしてしまうと、遊技者にとって特定領域への通過の発生タイミングが容易に予測できてしまうこととなり、意外性に欠けてしまう。そのため、この点に改善の余地があった。

本発明は上記事情に鑑みてなされたものである。すなわちその課題とするところは、特定領域への通過に基づいて高確率状態に制御する遊技機において、特定領域への通過が生じるタイミングを認識し難くすることで、新たな遊技性を創出することを目的する。