

【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 19 年 2 月 15 日 (2007.2.15)

【公開番号】特開 2006-204949 (P2006-204949A)  
 【公開日】平成 18 年 8 月 10 日 (2006.8.10)  
 【年通号数】公開・登録公報 2006-031  
 【出願番号】特願 2006-88834 (P2006-88834)  
 【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  
 A 6 3 F 7/02 3 1 4

【手続補正書】  
 【提出日】平成 18 年 12 月 27 日 (2006.12.27)  
 【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】  
 【特許請求の範囲】  
 【請求項 1】

遊技領域に設けられた図柄始動口への打球の入賞に基づき、図柄表示装置に表示される図柄の変動態様及び停止態様を決定する図柄演出決定手段と、

前記図柄演出決定手段により決定された図柄の変動態様及び停止態様を前記図柄表示装置に表示する図柄制御手段と、

前記図柄の停止態様が所定の態様の場合に前記遊技領域に設けられた可変入賞口を開放若しくは開閉制御して遊技者に有利な特別遊技を行う特別遊技制御手段を含み、遊技全般を制御する遊技制御手段と、

を備え、前記図柄による図柄ゲームを展開しうる弾球遊技機において、

前記遊技領域に、

打球の入賞に基づき前記可変入賞口を開放若しくは開閉動作を行う特定入賞口と、

前記特定入賞口への打球の入賞率を切り替える特定入賞口入賞率可変部材と

を設け、

前記遊技制御手段には、

前記特定入賞口入賞可変部材の駆動を制御する特定入賞口入賞率可変部材制御手段を備え、

前記特定入賞口入賞率可変部材制御手段は、

前記図柄ゲームの結果、特定の図柄が表示された場合に次回に特定の図柄表示されるまで、前記特定入賞口入賞率可変部材を制御することを特徴とする弾球遊技機。

【請求項 2】

前記特定入賞口への打球の入賞に基づいても可変入賞装置を開放若しくは開閉制御して遊技者の有利な特別遊技を行うように構成されるとともに、特別遊技は、前記特定の図柄が停止されたことに基づく特別遊技に比べ、前記特定入賞口への入賞に基づく特別遊技の方が利益が小さいことを特徴とする請求項 1 記載の弾球遊技機。

【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 9

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0009】

上述した課題を解決するため提案された本発明は、  
遊技領域に設けられた図柄始動口への打球の入賞に基づき、図柄表示装置に表示される図柄の変動態様及び停止態様を決定する図柄演出決定手段と、

前記図柄演出決定手段により決定された図柄の変動態様及び停止態様を前記図柄表示装置に表示する図柄制御手段と、

前記図柄の停止態様が所定の態様の場合に前記遊技領域に設けられた可変入賞口を開放若しくは開閉制御して遊技者に有利な特別遊技を行う特別遊技制御手段を含み、遊技全般を制御する遊技制御手段と、

を備え、前記図柄による図柄ゲームを展開しうる弾球遊技機において、

前記遊技領域に、

打球の入賞に基づき前記可変入賞口を開放若しくは開閉動作を行う特定入賞口と、

前記特定入賞口への打球の入賞率を切り替える特定入賞口入賞率可変部材と

を設け、

前記遊技制御手段には、

前記特定入賞口入賞可変部材の駆動を制御する特定入賞口入賞率可変部材制御手段を備え、

前記特定入賞口入賞率可変部材制御手段は、

前記図柄ゲームの結果、特定の図柄が表示された場合に次回に特定の図柄表示されるまで、前記特定入賞口入賞率可変部材を制御することを特徴とする。

さらに、本発明は、前記特定入賞口への打球の入賞に基づいても可変入賞装置を開放若しくは開閉制御して遊技者の有利な特別遊技を行うように構成されるとともに、特別遊技は、前記特定の図柄が停止されたことに基づく特別遊技に比べ、前記特定入賞口への入賞に基づく特別遊技の方が利益が小さいことを特徴とする。

また、本発明は、遊技領域（PA）に設けられた図柄始動口（13）への打球の入賞に基づき、図柄表示装置（11）に表示される図柄の変動態様及び停止態様を決定する図柄演出決定手段（110a）と、前記図柄演出決定手段（110a）により決定された図柄の変動態様及び停止態様を前記図柄表示装置（11）に表示する図柄制御手段（200x）と、前記図柄の停止態様が所定の態様の場合に前記遊技領域（PA）に設けられた可変入賞口（大入賞口18）を開放若しくは開閉制御して遊技者に有利な特別遊技を行う特別遊技制御手段（第一の特別遊技制御手段110c）を含み、遊技全般を制御する遊技制御手段（110）とを備え、前記図柄による図柄ゲームを展開しうる弾球遊技機において、

前記遊技領域（PA）に、打球の入賞に基づき前記可変入賞口（18）を開放若しくは開閉動作を行う特定入賞口（16）と、前記特定入賞口への打球の入賞率を切り換る特定入賞口入賞率可変部材（振分装置14）とを設け、

前記遊技制御手段（110）は、

前記特定入賞口入賞可変部材（14）の駆動を制御する特定入賞口入賞率可変部材制御手段（振分装置制御手段110b）を備え、前記特定入賞口入賞率可変部材制御手段（110b）は、前記図柄ゲームの展開状態に応じて、前記特定入賞口入賞率可変部材（14）を制御す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】0010

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0010】

すなわち、本発明は、遊技領域（PA）による遊技を従来のデジパチ式弾球遊技機の要素と、権利式弾球遊技機の要素との2要素を融合させることにより、従来の無い新規の遊

技機でかつ、権利式弾球遊技機の遊技要素である特定入賞口（１６）への入賞機会をデジタル式弾球遊技機の遊技要素である図柄とリンクさせることで、飽きのこないスリルある弾球遊技機を提供することを目的とする。

【手続補正４】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】００１２

【補正方法】変更

【補正の内容】

【００１２】

また、本発明は、上述した発明に加え、前記特定入賞口入賞率可変制御手段（１１０ｂ）は、前記図柄ゲームの展開状態が、所定の図柄変動態様を演出している状態の時に前記特定入賞口入賞率可変部材（１４）を前記特定入賞口（１６）への打球の入賞率が変化するように制御することを特徴とする。

【手続補正５】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】００１３

【補正方法】変更

【補正の内容】

【００１３】

すなわち、本発明は、特定入賞口（１６）への入賞機会を図柄が特定の変動態様（例えばリーチ態様）となった場合に变化（特に入賞率を高めるように変化）させることで、遊技者がリーチ状態時等にいわゆる止め打ちを行うことがなく遊技機の稼働率を高めることが可能な弾球遊技機を提供することを目的とする。

【手続補正６】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】００１４

【補正方法】変更

【補正の内容】

【００１４】

更に、本発明は、上述した発明に加え、前記遊技制御手段は、前記図柄制御手段（２００×）により図柄の変動をおこなうことが適正か否かを判定し、図柄の変動が適正でないと判断された場合に当該図柄の変動を、所定回数を上限に保留する図柄変動保留手段（１１０ｆ）を備え、前記図柄変動保留手段により特定数の図柄の変動が保留されているときに、前記特定入賞口入賞率可変部材（１４）を前記特定入賞口（１６）への打球の入賞率が変化するように制御することを特徴とする。

【手続補正７】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】００１５

【補正方法】変更

【補正の内容】

【００１５】

すなわち、本発明は、特定入賞口（１６）への入賞機会を保留球が特定個数（例えば４個）ある場合に变化（特に入賞率を高めるように変化）させることで、遊技者は保留球が上限或いは上限に近くなった場合でも止め打ちを行う必要がなく遊技機の稼働率を高めることが可能な弾球遊技機を提供することを目的とする。

【手続補正８】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】００１６

【補正方法】変更

【補正の内容】

## 【 0 0 1 6 】

また、本発明は、上述した発明に加え、前記遊技制御手段（ 1 1 0 ）は、前記図柄制御手段（ 2 0 0 x ）による図柄の演出の開始を指示する演出開始コマンド発生手段（ 1 1 0 a 5-1 ）と前記演出開始コマンド発生手段（ 1 1 0 a<sub>5</sub> . 1 ）により図柄の演出開始指示がなされたことに基づいて計時を開始する演出時間計時手段（ 1 1 0 a<sub>5</sub> . 2 ）とを備え、前記特定入賞口入賞率可変制御手段（ 1 1 0 b ）は、前記演出時間計時手段（ 1 1 0 a<sub>5</sub> . 2 ）を参照することによって、前記図柄の制御状態を判定し、その判定結果に基づいて前記特定入賞口入賞率可変部材（ 1 4 ）を駆動制御することを特徴とする。

## 【 手続補正 9 】

【 補正対象書類名 】 明細書

【 補正対象項目名 】 0 0 1 7

【 補正方法 】 変更

【 補正の内容 】

## 【 0 0 1 7 】

すなわち、本発明は、遊技制御手段と、図柄制御手段とが異なる制御装置内に設けられている場合に、遊技制御手段側の制御を軽減する、即ち図柄制御を行う際に少ないタイミングでコマンドを送信する際にも、円滑にしかも容易に図柄変動状態を把握し、適正なタイミングで前記特定入賞口入賞率可変部材（ 1 4 ）を駆動制御可能な弾球遊技機を提供することを目的とする。