

【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29年12月14日(2017.12.14)

【公開番号】特開2017-196085(P2017-196085A)

【公開日】平成29年11月2日(2017.11.2)

【年通号数】公開・登録公報2017-042

【出願番号】特願2016-88582(P2016-88582)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

A 6 3 F 7/02 3 0 4 B

A 6 3 F 7/02 3 1 2 Z

【手続補正書】

【提出日】平成29年9月15日(2017.9.15)

【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】請求項1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【請求項1】

大当たりか否かの抽選結果に基づいて変動ゲームを行うとともに、大当たりに当選すると大当たり遊技を付与する遊技機において、

特定の領域を通過する遊技球を検知する検知手段と、

前記検知手段により遊技球が検知されたことを条件として、大当たりの当選確率が高確率である高確率状態を大当たり遊技終了後に付与する状態付与手段と、

変動パターンを決定する変動パターン決定手段と、

信号を機外に出力するための処理を行う出力処理手段と、を備え、

前記大当たりは、第1大当たりと、該第1大当たりと比較して、前記検知手段において遊技球が検知され難い第2大当たりと、を含み、

前記第1大当たりでは、前記検知手段において遊技球が検知される状況が通常状況である一方、前記検知手段において遊技球が検知されない状況が特殊状況であり、

前記第2大当たりでは、前記検知手段において遊技球が検知されない状況が通常状況である一方、前記検知手段において遊技球が検知される状況が特殊状況であり、

前記第1大当たり又は前記第2大当たりに基づく大当たり遊技終了後に行われる変動ゲームの変動パターンとして決定可能な変動パターンは、

前記第1大当たりにおける通常状況となった場合に、大当たり遊技終了後に行われる変動ゲームの変動パターンとして決定可能な第1グループと、

前記第2大当たりにおける通常状況となった場合に、大当たり遊技終了後に行われる変動ゲームの変動パターンとして決定可能な第2グループと、に分類可能であり、

前記第2大当たりにおける特殊状況となった場合には、大当たり遊技終了後に行われる変動ゲームの変動パターンとして、前記第1グループに分類されている変動パターンが決定されるようになっており、

前記第2大当たりにおける特殊状況である場合と、前記第2大当たりにおける通常状況である場合とでは、前記信号を機外に出力するための処理が異なることを特徴とする遊技機。

【手続補正2】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】請求項4

【補正方法】変更

【補正の内容】

【請求項 4】

前記大当たり遊技において遊技球の入球が許容される大入賞口と、

前記大入賞口へ入球した遊技球を前記特定の領域と非特定の領域とに振り分ける振分手段と、を備え、

振分手段は、前記非特定の領域に遊技球を振り分ける第1状態と、前記特定の領域に遊技球を振り分ける第2状態と、をとり得るようになっており、

前記大当たり遊技では、前記大入賞口への遊技球の入球を許容するラウンド遊技が行われるようになっており、

前記ラウンド遊技には、前記振分手段が前記第2状態をとり得る動作パターンで前記振分手段の動作が制御される特定のラウンド遊技を含み、

前記第1大当たりとなった場合に付与される大当たり遊技と、前記第2大当たりとなった場合に付与される大当たり遊技とでは、何れも、前記特定のラウンド遊技が少なくとも1回行われ、

前記振分手段は、前記第1大当たりとなった場合と前記第2大当たりとなった場合の何れであっても、前記特定のラウンド遊技において同一の動作パターンに基づいて制御されるようになっており、

前記動作パターンには、前記振分手段の動作として予め定めた規定時間分の動作が定められており、

前記第1大当たりとなった場合に付与される大当たり遊技における特定のラウンド遊技では、前記動作パターンに基づく前記振分手段の制御が前記規定時間の最後まで実行される場合がある一方で、

前記第2大当たりとなった場合に付与される大当たり遊技における特定のラウンド遊技では、前記動作パターンに基づく前記振分手段の制御が前記規定時間の途中で終了される請求項1～請求項3のうち何れか一項に記載の遊技機。

【手続補正3】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】請求項5

【補正方法】変更

【補正の内容】

【請求項5】

前記出力処理手段は、前記特定のラウンド遊技の開始とともに前記信号を機外に出力するための処理を開始するようになっており、

前記第2大当たりにおける特殊状況であって、前記特定のラウンド遊技が終了されてから所定のインターバル時間が経過した以降に前記検知手段で遊技球が検知された場合には、前記第2大当たりにおける通常状況と比較して、前記信号を出力するための処理が継続される時間が長くなる請求項4に記載の遊技機。

【手続補正4】

【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】

上記課題を解決するための遊技機は、当たりか否かの抽選結果に基づいて変動ゲームを行うとともに、当たりに当選すると当たり遊技を付与する遊技機において、特定の領域を通過する遊技球を検知する検知手段と、前記検知手段により遊技球が検知されたことを条件として、当たりの当選確率が高確率である高確率状態を当たり遊技終了後に付与する状態付与手段と、変動パターンを決定する変動パターン決定手段と、信号を機外に出力するための処理を行う出力処理手段と、を備え、前記当たりは、第1当たりと、該第1当たり

と比較して、前記検知手段において遊技球が検知され難い第2大当たりと、を含み、前記第1大当たりでは、前記検知手段において遊技球が検知される状況が通常状況である一方、前記検知手段において遊技球が検知されない状況が特殊状況であり、前記第2大当たりでは、前記検知手段において遊技球が検知されない状況が通常状況である一方、前記検知手段において遊技球が検知される状況が特殊状況であり、前記第1大当たり又は前記第2大当たりに基づく大当たり遊技終了後に行われる変動ゲームの変動パターンとして決定可能な変動パターンは、前記第1大当たりにおける通常状況となった場合に、大当たり遊技終了後に行われる変動ゲームの変動パターンとして決定可能な第1グループと、前記第2大当たりにおける通常状況となった場合に、大当たり遊技終了後に行われる変動ゲームの変動パターンとして決定可能な第2グループと、に分類可能であり、前記第2大当たりにおける特殊状況となった場合には、大当たり遊技終了後に行われる変動ゲームの変動パターンとして、前記第1グループに分類されている変動パターンが決定されるようになっており、前記第2大当たりにおける特殊状況である場合と、前記第2大当たりにおける通常状況である場合とでは、前記信号を機外に出力するための処理が異な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、前記大当たり遊技において遊技球の入球が許容される大入賞口と、前記大入賞口へ入球した遊技球を前記特定の領域と非特定の領域とに振り分ける振分手段と、を備え、振分手段は、前記非特定の領域に遊技球を振り分ける第1状態と、前記特定の領域に遊技球を振り分ける第2状態と、をとり得るようになっており、前記大当たり遊技では、前記大入賞口への遊技球の入球を許容するラウンド遊技が行われるようになっており、前記ラウンド遊技には、前記振分手段が前記第2状態をとり得る動作パターンで前記振分手段の動作が制御される特定のラウンド遊技を含み、前記第1大当たりとなった場合に付与される大当たり遊技と、前記第2大当たりとなった場合に付与される大当たり遊技とでは、何れも、前記特定のラウンド遊技が少なくとも1回行われ、前記振分手段は、前記第1大当たりとなった場合と前記第2大当たりとなった場合の何れであっても、前記特定のラウンド遊技において同一の動作パターンに基づいて制御されるようになっており、前記動作パターンには、前記振分手段の動作として予め定めた規定時間分の動作が定められており、前記第1大当たりとなった場合に付与される大当たり遊技における特定のラウンド遊技では、前記動作パターンに基づく前記振分手段の制御が前記規定時間の最後まで実行される場合がある一方で、前記第2大当たりとなった場合に付与される大当たり遊技における特定のラウンド遊技では、前記動作パターンに基づく前記振分手段の制御が前記規定時間の途中で終了されるようにしてもよい。

【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、前記出力処理手段は、前記特定のラウンド遊技の開始とともに前記信号を機外に出力するための処理を開始するようになっており、前記第2大当たりにおける特殊状況であって、前記特定のラウンド遊技が終了されてから所定のインターバル時間が経過した以降に前記検知手段で遊技球が検知された場合には、前記第2大当たりにおける通常状況と比較して、前記信号を出力するための処理が継続される時間が長くなるようにしてよい。