

【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27年5月28日(2015.5.28)

【公開番号】特開2014-121401(P2014-121401A)

【公開日】平成26年7月3日(2014.7.3)

【年通号数】公開・登録公報2014-035

【出願番号】特願2012-278465(P2012-278465)

【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27年3月27日(2015.3.27)

【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】

始動契機手段への遊技球の入球を検知する入球検知手段と、

前記入球検知手段による遊技球の検知を契機に、変動ゲームが当りとなるか否かの当り抽選を行う当り抽選手段と、

前記当り抽選の抽選結果に基づく変動ゲームをゲーム実行手段に実行させるゲーム制御手段と、

前記当り抽選に当選した場合、特別入賞手段が開閉される当り遊技状態を生起させる当り生起手段と、

前記特別入賞手段への遊技球の入球により当該遊技球の通過が可能となる特典付与決定領域と、

前記特典付与決定領域への遊技球の入球を契機として、前記当り遊技状態の終了後に特典を付与する特典付与手段と、

前記特別入賞手段へ入球した遊技球を、少なくとも前記特典付与決定領域へ振り分け可能な振分手段と、

前記振分手段の動作態様を制御する振分制御手段と、を備え、

前記振分手段が前記特別入賞手段に入球した遊技球を前記特典付与決定領域以外の非特典付与決定領域へ振り分ける動作態様で制御され、前記特典付与決定領域を遊技球が通過しない場合には、前記特典付与手段によって前記特典が付与されないことを特徴とする遊技機。

【請求項2】

前記振分手段は、前記特別入賞手段に入球した遊技球を停留させる態様で動作可能に構成され、

前記振分制御手段は、前記当り遊技状態において、前記特別入賞手段が閉鎖状態から開放状態となるタイミングに応じた開始時点から動作情報に基づき前記振分手段の動作態様を制御し、前記特別入賞手段が開放状態から閉鎖状態となった後の当該特別入賞手段の閉鎖状態の制御が終了するよりも前に定められる終了時点に到達したことを契機に前記振分手段の振分態様を前記非特典付与決定領域へ遊技球を振り分ける態様に制御するとともに前記動作情報に基づく前記振分手段の動作態様の制御を終了するようになっており、

前記動作情報には、切替時間が経過するまでの間は前記特別入賞手段に入球した遊技球を停留させる態様で前記振分手段を動作させ、前記切替時間が経過した後は遊技球を前記特典付与決定領域へ振り分ける態様で前記振分手段を動作させることが定められており、

前記切替時間の経過後に前記終了時点が到来する場合には、前記特別入賞手段へ入球した遊技球が前記振分手段の動作によって前記特典付与決定領域へ振り分けられ、

前記切替時間の経過前に前記終了時点が到来する場合には、前記特別入賞手段へ入球した遊技球が前記振分手段の動作によって前記非特典付与決定領域へ振り分けられることを特徴とする請求項1に記載の遊技機。

【請求項3】

前記振分手段が前記特別入賞手段に入球した遊技球を前記非特典付与決定領域へ振り分ける動作態様で制御される場合の前記終了時点は、前記切替時間の経過前であって、前記特別入賞手段が開放状態から閉鎖状態となった後の当該特別入賞手段の閉鎖状態中に到来することを特徴とする請求項2に記載の遊技機。

【請求項4】

前記始動契機手段への遊技球の入球率が通常よりも高確率となる入球率向上状態を生起させる入球率向上状態生起手段を備え、

前記終了時点は、前記特別入賞手段が開放状態から閉鎖状態となった後の当該特別入賞手段の閉鎖状態の制御が終了する所定時間前に到来し、

前記当たり遊技状態には、前記特別入賞手段の開放回数と各開放の開放時間が同一である一方、前記特別入賞手段が開放状態から閉鎖状態となった後の当該特別入賞手段が閉鎖状態に制御される時間が異なる特定当たり遊技状態を含み、

前記特定当たり遊技状態には、前記終了時点が前記切替時間の経過前に到来するように前記特別入賞手段が開放状態から閉鎖状態となった後の当該特別入賞手段の閉鎖状態を制御する第1の特定当たり遊技状態と、前記終了時点が前記切替時間の経過後に到来するように前記特別入賞手段が開放状態から閉鎖状態となった後の当該特別入賞手段の閉鎖状態を制御する第2の特定当たり遊技状態と、が含まれ、

前記入球率向上状態が生起されていない場合と前記入球率向上状態が生起されている場合とでは、前記第1の特定当たり遊技状態及び前記第2の特定当たり遊技状態が生起される確率が異なることを特徴とする請求項2又は請求項3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】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

上記課題を解決する遊技機は、始動契機手段への遊技球の入球を検知する入球検知手段と、前記入球検知手段による遊技球の検知を契機に、変動ゲームが当りとなるか否かの当たり抽選を行う当たり抽選手段と、前記当たり抽選の抽選結果に基づく変動ゲームをゲーム実行手段に実行させるゲーム制御手段と、前記当たり抽選に当選した場合、特別入賞手段が開閉される当たり遊技状態を生起させる当たり生起手段と、前記特別入賞手段への遊技球の入球により当該遊技球の通過が可能となる特典付与決定領域と、前記特典付与決定領域への遊技球の入球を契機として、前記当たり遊技状態の終了後に特典を付与する特典付与手段と、前記特別入賞手段へ入球した遊技球を、少なくとも前記特典付与決定領域へ振り分け可能な振分手段と、前記振分手段の動作態様を制御する振分制御手段と、を備え、前記振分手段が前記特別入賞手段に入球した遊技球を前記特典付与決定領域以外の非特典付与決定領域へ振り分ける動作態様で制御され、前記特典付与決定領域を遊技球が通過しない場合には、前記特典付与手段によって前記特典が付与されないことを特徴とする。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

上記遊技機について、前記振分手段は、前記特別入賞手段に入球した遊技球を停留させる態様で動作可能に構成され、前記振分制御手段は、前記当たり遊技状態において、前記特別入賞手段が閉鎖状態から開放状態となるタイミングに応じた開始時点から動作情報に基づき前記振分手段の動作態様を制御し、前記特別入賞手段が開放状態から閉鎖状態となつた後の当該特別入賞手段の閉鎖状態の制御が終了するよりも前に定められる終了時点に到達したことを契機に前記振分手段の振分態様を前記非特典付与決定領域へ遊技球を振り分ける態様に制御するとともに前記動作情報に基づく前記振分手段の動作態様の制御を終了するようになっており、前記動作情報には、切替時間が経過するまでの間は前記特別入賞手段に入球した遊技球を停留させる態様で前記振分手段を動作させ、前記切替時間が経過した後は遊技球を前記特典付与決定領域へ振り分ける態様で前記振分手段を動作させることが定められており、前記切替時間の経過後に前記終了時点が到来する場合には、前記特別入賞手段へ入球した遊技球が前記振分手段の動作によって前記特典付与決定領域へ振り分けられ、前記切替時間の経過前に前記終了時点が到来する場合には、前記特別入賞手段へ入球した遊技球が前記振分手段の動作によって前記非特典付与決定領域へ振り分けられるようにしても良い。

【手続補正4】

【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、前記振分手段が前記特別入賞手段に入球した遊技球を前記非特典付与決定領域へ振り分ける動作態様で制御される場合の前記終了時点は、前記切替時間の経過前であって、前記特別入賞手段が開放状態から閉鎖状態となつた後の当該特別入賞手段の閉鎖状態中に到来するようにしても良い。

【手続補正5】

【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】

上記遊技機について、前記始動契機手段への遊技球の入球率が通常よりも高確率となる入球率向上状態を生起させる入球率向上状態生起手段を備え、前記終了時点は、前記特別入賞手段が開放状態から閉鎖状態となつた後の当該特別入賞手段の閉鎖状態の制御が終了する所定時間前に到来し、前記当たり遊技状態には、前記特別入賞手段の開放回数と各開放の開放時間が同一である一方、前記特別入賞手段が開放状態から閉鎖状態となつた後の当該特別入賞手段が閉鎖状態に制御される時間が異なる特定当たり遊技状態を含み、前記特定当たり遊技状態には、前記終了時点が前記切替時間の経過前に到来するように前記特別入賞手段が開放状態から閉鎖状態となつた後の当該特別入賞手段の閉鎖状態を制御する第1の特定当たり遊技状態と、前記終了時点が前記切替時間の経過後に到来するように前記特別入賞手段が開放状態から閉鎖状態となつた後の当該特別入賞手段の閉鎖状態を制御する第2の特定当たり遊技状態と、が含まれ、前記入球率向上状態が生起されていない場合と前記入球率向上状態が生起されている場合とでは、前記第1の特定当たり遊技状態及び前記第2の特定当たり遊技状態が生起される確率が異なるようにしても良い。