

【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4月19日(2018.4.19)

【公開番号】特開2018-23598(P2018-23598A)

【公開日】平成30年2月15日(2018.2.15)

【年通号数】公開・登録公報2018-006

【出願番号】特願2016-157342(P2016-157342)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 1 1 Z

A 6 3 F 7/02 3 1 2 Z

【手続補正書】

【提出日】平成30年3月8日(2018.3.8)

【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】

可変表示を行うことが可能な遊技機であって、
遊技媒体が通過可能な所定領域と、
遊技媒体が通過可能な前記所定領域とは異なる特殊領域と、
遊技媒体が前記特殊領域を通過した後に進入可能な特殊進入領域とを備え、
前記所定領域は、遊技媒体が通過することによって可変表示が開始されるとともに遊技媒体が付与され、

前記特殊領域は、遊技媒体が通過しても可変表示は開始されない一方で、遊技媒体が通過することによって遊技媒体が付与され、

前記特殊領域を通過したが前記特殊進入領域に進入しなかった遊技媒体を排出するための特殊排出領域を備えた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 9

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 9】

(手段 1) 本発明による遊技機は、可変表示を行うことが可能な遊技機であって、遊技媒体(例えば、遊技球)が通過可能な所定領域(例えば、第 1 始動入賞口 1 3、第 2 始動入賞口 1 4)と、遊技媒体が通過可能な所定領域とは異なる特殊領域と、遊技媒体が特殊領域を通過した後に進入可能な特殊進入領域とを備え、所定領域は、遊技媒体が通過することによって可変表示が開始されるとともに遊技媒体が付与され、特殊領域は、遊技媒体が通過しても可変表示は開始されない一方で、遊技媒体が通過することによって遊技媒体が付与され、特殊領域を通過したが特殊進入領域に進入しなかった遊技媒体を排出するための特殊排出領域を備えたことを特徴とする。そのような構成によれば、遊技者に損をしたと誤解を与えてしまうことを抑制することができる。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】 0 0 1 0

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 1 0 】

(手段2) 手段1において、特殊排出領域とは異なる通常の排出領域を備え、特殊排出領域は、通常の排出領域と比較して特殊進入領域の近傍に配置されているように構成されていてもよい。そのような構成によれば、遊技者に対して損をしていないように見せることができる。

【手続補正4】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 1 1

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 1 1 】

(手段3) 手段1または手段2において、特殊進入領域は、所定状態(例えば、大当り遊技状態)に制御されているときに遊技媒体が進入可能な状態(例えば、開放状態)に変化可能な可変進入装置(例えば、可変入球装置22)として形成されているように構成されていてもよい。そのような構成によれば、所定状態に制御されているときにおける興趣を向上させることができる。

【手続補正5】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 1 2

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 1 2 】

(手段4) 手段1から手段3のうちのいずれかにおいて、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当り遊技状態)に制御可能な遊技機であって、遊技媒体が入賞可能な第1状態(例えば、開放状態)と遊技媒体が入賞困難または不可能な第2状態(例えば、閉鎖状態)とに変化可能な可変入賞手段(例えば、特別可変入賞球装置20)と、有利状態に制御されているときに可変入賞手段を第1状態に変化させる可変入賞手段制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS1414, S1465を実行する部分)と、特殊進入領域(例えば、可変入球装置22)を遊技媒体が進入可能な状態(例えば、開放状態)に変化させる特殊進入領域制御手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS1912, S2924, S3944を実行する部分)とを備え、特殊進入領域制御手段は、可変入賞手段を第1状態に変化させる周期と同様の周期により特殊進入領域を遊技媒体が進入可能な状態に変化させる(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS1901のY, S1912およびS3902のY, S3944を実行することによって、大入賞口開放中フラグがセットされたこと(特別可変入賞球装置20が開放状態に制御されたこと)にもとづいて可変入球装置22を開放状態に制御し、ステップS2901のY, S2924を実行することによって、大入賞口開放後フラグがセットされたこと(特別可変入賞球装置20が閉鎖状態に制御されたこと)にもとづいて可変入球装置22を閉鎖状態に制御する)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特殊進入領域が遊技媒体が進入可能な状態に変化する周期を遊技者に認識しやすくすることができる。

【手続補正6】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 1 3

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 1 3 】

(手段5) 手段1から手段4のうちのいずれかにおいて、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当り遊技状態)に制御可能な遊技機であって、遊技媒体が入賞可能な第1状態(例えば、開放状態)と遊技媒体が入賞困難または不可能な第2状態(例えば、閉鎖状態)とに変化可能な可変入賞手段(例えば、特別可変入賞球装置20)と、有利状態に制御されているときに可変入賞手段を第1状態に変化させる可変入賞手段制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS1414, S1465を実行する部分)と、特殊進入領域(例えば、可変入球装置22)を遊技媒体が進入可能な状態(例えば、開放状態)に変化させる特殊進入領域制御手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS1912, S2924, S3944を実行する部分)とを備え、可変入賞手段制御手段は、可変入賞手段を第1状態に変化させた後、少なくとも可変入賞手段に遊技媒体が所定数(例えば、10球)入賞することにもとづいて可変入賞手段を第2状態に制御可能であり(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、ステップS1462でYのときステップS1465の処理に移行する)、特殊進入領域制御手段は、特殊進入領域を遊技媒体が進入可能な状態に変化させた後、特殊進入領域に遊技媒体が所定数進入しても特殊進入領域を遊技媒体が進入不能な状態に変化させる制御を行わない(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100が実行する図37に示すラウンド中処理では、ステップS1462に相当する判定処理が設けられておらず、可変入球装置22への入球数によって可変入球装置22を閉鎖状態に制御する処理は設けられていない)ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特殊進入領域への遊技媒体の進入数には制限がないので、遊技に対する興趣を向上させることができる。