

【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28年4月7日(2016.4.7)

【公開番号】特開2016-19775(P2016-19775A)

【公開日】平成28年2月4日(2016.2.4)

【年通号数】公開・登録公報2016-008

【出願番号】特願2015-186996(P2015-186996)

【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

【手続補正書】

【提出日】平成28年2月23日(2016.2.23)

【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】

遊技媒体が遊技領域に打込まれることに基づいて、複数の識別情報の変動表示を行ない複数の識別情報の組合せを表示結果として導出し、予め定められた特定表示結果が導出された場合に、遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御する遊技機であって、

前記変動表示の表示結果を前記特定表示結果とするか否かを前記表示結果が導出される前に決定する事前決定手段と、

該事前決定手段の決定に基づいて、前記変動表示の表示結果として前記特定表示結果が導出された場合に、前記特定遊技状態に制御する特定遊技状態制御手段と、

前記遊技領域において遊技媒体を打込むべき領域を特定可能に報知する打込み領域報知手段とを備え、

前記特定遊技状態は、第 1 特定遊技状態と、該第 1 特定遊技状態よりも遊技者にとって不利な第 2 特定遊技状態とを含み、

前記特定遊技状態制御手段は、

前記第 1 特定遊技状態に制御するときは、前記特定表示結果のうち、第 1 特定表示結果が導出された後、予め定められた状態開始条件が成立したときに、前記第 1 特定遊技状態に制御し、

前記第 2 特定遊技状態に制御するときは、前記特定表示結果のうち、第 2 特定表示結果が導出された後、前記状態開始条件の成立を要せずに、前記第 2 特定遊技状態に制御し、

前記打込み領域報知手段は、第 1 特定表示結果が導出されたときは遊技媒体を打込むべき領域を遊技者に特定可能に報知し、第 2 特定表示結果が導出されたときは遊技媒体を打込むべき領域を特定可能な信号を出力し、

前記第 1 特定表示結果は、複数の識別情報が特定態様で揃う特定表示結果であり、

前記第 2 特定表示結果は、複数の識別情報が前記特定態様で揃わない特定表示結果である、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 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【０００１】

本発明は、パチンコ遊技機およびコイン遊技機等の遊技機に関し、特に、複数の識別情報の変動表示を行ない複数の識別情報の組合せを表示結果として導出し、予め定められた特定表示結果が導出されたことを条件として、遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御する遊技機に関する。

【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】

(１) 遊技媒体が遊技領域に打込まれることに基づいて、複数の識別情報の変動表示を行ない複数の識別情報の組合せを表示結果として導出し、予め定められた特定表示結果（大当り表示結果）が導出された場合に、遊技者にとって有利な特定遊技状態（大入賞口の開放制御状態となる大当り遊技状態）に制御する遊技機（パチンコ遊技機１）であって、

前記変動表示の表示結果を前記特定表示結果とするか否かを前記表示結果が導出される前に決定する事前決定手段（遊技制御用マイクロコンピュータ５６０、図１３のＳ６０、Ｓ７１）と、

該事前決定手段の決定に基づいて、前記変動表示の表示結果として前記特定表示結果が導出された場合に（Ｓ１３３Ｙ）、前記特定遊技状態に制御する特定遊技状態制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ５６０、図１４のＳ１３３～Ｓ１４２、図１０のＳ３０５～Ｓ３０７）と、

前記遊技領域において遊技媒体を打込むべき領域を特定可能に報知する打込み領域報知手段とを備え、

前記特定遊技状態は、第１特定遊技状態（１５Ｒ確変大当りおよび１５Ｒ通常大当りの大当り遊技状態）と、該第１特定遊技状態よりも遊技者にとって不利（ラウンド数が不利）な第２特定遊技状態（２Ｒ確変大当りの大当り遊技状態）とを含み（図２）、

前記特定遊技状態制御手段は、

前記第１特定遊技状態に制御するときは、前記特定表示結果のうち、第１特定表示結果が導出された後、予め定められた状態開始条件（特定ゲート３３への遊技球の進入が検出されたこと）が成立したとき（Ｓ１３５Ｙ）に、前記第１特定遊技状態に制御し（図１４のＳ１３３Ａ　Ｎ，Ｓ１３４，Ｓ１３５Ｙ，Ｓ１３６～Ｓ１４２）、

前記第２特定遊技状態に制御するときは、前記特定表示結果のうち、第２特定表示結果が導出された後、前記状態開始条件の成立を要せずに（Ｓ１３３Ａ　ＹでＳ１３５をバイパス）、前記第２特定遊技状態に制御（チャンス目図柄が表示されると特定ゲート３３に遊技球が進入しなくても２Ｒの大当り遊技状態に移行）し（図１４のＳ１３３Ａ　Ｙ，Ｓ１３７～Ｓ１４２）、

前記打込み領域報知手段は、第１特定表示結果が導出されたときは遊技媒体を打込むべき領域を遊技者に特定可能に報知し、第２特定表示結果が導出されたときは遊技媒体を打込むべき領域を特定可能な信号を出力し、

前記第１特定表示結果は、複数の識別情報が特定態様で揃う特定表示結果であり、

前記第２特定表示結果は、複数の識別情報が前記特定態様で揃わない特定表示結果である。

【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】

【 0 0 0 8 】

このような構成によれば、第 1 特定遊技状態に制御されるときは、特定表示結果のうち、第 1 特定表示結果が導出された後、状態開始条件が成立したときに第 1 特定遊技状態に制御されるが、第 1 特定遊技状態よりも遊技者にとって不利な第 2 特定遊技状態に制御されるときは、特定表示結果のうち、第 2 特定表示結果が導出された後、状態開始条件の成立を要せずに第 2 特定遊技状態に制御されるので、遊技者にとって有利度の低い特定遊技状態を早期に消化することができるため、遊技の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 6

【 補正方法 】 変更

【 補正の内容 】

【 0 0 1 6 】

以下、本発明の実施の形態を、図面を参照して説明する。なお、遊技機の一例としてパチンコ遊技機を示すが、本発明はパチンコ遊技機に限られず、コイン遊技機等のその他の遊技機であってもよく、遊技媒体が遊技領域に打込まれることに基づいて、複数の識別情報の変動表示を行ない複数の識別情報の組合せを表示結果として導出し、予め定められた特定表示結果が導出された場合に、遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御する遊技機であれば、どのような遊技機であってもよい。