

【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25年5月16日(2013.5.16)

【公開番号】特開2013-42845(P2013-42845A)

【公開日】平成25年3月4日(2013.3.4)

【年通号数】公開・登録公報2013-011

【出願番号】特願2011-181381(P2011-181381)

【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 1 5 Z

【手続補正書】

【提出日】平成25年4月1日(2013.4.1)

【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】

遊技領域に遊技媒体を発射することにより遊技を行い、少なくとも第1始動口への遊技媒体の入賞を含む第1始動条件の成立にもとづいて、各々を識別可能な複数種類の第1識別情報の可変表示を行う第1可変表示手段と、少なくとも第2始動口及び第3始動口への遊技媒体の入賞を含む第2始動条件の成立にもとづいて、各々を識別可能な複数種類の第2識別情報の可変表示を行う第2可変表示手段と、前記第1識別情報の可変表示を行う権利および前記第2識別情報の可変表示を行う権利を、各権利について所定の上限数の範囲内において、前記第1始動条件または前記第2始動条件が成立した順を特定可能に記憶する保留記憶手段と、を備え、前記保留記憶手段の記憶から特定される成立順に、前記第1可変表示手段における可変表示または前記第2可変表示手段における可変表示を実行するとともに、前記第1可変表示手段または前記第2可変表示手段における表示結果として予め定められた特定表示結果が導出されたときに、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、

前記第1可変表示手段および前記第2可変表示手段における可変表示時間として、前記保留記憶手段に記憶されている権利の総数が所定数以上であるときには、該総数が該所定数未満であるときの通常割合よりも高い割合で短い可変表示時間を決定する可変表示時間決定手段と、

前記遊技領域に前記第3始動口として設けられ、遊技媒体が進入可能な第1状態と遊技媒体が進入不可能または進入困難な第2状態とに変化する変動入賞装置と、

前記特定遊技状態の終了後における可変表示の実施回数が所定回数以内であるときに、前記変動入賞装置への入賞による前記第2始動条件の成立頻度が高い高成立状態に制御する遊技制御手段と、

遊技媒体が流入可能な流入口と、該流入口から流入した遊技媒体の流出口であって、前記第1始動口に臨む第1流出口と前記第2始動口に臨む第2流出口と、前記流入口から流入した遊技媒体を前記第1流出口に向けて導く状態と前記第2流出口に向けて導く状態とを、遊技媒体の自重によって所定の順序で切り替え可能な振分け部材を有する振分け装置と、

を備え、

前記可変表示時間決定手段は、前記高成立状態の終了後における最初の可変表示について、前記総数が前記所定数以上でなくとも、前記通常割合よりも高い割合で短い可変表示時間を決定する

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

遊技領域に遊技媒体を発射することにより遊技を行い、少なくとも第1始動口への遊技媒体の入賞を含む第1始動条件の成立にもとづいて、各々を識別可能な複数種類の第1識別情報の可変表示を行う第1可変表示手段と、少なくとも第2始動口及び第3始動口への遊技媒体の入賞を含む第2始動条件の成立にもとづいて、各々を識別可能な複数種類の第2識別情報の可変表示を行う第2可変表示手段と、前記第1識別情報の可変表示を行う権利および前記第2識別情報の可変表示を行う権利を、各権利について所定の上限数の範囲内において、前記第1始動条件または前記第2始動条件が成立した順を特定可能に記憶する保留記憶手段と、を備え、前記保留記憶手段の記憶から特定される成立順に、前記第1可変表示手段における可変表示または前記第2可変表示手段における可変表示を実行するとともに、前記第1可変表示手段または前記第2可変表示手段における表示結果として予め定められた特定表示結果が導出されたときに、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、

前記第1可変表示手段および前記第2可変表示手段における可変表示時間として、前記保留記憶手段に記憶されている権利の総数が第1条件である所定数以上であることが成立しているときには、該総数が該所定数未満であるときの通常割合よりも高い割合で短い可変表示時間を決定する可変表示時間決定手段と、

前記遊技領域に前記第3始動口として設けられ、遊技媒体が進入可能な第1状態と遊技媒体が進入不可能または進入困難な第2状態とに変化する変動入賞装置と、

前記特定遊技状態の終了後における可変表示の実施回数が所定回数以内であるときに、前記変動入賞装置への入賞による前記第2始動条件の成立頻度が高い高成立状態に制御する遊技制御手段と、

遊技媒体が流入可能な流入口と、該流入口から流入した遊技媒体の流出口であって、前記第1始動口に臨む第1流出口と前記第2始動口に臨む第2流出口と、前記流入口から流入した遊技媒体を前記第1流出口に向けて導く状態と前記第2流出口に向けて導く状態とを、遊技媒体の自重によって所定の順序で切り替え可能な振分け部材を有する振分け装置と、

を備え、

前記可変表示時間決定手段は、前記第1条件に加えて、前記保留記憶手段に記憶されている前記第2識別情報の可変表示を行う権利の数が第2条件である前記上限数となっていることが成立しているときにも、前記通常割合よりも高い割合で短い可変表示時間を決定する

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】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

前記課題を解決するために、本発明の請求項1に記載の遊技機は、

遊技領域に遊技媒体（遊技球）を発射することにより遊技を行い、少なくとも第1始動口（第1始動入賞口S1）への遊技媒体の入賞を含む第1始動条件の成立にもとづいて、各々を識別可能な複数種類の第1識別情報（第1特図）の可変表示を行う第1可変表示手段（第1特別図柄表示装置4A）と、少なくとも第2始動口（第2始動入賞口S2）及び第3始動口（変動入賞装置6B）への遊技媒体の入賞を含む第2始動条件の成立にもとづいて、各々を識別可能な複数種類の第2識別情報（第2特図）の可変表示を行う第2可変

表示手段（第2特別図柄表示装置4B）と、前記第1識別情報の可変表示を行う権利（第1保留記憶）および前記第2識別情報の可変表示を行う権利（第2保留記憶）を、各権利について所定の上限数（例えば4）の範囲内において、前記第1始動条件または前記第2始動条件が成立した順を特定可能に記憶する保留記憶手段（特図保留記憶部591）と、を備え、前記保留記憶手段の記憶から特定される成立順に、前記第1可変表示手段における可変表示または前記第2可変表示手段における可変表示を実行するとともに、前記第1可変表示手段または前記第2可変表示手段における表示結果として予め定められた特定表示結果が導出されたときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態（例えば、大当たり状態）に制御する遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

前記第1可変表示手段および前記第2可変表示手段における可変表示時間として、前記保留記憶手段に記憶されている権利の総数（合計保留記憶数）が所定数（例えば6）以上であるときには、該総数が該所定数未満であるときの通常割合よりも高い割合で短い可変表示時間（例えば、短縮の変動パターン）を決定する可変表示時間決定手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100（CPU104）が、ステップS267を実施することで、合計保留記憶数が6以上であれば、短縮が決定される割合が0であるはずれ用変動パターン種別判定テーブル135aよりも高い割合で短縮が決定されるはずれ用変動パターン種別判定テーブル135bを合計保留記憶数が6以上において選択して変動パターンを決定する部分）と、

前記遊技領域に前記第3始動口として設けられ、遊技媒体が進入可能な第1状態（開放状態など）と遊技媒体が進入不可能または進入困難な第2状態（閉鎖状態など）とに変化する変動入賞装置（例えば普通可変入賞球装置6B）と、

前記特定遊技状態の終了後における可変表示の実施回数が所定回数（例えば100回）以内であるときに、前記変動入賞装置への入賞による前記第2始動条件の成立頻度が高い高成立状態（時短状態（高ベース状態））に制御する遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

遊技媒体が流入可能な流入口（流入口62）と、該流入口から流入した遊技媒体の流出口であって、前記第1始動口に臨む第1流出口（流出口63）と前記第2始動口に臨む第2流出口（流出口64）と、前記流入口から流入した遊技媒体を前記第1流出口に向けて導く状態（流出口64への流路を塞ぐように傾いている状態）と前記第2流出口に向けて導く状態（流出口63への流路を塞ぐように傾いている状態）とを、遊技媒体の自重によって所定の順序で切り替え可能な振分け部材（振分け部材65）を有する振分け装置（振分け装置6A）と、

を備え、

前記可変表示時間決定手段は、前記高成立状態の終了後における最初の可変表示について、前記総数が前記所定数以上でなくとも、前記通常割合よりも高い割合で短い可変表示時間を決定する（遊技制御用マイクロコンピュータ100（CPU104）が、ステップS265においてYesと判断し、はずれ用変動パターン種別判定テーブル135dを選択して、通常状態では決定されない超短縮の変動パターンを決定する部分）ことを特徴としている。

この特徴によれば、高成立状態の終了後において最初の可変表示が実施されるときには、短い可変表示時間が決定されることで、高成立状態が実施されたことにより第2識別情報の可変表示を行う権利が上限数に達している状態となっていても、該権利が速やかに消化されて新たな権利の記憶が可能となるので、これら新たな権利の記憶が不能な状態おいて第2始動口への入賞による第2始動条件が成立してしまうことにより、該第2始動条件の成立が無駄となってしまうことによる遊技者の不利益の発生を低減することができる。

### 【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

## 【0007】

本発明の請求項2の遊技機は、

遊技領域に遊技媒体（遊技球）を発射することにより遊技を行い、少なくとも第1始動口（第1始動入賞口S1）への遊技媒体の入賞を含む第1始動条件の成立にもとづいて、各々を識別可能な複数種類の第1識別情報（第1特図）の可変表示を行う第1可変表示手段（第1特別図柄表示装置4A）と、少なくとも第2始動口（第2始動入賞口S2）及び第3始動口（変動入賞装置6B）への遊技媒体の入賞を含む第2始動条件の成立にもとづいて、各々を識別可能な複数種類の第2識別情報（第2特図）の可変表示を行う第2可変表示手段（第2特別図柄表示装置4B）と、前記第1識別情報の可変表示を行う権利（第1保留記憶）および前記第2識別情報の可変表示を行う権利（第2保留記憶）を、各権利について所定の上限数（例えば4）の範囲内において、前記第1始動条件または前記第2始動条件が成立した順を特定可能に記憶する保留記憶手段（特図保留記憶部591）と、を備え、前記保留記憶手段の記憶から特定される成立順に、前記第1可変表示手段における可変表示または前記第2可変表示手段における可変表示を実行するとともに、前記第1可変表示手段または前記第2可変表示手段における表示結果として予め定められた特定表示結果が導出されたときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態（例えば、大当たり状態）に制御する遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

前記第1可変表示手段および前記第2可変表示手段における可変表示時間として、前記保留記憶手段に記憶されている権利の総数（合計保留記憶数）が第1条件である所定数（例えば6）以上であることが成立しているときには、該総数が該所定数未満であるときの通常割合よりも高い割合で短い可変表示時間（例えば、短縮の変動パターン）を決定する可変表示時間決定手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100（CPU104））が、ステップS267を実施することで、合計保留記憶数が6以上であれば、短縮が決定される割合が0であるはずれ用変動パターン種別判定テーブル135aよりも高い割合で短縮が決定されるはずれ用変動パターン種別判定テーブル135bを合計保留記憶数が6以上において選択して変動パターンを決定する部分）と、

前記遊技領域に前記第3始動口として設けられ、遊技媒体が進入可能な第1状態（開放状態など）と遊技媒体が進入不可能または進入困難な第2状態（閉鎖状態など）とに変化する変動入賞装置（例えば普通可変入賞球装置6B）と、

前記特定遊技状態の終了後における可変表示の実施回数が所定回数（例えば100回）以内であるときに、前記変動入賞装置への入賞による前記第2始動条件の成立頻度が高い高成立状態（時短状態（高ベース状態））に制御する遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

遊技媒体が流入可能な流入口（流入口62）と、該流入口から流入した遊技媒体の流出口であって、前記第1始動口に臨む第1流出口（流出口63）と前記第2始動口に臨む第2流出口（流出口64）と、前記流入口から流入した遊技媒体を前記第1流出口に向けて導く状態（流出口64への流路を塞ぐように傾いている状態）と前記第2流出口に向けて導く状態（流出口63への流路を塞ぐように傾いている状態）とを、遊技媒体の自重によって所定の順序で切り替え可能な振分け部材（振分け部材65）を有する振分け装置（振分け装置6A）と、

を備え、

前記可変表示時間決定手段は、前記第1条件（ステップS266'でYes）に加えて、前記保留記憶手段に記憶されている前記第2識別情報の可変表示を行う権利の数が第2条件である前記上限数（第2保留記憶数が4）となっていることが成立しているとき（ステップS267'でYes）にも、前記通常割合よりも高い割合で短い可変表示時間を決定する（はずれ用変動パターン種別判定テーブル135bを選択して、通常状態では決定されない短縮の変動パターンを決定する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、高成立状態の終了後において最初の可変表示が実施されるときに、高成立状態が実施されたことにより第2識別情報の可変表示を行う権利が上限数に達して

いる状態となっていても、第2条件が成立することにより短い可変表示時間が決定されることで、該権利が速やかに消化されて新たな権利の記憶が可能となるので、これら新たな権利の記憶が不能な状態において第2始動口への入賞による第2始動条件が成立してしまうことにより、該第2始動条件の成立が無駄となってしまうことによる遊技者の不利益の発生を低減することができる。