

【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1月14日 (2016.1.14)

【公開番号】特開2013-244057(P2013-244057A)  
 【公開日】平成25年12月9日 (2013.12.9)  
 【年通号数】公開・登録公報2013-066  
 【出願番号】特願2012-118053(P2012-118053)  
 【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27年11月18日 (2015.11.18)

【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】

遊技領域に設けられた第 1 始動領域を遊技媒体が通過した後に、可変表示の開始を許容する開始条件の成立に基づいて、第 1 識別情報の可変表示を行い表示結果を導出表示する第 1 可変表示手段と、遊技領域に設けられた第 2 始動領域を遊技媒体が通過した後に、前記開始条件の成立に基づいて、第 2 識別情報の可変表示を行い表示結果を導出表示する第 2 可変表示手段と、を備え、特定表示結果が第 1 識別情報又は第 2 識別情報の表示結果として導出表示されたときに、遊技者にとって有利な特定状態に制御可能な遊技機であって

、  
 前記第 2 始動領域に遊技媒体が通過しやすい第 1 誘導状態と、前記第 2 始動領域に遊技媒体が通過しにくい又はしない第 2 誘導状態と、に変化する始動通過装置と、

前記特定状態の終了後、前記始動通過装置が前記第 1 誘導状態となる頻度の高い有利状態に制御する有利状態制御手段と、

前記第 1 可変表示手段による可変表示が終了してから次の可変表示が開始されるまでの間に、第 1 時間に亘って前記第 1 可変表示手段により導出表示された表示結果を停止表示させる第 1 停止表示手段と、

前記第 2 可変表示手段による可変表示が終了してから次の可変表示が開始されるまでの間に、前記第 1 時間よりも短い第 2 時間に亘って前記第 2 可変表示手段により導出表示された表示結果を停止表示させる第 2 停止表示手段と、

を備え、

前記第 1 可変表示手段及び前記第 2 可変表示手段は、それぞれ、複数種類の可変表示時間のうち何れかの可変表示時間にわたって前記第 1 識別情報又は前記第 2 識別情報の可変表示を行い、

前記第 1 時間及び前記第 2 時間は、前記第 1 可変表示手段及び前記第 2 可変表示手段が複数種類の可変表示時間のうち何れの可変表示時間にわたって前記第 1 識別情報又は前記第 2 識別情報の可変表示を行うかに関わらず一定である、

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

遊技領域に設けられた始動領域を遊技媒体が通過した後に、可変表示の開始を許容する開始条件の成立に基づいて、可変表示を行い表示結果を導出表示する可変表示手段を備え

、特定表示結果が表示結果として導出表示されたときに、遊技者にとって有利な特定状態に制御可能な遊技機であって、

前記始動領域に遊技媒体が通過しやすい第１誘導状態と、前記始動領域に遊技媒体が通過しにくい又はしない第２誘導状態と、に変化する始動通過装置と、

前記特定状態の終了後、前記始動通過装置が前記第１誘導状態となる頻度の高い有利状態に制御する有利状態制御手段と、

前記可変表示手段による可変表示が終了してから次の可変表示が開始されるまでの間に、所定時間に亘って前記可変表示手段により導出表示された表示結果を停止表示させる停止表示手段と、

を備え、

前記停止表示手段は、前記有利状態制御手段によって前記有利状態に制御されていないときよりも前記有利状態に制御されているときの方が、前記所定時間を短くし、

前記可変表示手段は、複数種類の可変表示時間のうち何れかの可変表示時間にわたって可変表示を行い、

前記所定時間は、前記可変表示手段が複数種類の可変表示時間のうち何れの可変表示時間にわたって可変表示を行うかに関わらず一定である、

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】０００１

【補正方法】変更

【補正の内容】

【０００１】

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【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)上記目的を達成するため、本願の第１の観点に係る遊技機は、

遊技領域に設けられた第１始動領域(例えば第１始動入賞口など)を遊技媒体(例えば遊技球など)が通過した後に、可変表示の開始を許容する開始条件の成立に基づいて、第１識別情報(例えば第１特図など)の可変表示を行い表示結果を導出表示する第１可変表示手段(例えば第１特別図柄表示装置４Ａなど)と、遊技領域に設けられた第２始動領域(例えば第２始動入賞口など)を遊技媒体が通過した後に、前記開始条件の成立に基づいて、第２識別情報(例えば第２特図など)の可変表示を行い表示結果を導出表示する第２可変表示手段(例えば第２特別図柄表示装置４Ｂなど)と、を備え、特定表示結果(例えば大当り図柄など)が第１識別情報又は第２識別情報の表示結果として導出表示されたときに、遊技者にとって有利な特定状態(例えば大当り遊技状態など)に制御可能な遊技機(パチンコ遊技機１など)であって、

前記第２始動領域に遊技媒体が通過しやすい第１誘導状態(例えば開放状態など)と、前記第２始動領域に遊技媒体が通過しにくい又はしない第２誘導状態(例えば閉鎖状態など)と、に変化する始動通過装置(例えば普通可変入賞球装置６Ｂなど)と、

前記特定状態の終了後、前記始動通過装置が前記第１誘導状態となる頻度の高い有利状態(例えば第１確変状態や、第２確変状態、時短状態など)に制御する有利状態制御手段(例えばステップＳ１１７の大当り終了処理を実行するＣＰＵ１０３など)と、

前記第１可変表示手段による可変表示が終了してから次の可変表示が開始されるまでの間に、第１時間(例えば０．８秒など)に亘って前記第１可変表示手段により導出表示された表示結果を停止表示させる第１停止表示手段(例えばステップＳ２９４Ｃの処理を実

行するCPU103など)と、

前記第2可変表示手段による可変表示が終了してから次の可変表示が開始されるまでの間に、前記第1時間よりも短い第2時間(例えば0.5秒など)に亘って前記第2可変表示手段により導出表示された表示結果を停止表示させる第2停止表示手段(例えばステップS294Bの処理を実行するCPU103など)と、

を備え、

前記第1可変表示手段及び前記第2可変表示手段は、それぞれ、複数種類の可変表示時間のうち何れかの可変表示時間にわたって前記第1識別情報又は前記第2識別情報の可変表示を行い、

前記第1時間及び前記第2時間は、前記第1可変表示手段及び前記第2可変表示手段が複数種類の可変表示時間のうち何れの可変表示時間にわたって前記第1識別情報又は前記第2識別情報の可変表示を行うかに関わらず一定である、

ことを特徴とする。

このような構成によれば、第2始動領域への通過確率が高い有利状態における変動効率を高めることができる。その一方で、第2始動領域への通過確率が低い、有利状態以外の遊技状態(通常状態)では、変動効率を低くすることで、可変表示が行われていない時間が発生してしまうことを防止することができる。

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0009】

(3)上記目的を達成するため、本願の第2の観点に係る遊技機は、

遊技領域に設けられた始動領域(例えば第1始動入賞口や第2始動入賞口など)を遊技媒体(例えば遊技球など)が通過した後に、可変表示の開始を許容する開始条件の成立に基づいて、可変表示を行い表示結果を導出表示する可変表示手段(例えば第1特別図柄表示装置4Aや第2特別図柄表示装置4Bなど)を備え、特定表示結果(例えば大当り図柄など)が表示結果として導出表示されたときに、遊技者にとって有利な特定状態(例えば大当り遊技状態など)に制御可能な遊技機(パチンコ遊技機1など)であって、

前記始動領域に遊技媒体が通過しやすい第1誘導状態(例えば開放状態など)と、前記始動領域に遊技媒体が通過しにくい又はしない第2誘導状態(例えば閉鎖状態など)と、に変化する始動通過装置(例えば普通可変入賞球装置6Bなど)と、

前記特定状態の終了後、前記始動通過装置が前記第1誘導状態となる頻度の高い有利状態(例えば第1確変状態や、第2確変状態、時短状態など)に制御する有利状態制御手段(例えばステップS117の大当り終了処理を実行するCPU103など)と、

前記可変表示手段による可変表示が終了してから次の可変表示が開始されるまでの間に、所定時間に亘って前記可変表示手段により導出表示された表示結果を停止表示させる停止表示手段(例えばステップS294D~S294Hの処理を実行するCPU103など)と、

を備え、

前記停止表示手段は、前記有利状態制御手段によって前記有利状態に制御されていないときよりも前記有利状態に制御されているときの方が、前記所定時間を短くし、

前記可変表示手段は、複数種類の可変表示時間のうち何れかの可変表示時間にわたって可変表示を行い、

前記所定時間は、前記可変表示手段が複数種類の可変表示時間のうち何れの可変表示時間にわたって可変表示を行うかに関わらず一定である、

ことを特徴とする。

このような構成によれば、第2始動領域への通過確率が高い有利状態における変動効率を高めることができる。その一方で、第2始動領域への通過確率が低い、有利状態以外の

遊技状態（通常状態）では、変動効率を低くすることで、可変表示が行われていない時間が発生してしまうことを防止することができる。

【手続補正 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0010

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0010】

(4) 上記(1)、(2)、又は(3)の遊技機において、前記有利状態制御手段は、第1特定状態の終了後、可変表示時間が短縮される第1有利状態に制御する一方で、前期第1遊技状態よりも有利度合いが低い第2遊技状態の終了後、可変表示時間が前記第1有利状態よりもさらに短縮される第2有利状態に制御する、ようにしてもよい。

このような構成によれば、特定状態の終了後は、第2始動領域への通過確率が高くなるとともに、可変表示時間が短くなるため、変動効率をさらに高めることができる。また、有利度合いが低い第2特定状態の終了後は、有利度合いが高い第1特定状態の終了後よりも、可変表示時間が短くなって変動効率が高くなるため、遊技意欲の低下を抑制することができる。

【手続補正 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0011

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0011】

(5) 上記(4)の遊技機において、前記停止表示手段は、前記第1有利状態に制御されているときよりも前記第2有利状態に制御されているときの方が、表示結果の停止表示時間を短くする、ようにしてもよい。

このような構成によれば、第2有利状態に制御されているときの変動効率を高めることができるため、有利度合いが低い第2特定状態に制御されることにより遊技意欲が低下してしまうことを防止することができる。