

【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26年3月13日(2014.3.13)

【公開番号】特開2013-166045(P2013-166045A)

【公開日】平成25年8月29日(2013.8.29)

【年通号数】公開・登録公報2013-046

【出願番号】特願2013-117380(P2013-117380)

【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26年1月24日(2014.1.24)

【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】

遊技媒体を用いて遊技を行い、遊技の結果が特定結果となったときに可変入賞装置が開放されるラウンド遊技を実行する特定遊技状態に制御する遊技機であって、

前記特定遊技状態として、前記ラウンド遊技を特別回数実行する第1特定遊技状態と、前記ラウンド遊技を前記特別回数実行するとともに、前記第1特定遊技状態とは前記ラウンド遊技における前記可変入賞装置の開放期間が異なる第2特定遊技状態と、があり、

前記可変入賞装置の開放を制御する可変入賞装置制御手段と、

前記特定遊技状態において所定の報知を行う報知手段と、を備え、

前記可変入賞装置制御手段は、

前記第1特定遊技状態を開始してから全ての前記ラウンド遊技において第1開放パターンで前記可変入賞装置を開放する第1制御手段と、

前記第2特定遊技状態を開始してから前記ラウンド遊技の実行回数が所定回数に達するまでの前記ラウンド遊技において前記第1開放パターンで前記可変入賞装置を開放するとともに、前記ラウンド遊技の実行回数が所定回数に達した後の残りの前記ラウンド遊技において前記第1開放パターンよりも開放時間が短い第2開放パターンで前記可変入賞装置を開放する第2制御手段と、を含み、

前記報知手段は、前記第1開放パターンで前記可変入賞装置を開放している前記ラウンド遊技において前記ラウンド遊技の回数の報知を行い、前記第2開放パターンで前記可変入賞装置を開放している前記ラウンド遊技において前記ラウンド遊技の回数の報知を行わない

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】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

上記目的を達成するため、本発明の遊技機は、遊技媒体を用いて遊技を行い、遊技の結

果が特定結果となったときに可変入賞装置が開放されるラウンド遊技を実行する特定遊技状態に制御する遊技機であって、前記特定遊技状態として、前記ラウンド遊技を特別回数実行する第1特定遊技状態と、前記ラウンド遊技を前記特別回数実行するとともに、前記第1特定遊技状態とは前記ラウンド遊技における前記可変入賞装置の開放期間が異なる第2特定遊技状態と、があり、前記可変入賞装置の開放を制御する可変入賞装置制御手段と、前記特定遊技状態において所定の報知を行う報知手段と、を備え、前記可変入賞装置制御手段は、前記第1特定遊技状態を開始してから全ての前記ラウンド遊技において第1開放パターンで前記可変入賞装置を開放する第1制御手段と、前記第2特定遊技状態を開始してから前記ラウンド遊技の実行回数が所定回数に達するまでの前記ラウンド遊技において前記第1開放パターンで前記可変入賞装置を開放するとともに、前記ラウンド遊技の実行回数が所定回数に達した後の残りの前記ラウンド遊技において前記第1開放パターンよりも開放時間が短い第2開放パターンで前記可変入賞装置を開放する第2制御手段と、を含み、前記報知手段は、前記第1開放パターンで前記可変入賞装置を開放している前記ラウンド遊技において前記ラウンド遊技の回数の報知を行い、前記第2開放パターンで前記可変入賞装置を開放している前記ラウンド遊技において前記ラウンド遊技の回数の報知を行わない。

また、遊技媒体（例えば、遊技球）が始動領域（例えば、第1始動入賞口13、第2始動入賞口14）を通過したことにより可変表示の実行条件が成立した後、可変表示の開始条件の成立（例えば、第1特別図柄および第2特別図柄のいずれの可変表示も実行されていない状態であって、大当たり遊技状態でもないこと）にもとづいて複数種類の識別情報（例えば、第1特別図柄、第2特別図柄）の可変表示を開始させた後に表示結果を導出表示する可変表示部（例えば、第1特別図柄表示器8a、第2特別図柄表示器8b）を備え、該可変表示部に導出表示された識別情報の表示結果があらかじめ定められた特定表示結果（例えば、大当たり図柄）となったときに可変入賞装置（例えば、特別可変入賞球装置20）が開放されるラウンド遊技を実行する特定遊技状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御する遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、前記特定遊技状態として、前記ラウンド遊技を特別回数（例えば、16回）実行する第1特定遊技状態（例えば16R非確変A大当たりの大当たり遊技状態）と、前記ラウンド遊技を前記特別回数実行するとともに、前記第1特定遊技状態とは前記ラウンド遊技における前記可変入賞装置の開放回数（1ラウンドにおける閉鎖状態から開放状態になる回数：特定遊技状態における閉鎖状態から開放状態になる回数と捉えてよい）、または、前記可変入賞装置の開放時間（開放状態になっている期間）の少なくとも一方が異なる第2特定遊技状態（例えば、16R確変B大当たりの大当たり遊技状態）と、があり、前記可変入賞装置の開放を制御する可変入賞装置制御手段（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S305、S306を実行する部分）と、遊技媒体が前記始動領域を通過したときに数値データ（例えば、ランダムRやランダム1）を抽出する抽出手段（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S214A、S214Bの処理を実行する部分）と、該抽出手段により抽出された数値データを所定の上限数（例えば、4）を限度に保留記憶として記憶する保留記憶手段（例えば、第1保留記憶バッファ、第2保留記憶バッファ）と、可変表示の開始条件が成立したときに、前記保留記憶手段に記憶されている数値データにもとづいて、前記特定遊技状態に制御するか否かと、前記特定遊技状態に制御するときに、前記第1特定遊技状態、または、前記第2特定遊技状態のいずれに制御するかと、を識別情報の表示結果が導出表示されるよりも前に決定する事前決定手段（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S61の処理を実行する部分）と、該事前決定手段による決定結果にもとづいて、前記識別情報の可変表示を実行する可変表示実行手段（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S801、S802、S803の処理を実行する部分）と、遊技媒体が前記始動領域を通過したときに、前記抽出手段により抽出された数値データにもとづいて、前記特定遊技状態に制御されるか否かと、前記特定遊技状態に制御するときに、前記第1特定遊技状態、または、前記第2特定遊技状態のいずれに制御されるかと、を判定する始動時判定手段（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S217A, S217Bの処理を実行する部分)と、を備え、前記第1特定遊技状態は、前記可変入賞装置制御手段により第1開放パターン(例えば1ラウンド30秒間大入賞口を開放させる開放態様)で前記可変入賞装置が開放されるラウンド遊技を所定回数(例えば8回)実行し、前記所定回数に達した後、前記第1開放パターンよりも開放時間が短い第2開放パターン(例えば1ラウンド0.5秒間大入賞口を開放させる開放態様)で前記可変入賞装置が開放されるラウンド遊技を前記特別回数に達するまでの特定回数(例えば8回)実行するものであり、前記第2特定遊技状態は、前記可変入賞装置制御手段により前記第1開放パターンで前記可変入賞装置が開放されるラウンド遊技を前記所定回数実行し、前記所定回数に達した後のラウンド遊技(例えば9ラウンド)において前記第2開放パターンで前記特定回数前記可変入賞装置を開放し、該ラウンド遊技が終了した後、前記第1開放パターンで前記可変入賞装置が開放されるラウンド遊技を前記特別回数に達するまで実行するものであり、前記特定遊技状態中、前記可変入賞装置制御手段により前記第1開放パターンで前記可変入賞装置が開放されるラウンド遊技を前記所定回数実行した後、前記可変入賞装置制御手段により前記第2開放パターンで前記可変入賞装置が開放される間又は開放された後の少なくともいすれかで特定演出(例えば大当たり中演出)を実行する特定演出実行手段(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S1934, S1939の処理を実行する部分)をさらに備え、該特定演出実行手段は、前記第1特定遊技状態では、前記特定演出として第1特定演出(例えば、図70(A-4)、(A-5)または(B-4)、(B-5)に示すように、大当たり遊技状態が終了することを報知する大当たり中演出)を実行し、前記第2特定遊技状態では、前記特定演出として前記第1特定演出とは異なる第2特定演出(例えば図70(C)、(D)に示すように、大当たり遊技状態が継続することを報知する大当たり中演出)を実行し、前記始動時判定手段により、前記第1特定遊技状態、または、前記第2特定遊技状態に制御されると判定されたことにもとづいて、前記始動時判定手段による判定に用いられた数値データにもとづく識別情報の可変表示よりも前に実行される識別情報の可変表示が実行されているときに、前記第1特定遊技状態、または、前記第2特定遊技状態に制御されることを、所定の予告演出態様によって予告する予告演出を実行するための制御を行う予告演出制御手段(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S821, S860, S861の処理を実行する部分)をさらに備えるようにしてよい。

このような構成によれば、特定遊技状態におけるラウンド遊技の回数が同じでも、得られる遊技価値が異なるので遊技にメリハリができ遊技の興趣が向上する。また、特定演出によりいすれの特定遊技状態であるかを示唆できるので、遊技者が特定演出に注目するようになり遊技の興趣が向上する。