

【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27年3月12日(2015.3.12)

【公開番号】特開2014-73194(P2014-73194A)

【公開日】平成26年4月24日(2014.4.24)

【年通号数】公開・登録公報2014-021

【出願番号】特願2012-221449(P2012-221449)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 0

【手続補正書】

【提出日】平成27年1月23日(2015.1.23)

【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第 1 開始条件が成立したことに基^づいて識別情報の可変表示を行い表示結果を導出する第 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可変表示の開始を許容する第 2 開始条件が成立したことに基^づいて識別情報の可変表示を行い表示結果を導出する第 2 可変表示手段とを備え、識別情報の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有利状態に制御される遊技機であって、

前記第 1 可変表示手段による識別情報の可変表示よりも、前記第 2 可変表示手段による識別情報の可変表示を優先して実行する可変表示制御手段と、

前記第 1 開始条件または前記第 2 開始条件が成立したことに基^づいて、前記有利状態に制御するか否かを、識別情報の表示結果が導出される以前に決定する事前決定手段と、

前記事前決定手段により前記有利状態に制御することが決定されたときに、前記有利状態として、該有利状態が終了した後に通常状態よりも前記特定表示結果が導出されやすい特別状態に制御可能な第 1 有利状態と、該有利状態が終了した後に前記特別状態に制御不可能または制御困難な第 2 有利状態とのうちでいずれに制御するかを決定する有利状態決定手段と、

前記特別状態であるときに、前記第 2 始動領域を遊技媒体が通過しやすくなる有利制御を行う有利制御手段と、

前記有利状態に制御することが決定されたことに^づいて、該有利状態が前記第 1 有利状態と前記第 2 有利状態のいずれであるかを報知するための演出を含む複数種類の演出を実行する演出実行手段とを備え、

前記有利状態決定手段は、

前記第 1 開始条件の成立に基^づいて前記有利状態に制御される場合に、前記第 1 有利状態と前記第 2 有利状態とのうちでいずれに制御するかを所定割合で決定し、

前記第 2 開始条件の成立に基^づいて前記有利状態に制御される場合に、前記第 1 有利状態に制御することを決定し、

前記演出実行手段は、

前記特別状態であるときに、前記第 2 開始条件の成立に基^づいて前記第 1 有利状態に制

御することが決定されたときは、前記第 1 有利状態であることを報知する特定演出を実行し、

前記特別状態であるときに、前記第 1 開始条件の成立に基づいて前記第 2 有利状態に制御することが決定されたときは、前記特定演出とは異なり前記第 2 有利状態であることを報知する特殊演出を実行する一方、前記第 1 開始条件の成立に基づいて前記第 1 有利状態に制御することが決定されたときは、前記特定演出を実行する、

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】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、本願発明に係る遊技機は、遊技領域に設けられた第 1 始動領域（例えば普通入賞球装置 6 A が形成する第 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第 1 開始条件（例えばステップ S 2 3 5 にて N o と判定されることなど）が成立したことに基^づいて識別情報（例えば第 1 特図となる特別図柄など）の可変表示を行い表示結果を導出する第 1 可変表示手段（例えば第 1 特別図柄表示装置 4 A など）と、遊技領域に設けられた第 2 始動領域（例えば普通可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口など）を遊技媒体が通過した後に可変表示の開始を許容する第 2 開始条件（例えばステップ S 2 3 1 にて N o と判定されることなど）が成立したことに基^づいて識別情報（例えば第 2 特図となる特別図柄など）の可変表示を行い表示結果を導出する第 2 可変表示手段（例えば第 2 特別図柄表示装置 4 B など）とを備え、識別情報の表示結果として予め定められた特定表示結果（例えば大当り図柄となる特別図柄など）が導出されたときに、遊技者にとって有利な有利状態（例えば大当り遊技状態など）に制御される遊技機（例えばパチンコ遊技機 1 など）であって、前記第 1 可変表示手段による識別情報の可変表示よりも、前記第 2 可変表示手段による識別情報の可変表示を優先して実行する可変表示制御手段（例えばステップ S 2 3 1、S 2 3 5 の処理を実行した後にステップ S 1 1 1 ~ S 1 1 3 の処理を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の C P U 1 0 3 など）と、前記第 1 開始条件または前記第 2 開始条件が成立したことに基^づいて、前記有利状態に制御するか否かを、識別情報の表示結果が導出される以前に決定する事前決定手段（例えばステップ S 2 3 9 の処理を実行する C P U 1 0 3 など）と、前記事前決定手段により前記有利状態に制御することが決定されたときに、前記有利状態として、該有利状態が終了した後に通常状態よりも前記特定表示結果が導出されやすい特別状態（例えば確変状態など）に制御可能な第 1 有利状態（例えば大当り種別が「第 2 大当り」となる場合の大当り遊技状態など）と、該有利状態が終了した後に前記特別状態に制御不可能または制御困難な第 2 有利状態（例えば大当り種別が「第 1 大当り」となる場合の大当り遊技状態など）とのうちでいずれに制御するかを決定する有利状態決定手段（例えばステップ S 2 4 2 の処理を実行する C P U 1 0 3 など）と、前記特別状態であるときに、前記第 2 始動領域を遊技媒体が通過しやすくなる有利制御（例えば高ベース制御など）を行う有利制御手段（例えばステップ S 3 7 6 の処理を実行する C P U 1 0 3 など）と、前記有利状態に制御することが決定されたことに^づいて、該有利状態が前記第 1 有利状態と前記第 2 有利状態のいずれであることを報知するための演出を含む複数種類の演出を実行する演出実行手段（例えば演出制御基板 1 2 に搭載された演出制御用 C P U 1 2 0 や画像表示装置 5 など）とを備え、前記有利状態決定手段は、前記第 1 開始条件の成立に基^づいて前記有利状態に制御される場合に、前記第 1 有利状態と前記第 2 有利状態とのうちでいずれに制御するかを所定割合で決定し（例えば図 5（B）に示す変動特図が第 1 特図の場合を参照）、前記第 2 開始条件の成立に基^づいて前記有利状態に制御される場合に、前記第 1 有利状態に制御することを決定し（例えば図 5（B）に示す変動特図が第 2 特図の場合を参照）、前記演出実行手段は、前記特別状態であるときに、前記第

2 開始条件の成立に基づいて前記第1 有利状態に制御することが決定されたときは、前記第1 有利状態であることを報知する特定演出（例えば確変継続演出など）を実行し（例えば図22に示す遊技状態が確変状態、リミッタ作動なし、変動特図が第2特図、大当たり種別が第2大当たりの場合を参照）、前記特別状態であるときに、前記第1開始条件の成立に基づいて前記第2 有利状態に制御することが決定されたときは、前記特定演出とは異なり前記第2 有利状態であることを報知する特殊演出（例えば確変転落演出など）を実行する一方（例えば図22に示す遊技状態が確変状態、リミッタ作動なし、変動特図が第1特図、大当たり種別が第1特図の場合を参照）、前記第1開始条件の成立に基づいて前記第1 有利状態に制御することが決定されたときは、前記特定演出を実行する（例えば図22に示す遊技状態が確変状態、リミッタ作動なし、変動特図が第1特図、大当たり種別が第2特図の場合を参照）。

このような構成によれば、第1開始条件の成立に基づいて第1 有利状態と第2 有利状態のいずれに制御するかが所定割合で決定される一方、第2開始条件の成立に基づいて第1 有利状態に制御することが決定されるとともに、第2可変表示手段による可変表示が優先して実行され、特別状態であるときには第2始動領域を遊技媒体が通過しやすくなる有利制御が行われるので、特別状態であるときに通常状態であるときとは異なる割合で第1 有利状態に制御することが決定され、特別状態となることに対する遊技者の期待感を高めて、遊技興趣を向上させることができる。また、特別状態であるときに、第1開始条件の成立に基づいて第2 有利状態に制御することが決定されたときは特殊演出が実行される一方、第1開始条件の成立に基づいて第1 有利状態に制御することが決定されたときは第2開始条件が成立したときと同様に特定演出が実行されることにより、特別状態となるか否かに対する遊技者の不安を軽減して、遊技興趣を向上させることができる。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

（2）上記（1）の遊技機において、遊技媒体が進入可能な第1状態（例えば開放状態など）と、遊技媒体が進入不可能な第2状態（例えば閉鎖状態など）とに変化する第1可変入賞装置（例えば特別可変入賞球装置7Aなど）と、前記第1可変入賞装置とは異なり、前記第1状態と前記第2状態とに変化する第2可変入賞装置（例えば特別可変入賞球装置7Bなど）と、前記 有利状態であるときに、前記第1可変入賞装置および前記第2可変入賞装置を用いて前記第1 有利状態または前記第2 有利状態に制御する 有利状態制御手段（例えばステップS114～S116の処理を実行するCPU103など）と、前記 有利状態であるときに前記第1状態に変化した第2可変入賞装置の内部に設けられた特定領域を遊技媒体が通過したときに、前記特別状態に制御するための特別条件を成立させることが可能な条件成立制御手段（例えばステップS335～S337の処理を実行するCPU103など）とを備え、前記 有利状態制御手段は、前記第1 有利状態と前記第2 有利状態とのうちでいずれに制御するかに応じて異なる態様で、前記第2可変入賞装置を前記第1状態に変化させる（例えば図12を参照）ように構成されてもよい。

このような構成においては、第2可変入賞装置の内部に設けられた特定領域を遊技媒体が通過したときに特別条件が成立可能となることで、第1可変入賞装置と第2可変入賞装置のいずれに遊技媒体が進入するかに対して遊技者を注目させて、遊技興趣を向上させることができる。

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

【 0 0 0 9 】

(3) 上記 (2) の遊技機において、前記有利制御手段は、前記有利状態において前記第 1 可変入賞装置または前記第 2 可変入賞装置を前記第 1 状態に変化させるラウンド遊技の実行回数が特定回数 (例えば「 1 4 」など) となったときに、前記第 2 可変入賞装置を前記第 1 状態に変化させる一方、前記ラウンド遊技の実行回数が前記特定回数以外であるときには、前記第 1 可変入賞装置を前記第 1 状態に変化させるラウンド遊技制御手段 (例えばステップ S 3 1 4 ~ S 3 1 9 の処理を実行する C P U 1 0 3 など) を含み、前記ラウンド遊技制御手段は、前記第 1 有利状態であるときに、前記第 2 有利状態であるときよりも遊技媒体が進入しやすい特定変化態様で、前記第 2 可変入賞装置を前記第 1 状態に変化させる (例えば図 1 2 を参照) ように構成されてもよい。

このような構成においては、特定回数のラウンド遊技に対する遊技者の興味を高めて、遊技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 0

【 補 正 方 法 】 変 更

【 補 正 の 内 容 】

【 0 0 1 0 】

(4) 上記 (1) ~ (3) のいずれかの遊技機において、前記遊技領域には、遊技者が遊技媒体を打ち分けて発射可能な第 1 遊技領域 (例えば左遊技領域 2 A など) と第 2 遊技領域 (例えば右遊技領域 2 B など) とが設けられ、前記第 1 遊技領域には前記第 1 始動領域が設けられ、前記第 2 遊技領域には前記第 2 始動領域が設けられるように構成されてもよい。

このような構成においては、通常状態であるときに第 1 可変表示手段による可変表示に基づいて特別状態となる割合を抑制しつつ、特別状態であるときに第 2 可変表示手段による可変表示に基づいて再び特別状態となる割合を高めて、遊技興趣を向上させることができる。

【 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 1

【 補 正 方 法 】 変 更

【 補 正 の 内 容 】

【 0 0 1 1 】

(5) 上記 (1) ~ (4) のいずれかの遊技機において、前記演出実行手段は、前記特別状態であるときに、前記特定表示結果が導出される識別情報の可変表示中において前記特定演出または前記特殊演出を実行し (例えば図 2 2 に示す遊技状態が確変状態、リミッタ作動なしに対応した可変表示中演出など) 、前記通常状態であるときに、前記特定表示結果が導出されたことに基づいて前記有利状態に制御されたときは、該有利状態中において前記第 1 有利状態と前記第 2 有利状態のいずれであるかを報知する状態報知演出を実行する (例えば図 2 2 に示す遊技状態が通常状態に対応した大当たり中演出など) ように構成されてもよい。

このような構成においては、通常状態であるときに第 1 有利状態となるか第 2 有利状態となるかを報知するタイミングが、特別状態であるときに第 1 有利状態と第 2 有利状態のいずれとなるかを報知するタイミングよりも遅くなることで、通常状態であるときは特別状態となるか否かに対して遊技者に緊張感を与え、特別状態であるときは再び特別状態となることに対して遊技者に安心感を与えて、遊技興趣を向上させることができる。

【 手 続 補 正 7 】

【 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】

【0012】

(6) 上記(1)～(5)のいずれかの遊技機において、前記特別状態であるときに前記有利状態となることに基づいて、所定の数値データ(例えば大当たり回数など)を更新する数値更新手段(例えばステップS244、S374の処理を実行するCPU103など)と、前記所定の数値データが所定値になったことに基づいて、前記特別状態への制御を終了する特別状態終了手段(例えばステップS372におけるYesの判定によりステップS374の処理を実行する一方、ステップS375の処理を実行しないように制限するCPU103など)とを備え、前記演出実行手段は、前記特別状態であるときに、前記第1有利状態に制御することが決定された場合のうちで、前記所定の数値データが前記所定値にならない場合は前記特定演出を実行する一方、前記所定の数値データが前記所定値になる場合は前記特別状態に制御されないことを報知する終了報知演出(例えばリミッタ作動演出など)を実行し(例えば図22に示す遊技状態が確変状態、リミッタ作動あり、大当たり種別が第2大当たりの場合を参照)、前記特別状態であるときに、前記第2有利状態に制御することが決定された場合のうちで、前記所定の数値データが前記所定値にならない場合は前記特殊演出を実行する一方、前記所定の数値データが前記所定値になる場合は前記終了報知演出を実行する(例えば図22に示す遊技状態が確変状態、リミッタ作動あり、大当たり種別が第1大当たりの場合を参照)ように構成されてもよい。

このような構成において、特別状態であるときに第2有利状態となることで所定の数値データが所定値になり特別状態への制御が終了するときは、特殊演出を実行せずに第1有利状態となるときの同様の終了報知演出が実行されることで、遊技者にとって不利な有利状態になるとの誤解を与える不都合を防止できる。