

【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7月10日(2014.7.10)

【公開番号】特開2014-18512(P2014-18512A)

【公開日】平成26年2月3日(2014.2.3)

【年通号数】公開・登録公報2014-006

【出願番号】特願2012-161557(P2012-161557)

【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26年5月23日(2014.5.23)

【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】

識別情報の可変表示を行い、識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果が導出表示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、

遊技媒体が入賞しやすい開放状態に変化可能な可変入賞装置と、

遊技媒体が普通領域を通過したことにもとづいて識別情報とは異なる普通識別情報の可変表示を行い、普通識別情報の可変表示の表示結果として所定表示結果が導出表示されたときに、前記可変入賞装置を前記開放状態に変化させる可変入賞装置制御手段と、

発射された遊技媒体が通過可能な第 1 経路および第 2 経路と、

前記開放状態中に前記可変入賞装置に遊技媒体が入賞したことに応じて実行される識別情報の可変表示において、特定演出を実行するか否かを決定する特定演出決定手段と、

前記特定演出決定手段により前記特定演出を実行することが決定されたことにもとづいて、識別情報の可変表示中に前記特定演出を実行する特定演出実行手段とを備え、

前記第 1 経路には、少なくとも前記普通領域が設けられ、

前記第 2 経路を通過した遊技媒体は、前記第 1 経路を通過した遊技媒体と比較して、前記可変入賞装置に入賞しやすいものであり、

普通識別情報の可変表示の表示結果として前記所定表示結果が導出表示されるときに、前記可変入賞装置に向けて遊技媒体を発射することを指示する指示報知を実行する指示報知実行手段をさらに備え、

前記可変入賞装置制御手段は、前記可変入賞装置を、第 1 期間にわたって前記開放状態に変化させる第 1 開放状態に制御可能であるとともに、前記第 1 期間とは異なる第 2 期間にわたって前記開放状態に変化させる第 2 開放状態に制御可能であり、

前記特定演出決定手段は、前記第 1 開放状態中に前記可変入賞装置に遊技媒体が入賞したことに応じて実行される識別情報の可変表示と、前記第 2 開放状態中に前記可変入賞装置に遊技媒体が入賞したことに応じて実行される識別情報の可変表示とで、異なる割合で前記特定演出を実行すると決定する

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

遊技の進行を制御する遊技制御手段と、

演出の実行を制御する演出制御手段とを備え、

前記遊技制御手段は、情報を出力可能であり、

前記演出制御手段は、前記遊技制御手段が出力する情報にもとづいて演出を実行可能である

請求項 1 記載の遊技機。

【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、識別情報の可変表示を行い、識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果が導出表示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】0010

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0010】

(手段 1) 本発明による遊技機は、識別情報 (例えば、飾り図柄) の可変表示を行い、当該識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果 (例えば、大当り図柄) が導出表示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、大当り遊技状態) に制御する遊技機であって、遊技媒体 (例えば、遊技球) が入賞しやすい開放状態に変化可能な可変入賞装置 (例えば、可変入賞球装置 15) と、遊技媒体が普通領域を通過したことにもとづいて識別情報とは異なる普通識別情報 (例えば、普通図柄) の可変表示を行い、普通識別情報の可変表示の表示結果として所定表示結果 (例えば、当り A) が導出表示されたときに、可変入賞装置を開放状態に変化させ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 S455, S404 を実行する部分) と、発射された遊技媒体が通過可能な第 1 経路 (例えば、遊技領域 7 の左方の第 1 通過経路 A) および第 2 経路 (例えば、遊技領域 7 の右方の第 2 通過経路 B) と、開放状態中に可変入賞装置に遊技媒体が入賞したことに応じて実行される識別情報の可変表示において、特定演出 (例えば、図 52 (B), (E) に示すような態様の特定演出) を実行するか否かを決定する特定演出決定手段 (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 S8201 を実行する部分) と、特定演出決定手段により特定演出を実行することが決定されたことにもとづいて、識別情報の可変表示中に特定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 S8228 で選択したプロセステーブルにもとづいてステップ S8232, S8409 を実行する部分) とを備え、第 1 経路には、少なくとも普通領域 (例えば、ゲート 32) が設けられ、第 2 経路を通過した遊技媒体は、第 1 経路を通過した遊技媒体と比較して、可変入賞装置に入賞しやすいものであり (例えば、図 1 に示すように、釘群 17 によって誘導経路が形成されていることによって、第 1 通過経路 A に進入した遊技球よりも、第 2 通過経路 B に進入した遊技球の方が可変入賞球装置 15 に入賞しやすい)、普通識別情報の可変表示の表示結果として所定表示結果が導出表示されるときに、可変入賞装置に向けて遊技媒体を発射することを指示する指示報知 (例えば、図 47 (F) に示す右打画像 9d) を実行する指示報知実行手段 (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 S739 を実行する部分) をさらに備え、可変入賞装置制御手段は、可変入賞装置を、第 1 期間 (例えば、0.1 秒) にわたって開放状態に変化させる第 1 開放状態に制御可能であるとともに、第 1 期間とは異なる第 2 期間 (例えば、5.3 秒) にわたって開放状態に変化させる第 2 開放状態に制御可能であり (例えば、図 21 (A) に示すように、低ベース状態であるときに、当り B となった場合には 0.1 秒の短期開放のみ行なわれ、当り A

となった場合には 5 . 3 秒の長期開放が行なわれる)、特定演出決定手段は、第 1 開放状態中に可変入賞装置に遊技媒体が入賞したことに応じて実行される別情報の可変表示と、第 2 開放状態中に可変入賞装置に遊技媒体が入賞したことに応じて実行される識別情報の可変表示とで、異なる割合で特定演出を実行すると決定する(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 100 は、ステップ S 6008 で Y のときのみ(すなわち、5 . 3 秒の長期開放が行われた場合のみ)ステップ S 6011, S 6012 の処理を行って特定演出を実行すると決定する場合がある)ことを特徴とする。

そのような構成により、第 1 開放状態となるか第 2 開放状態となるかによって、特定演出の実行割合が異なるので、特定演出が単調となることを防止することができ、遊技に対する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】0011

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0011】

(手段 2) 手段 1 において、第 2 期間(例えば、5 . 3 秒)は、第 1 期間(例えば、0 . 1 秒)よりも長い期間であり、特定演出決定手段は、第 2 開放状態中に可変入賞装置に遊技媒体が入賞したことに応じて実行される識別情報の可変表示においてのみ、特定演出を実行すると決定し(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 100 は、ステップ S 6008 で Y のときのみ(すなわち、5 . 3 秒の長期開放が行われた場合のみ)ステップ S 6011, S 6012 の処理を行って特定演出を実行すると決定する場合がある)、特定演出実行手段は、特定演出決定手段により特定演出を実行することが決定されたときには、第 2 開放状態中に可変入賞装置に遊技媒体が入賞したことに応じて実行される全ての識別情報の可変表示において特定演出を実行する(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 100 は、ステップ S 8319 ~ S 8321 の処理を実行して第 2 保留記憶数が 0 となるまで特定演出フラグをセットしていることによって、長期開放中の第 2 始動入賞口 14 への始動入賞を全て消化するまで特定演出を実行する)ように構成されていてもよい。

そのような構成によれば、第 2 開放状態中に可変入賞装置に遊技媒体が入賞することに対して遊技者を注目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】0012

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0012】

(手段 3) 手段 1 または手段 2 において、特定演出実行手段は、特定演出の実行中に、さらに可変入賞装置に遊技媒体が入賞した場合には、当該可変入賞装置に遊技媒体が入賞したことにもとづく識別情報の可変表示においても継続して特定演出を実行する(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 100 は、ステップ S 8319 ~ S 8321 の処理を実行することにより、長期開放中の第 2 始動入賞口 14 への始動入賞を全て消化する前に新たな第 2 始動入賞口 14 への始動入賞が発生した場合にも、その新たに発生した始動入賞を消化するまで第 2 保留記憶数が 0 とならないので特定演出フラグが維持され、新たに発生した第 2 始動入賞口 14 への始動入賞にもとづく変動表示においても特定演出が継続される)ように構成されていてもよい。

そのような構成によれば、特定演出が開始された後にも第 2 開放状態中に可変入賞装置に遊技媒体が入賞することに対して遊技者を注目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】0013

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0013】

(手段4) 手段1から手段3のうちのいずれかにおいて、未だ開始されていない識別情報の可変表示について、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、識別情報の可変表示の表示結果を導出表示する以前に、識別情報の可変表示の表示結果を特定表示結果とするか否かを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を実行する部分)と、識別情報の可変表示の表示結果として特定表示結果が導出表示されるか否かを事前決定手段による決定よりも前に判定する判定手段(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S1217, S1228を実行する部分)とを備え、特定演出決定手段は、判定手段の判定結果にもとづいて、開放状態中に可変入賞装置に遊技媒体が入賞したことに応じて実行される複数の識別情報の可変表示において特定演出を実行するか否かを決定する(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS6011で入賞時判定結果に応じた特定演出決定テーブルを選択してステップS6012を実行する)ように構成されていてもよい。

そのような構成によれば、特定演出が複数の識別情報の可変表示において実行されることによって、遊技者の期待感を高めることができる。

【手続補正7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0015

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0015】

(手段6) 本発明による遊技機の他の態様は、各々を識別可能な複数種類の第1識別情報(例えば、普通図柄)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、普通図柄表示器10)と、各々を識別可能な複数種類の第2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1特別図柄表示器8a、第2特別図柄表示器8b)とを備え、第2可変表示手段に特定表示結果(例えば、大当り図柄)が導出表示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、大当り遊技状態)に移行させる遊技機であって、遊技媒体(例えば、遊技球)が入賞しやすい状態(例えば、開放状態)と、入賞しにくいまたは入賞しない状態(例えば、閉鎖状態)とに変化可能な第1入賞装置(例えば、可変入賞球装置15)および第2入賞装置(例えば、特別可変入賞球装置20)と、発射された遊技媒体が通過可能な第1経路(例えば、遊技領域7の左方の第1通過経路A)および第2経路(例えば、遊技領域7の右方の第2通過経路B)とを備え、第1経路には、普通領域(例えば、ゲート32)および特別領域(例えば、第1始動入賞口13、第2始動入賞口)が設けられ、普通領域を遊技媒体が通過したことにもとづいて、第1可変表示手段における第1識別情報の可変表示を実行する第1可変表示実行手段(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S402, S403, S33を実行する部分)と、特別領域を遊技媒体が通過したことにもとづいて、第2可変表示手段における第2識別情報の可変表示を実行する第2可変表示実行手段(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S303, S304, S32を実行する部分)と、第1可変表示手段に所定表示結果(例えば、当り図柄)が導出表示されたときに第1入賞装置を入賞しやすい状態に制御する第1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S455, S404を実行する部分)と、特定遊技状態において第2入賞装置を入賞しやすい状態に制御する第2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、第1入賞装置が入賞しやすい状態に制御される場合と第2入賞装置が入賞しやすい状態に制御される場合とで、共通の報知態様で、第2経路に向けて遊技媒体を発射することを指示す

る指示報知（例えば、右打演出）を実行する指示報知実行手段（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Ｓ８４２３で切り替えたプロセスデータに従ってステップＳ８４０９を実行する部分、ステップＳ８２１５で選択したプロセステーブルに従ってステップＳ８２３２，Ｓ８４０９を実行する部分、ステップＳ８３０４，Ｓ８３０７で選択したプロセステーブルに従ってステップＳ８３１２，Ｓ８５０４を実行する部分）とをさらに備え、第１経路を通過した遊技媒体は、第１入賞装置および第２入賞装置の両方に入賞可能であり（例えば、図１に示すように、可変入賞球装置１５および特別可変入賞球装置２０は、遊技領域７の下方の略中央に配置されていることにより、左方の第１通過経路Ａに進入した遊技球が入賞可能である）、第２経路を通過した遊技媒体は、第１入賞装置および第２入賞装置の両方に入賞可能であり（例えば、図１に示すように、可変入賞球装置１５および特別可変入賞球装置２０は、遊技領域７の下方の略中央に配置されていることにより、右方の第２通過経路Ｂに進入した遊技球が入賞可能である）、第２経路を通過した遊技媒体は、第１経路を通過した遊技媒体と比較して、第１入賞装置または第２入賞装置のうちの少なくともいずれか一方に高い割合で入賞可能である（例えば、図１に示すように、釘群１７によって誘導経路が形成されていることによって、第１通過経路Ａに進入した遊技球よりも、第２通過経路Ｂに進入した遊技球の方が可変入賞球装置１５および特別可変入賞球装置２０に入賞しやすい）ことを特徴とする。

そのような構成により、共通の報知態様で指示報知を実行することによって、第１入賞装置と第２入賞装置とのいずれが入賞しやすい状態に制御されるかに対する期待感を高めることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。また、遊技者に遊技媒体を発射させる経路を変えさせることによって、遊技性に変化を与えることができ遊技に対する興趣を高めることができる。