

【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5月7日(2015.5.7)

【公開番号】特開2013-240629(P2013-240629A)

【公開日】平成25年12月5日(2013.12.5)

【年通号数】公開・登録公報2013-065

【出願番号】特願2013-147830(P2013-147830)

【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

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

【手続補正書】

【提出日】平成27年3月20日(2015.3.20)

【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】

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能であり、特別条件が成立したときに通常遊技状態よりも前記有利状態に制御されやすい特別状態に制御可能な遊技機であって、

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な第 2 状態とに変化する第 1 可変入賞装置と、

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 可変入賞装置と、

前記有利状態に制御するか否かを決定する決定手段と、

前記有利状態として、前記第 1 可変入賞装置と前記第 2 可変入賞装置とを用いるとともに、第 1 制御時間を上限に、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を含む第 1 有利状態に制御する第 1 有利状態制御手段と、

前記有利状態として、前記第 1 可変入賞装置と前記第 2 可変入賞装置とを用いるとともに、前記第 1 制御時間とは異なる第 2 制御時間を上限に、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を含む第 2 有利状態に制御する第 2 有利状態制御手段と、

前記有利状態であるときに前記第 1 状態に変化した前記第 1 可変入賞装置に遊技媒体が進入したことに基づいて、前記特別条件を成立可能な条件成立制御手段と、

前記有利状態に制御されたことに基づく所定の演出を実行する演出実行手段とを備え、

前記第 1 可変入賞装置は、ラウンドの実行回数が上限回数に達するよりも前の特定ラウンドにて前記第 1 状態に変化可能であり、

前記演出実行手段は、前記特定ラウンドにて前記第 1 状態に変化した前記第 1 可変入賞装置に遊技媒体が進入して前記特別条件が成立した場合に、該特定ラウンドよりも後のラウンドを実行中に第 1 演出を実行する一方、前記特定ラウンドにて前記第 1 状態に変化した前記第 1 可変入賞装置に遊技媒体が進入せずに前記特別条件が成立しなかった場合に、該特定ラウンドよりも後のラウンドを実行中に前記第 1 演出とは異なる第 2 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】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係り、詳しくは、可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能であり、特別条件が成立したときに通常遊技状態よりも前記有利状態に制御されやすい特別状態に制御可能な遊技機に関する。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

(1) 上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、可変表示を行い、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）に制御可能であり、特別条件が成立したときに通常遊技状態よりも前記有利状態に制御されやすい特別状態（例えば確変状態など）に制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機1など）であって、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7B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7Aなど）と、前記有利状態に制御するか否かを決定する決定手段（例えばステップS239の処理を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ100のCPU103など）と、前記有利状態として、前記第1可変入賞装置と前記第2可変入賞装置とを用いるとともに、第1制御時間（例えば29.5秒など）を上限に、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を含む第1有利状態（例えば大当り種別が「大当りA」の大当り遊技状態など）に制御する第1有利状態制御手段（例えばステップS242の処理における「大当りA」の決定結果に基づきステップS114～S117の処理を実行するCPU103など）と、前記有利状態として、前記第1可変入賞装置と前記第2可変入賞装置とを用いるとともに、前記第1制御時間とは異なる第2制御時間（例えば2.0秒など）を上限に、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を含む第2有利状態（例えば大当り種別が「大当りB」の大当り遊技状態など）に制御する第2有利状態制御手段（例えばステップS242の処理における「大当りB」の決定結果に基づきステップS114～S117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状態に変化した前記第1可変入賞装置に遊技媒体が進入したことに基づいて、前記特別条件を成立可能な条件成立制御手段（例えばステップS315～S317の処理を実行するCPU103など）と、前記有利状態に制御されたことに基づく所定の演出（例えば指示報知演出を含む大当り中演出や、大当り終了報知演出など）を実行する演出実行手段（例えばステップS174～S176の処理を実行する演出制御用CPU120など）とを備え、前記第1可変入賞装置は、ラウンドの実行回数が上限回数に達するよりも前の特定ラウンドにて前記第1状態に変化可能であり、前記演出実行手段は、前記特定ラウンドにて前記第1状態に変化した前記第1可変入賞装置に遊技媒体が進入して前記特別条件が成立した場合に、該特定ラウンドよりも後のラウンドを実行中に第1演出（例えば大当り終了報知演出制御パターンDPA2に対応した図20（B）に示す演出表示など）を実行する一方、前記特定ラウンドにて前記第1状態に変化した前記第1可変入賞装置に遊技媒体が進入せずに前記特別条件が成立しなかった場合に、該特定ラウンドよりも後のラウンドを実行中に前記第1演出とは異なる第2演出（例えば大当り終了報知演出制御パターンDPA1に対応した図20（A）に示す演出表示など）を実行する（例えばステップS506の処理により設定された大当り終了報知演出制御パターンを用いてステップS522の処理を実行する部分など）。

このような構成によれば、好適な演出により遊技の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】

【0009】

(2) 上記(1)の遊技機において、前記演出実行手段は、前記第2 有利状態にて前記第1状態に変化した前記第1可変入賞装置に遊技媒体が進入せずに前記特別条件が成立しなかった場合に、前記第1演出および前記第2演出とは異なる第3演出(例えば大当り終了報知演出制御パターンDPB1に対応した図21(A)に示す演出表示など)を実行してもよい。

このような構成においては、好適な演出により遊技の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】0010

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0010】

(3) 上記(1)または(2)の遊技機において、前記演出実行手段は、前記 有利状態にて前記第1状態に変化した前記第1可変入賞装置に遊技媒体が進入せずに前記特別条件が成立しなかったときに、遊技者に特典を付与する特典付与手段(例えば図20(A)や図21(A)に示す2次元バーコードBC1、図21(A)に示す2次元バーコードBC2を画像表示装置5に表示させる演出制御用CPU120など)を含んでもよい。

このような構成においては、特典の付与により、遊技の興趣低下を補填することができる。

【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】

(4) あるいは、本願に係る遊技機は、可変表示を行い、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)に制御可能であり、特別条件が成立したときに通常遊技状態よりも前記 有利状態に制御されやすい特別状態(例えば確変状態など)に制御可能な遊技機(例えばパチンコ遊技機1など)であって、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7B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7Aなど)と、前記 有利状態に制御するか否かを決定する決定手段(例えばステップS239の処理を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ100のCPU103など)と、前記 有利状態として、前記第1可変入賞装置と前記第2可変入賞装置とを用いるとともに、第1制御時間(例えば29.5秒など)を上限に、前記第1可変入賞装置を前記第1状態に変化させる第1 有利状態(例えば大当り種別が「大当りA」の大当り遊技状態など)に制御する第1 有利状態制御手段(例えばステップS242の処理における「大当りA」の決定結果に基づきステップS114~S117の処理を実行するCPU103など)と、前記 有利状態として、前記第1可変入賞装置と前記第2可変入賞装置とを用いるとともに、前記第1制御時間とは異なる第2制御時間(例えば2.0秒など)を上限に、前記第1可変入賞装置を前記第1状態に変化させる第2 有利状態(例えば大当り種別が「大当りB」の大当り遊技状態など)に制御する第2 有利状態制御手段(例えばステ

ップS 2 4 2の処理における「大当りB」の決定結果に基づきステップS 1 1 4～S 1 1 7の処理を実行するCPU 1 0 3など)と、前記有利状態であるときに前記第1状態に変化した前記第1可変入賞装置に遊技媒体が進入したことに基づいて、前記特別条件を成立可能な条件成立制御手段(例えばステップS 3 1 5～S 3 1 7の処理を実行するCPU 1 0 3など)と、前記有利状態に制御されたことに基づく所定の演出(例えば指示報知演出を含む大当り中演出や、大当り終了報知演出など)を実行する演出実行手段(例えばステップS 1 7 4～S 1 7 6の処理を実行する演出制御用CPU 1 2 0など)とを備え、前記演出実行手段は、前記第2有利状態にて前記第1状態に変化した前記第1可変入賞装置に遊技媒体が進入して前記特別条件が成立した場合に、第1演出時間(例えば10秒など)にわたり前記所定の演出を実行する一方、前記第2有利状態にて前記第1状態に変化した前記第1可変入賞装置に遊技媒体が進入せず前記特別条件が成立しなかった場合に、前記第1演出時間とは異なる第2演出時間(例えば5秒など)にわたり前記所定の演出を実行してもよい(例えばステップS 5 0 5の処理により設定された大当り終了報知演出時間が経過するまで、ステップS 5 2 1の処理におけるNoの判定に基づきステップS 5 2 2の処理を実行する部分など)。

このような構成によれば、好適な演出により遊技の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】0012

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0012】

(5)上記(4)の遊技機において、前記第2制御時間として、前記第1制御時間よりも短い時間を設定する制御時間設定手段(例えばステップS 2 9 5の処理を実行するCPU 1 0 3など)と、前記第2演出時間として、前記第1演出時間よりも短い時間を設定する演出時間設定手段(例えばCPU 1 0 3によるステップS 3 3 5、S 3 3 8の処理に基づき、ステップS 5 0 1、S 5 0 5の処理を実行する演出制御用CPU 1 2 0など)とを備え、前記演出時間設定手段は、前記第1有利状態にて前記第1状態に変化した前記第1可変入賞装置に遊技媒体が進入して前記特別条件が成立した場合に、前記所定の演出を実行する演出時間として、前記第1演出時間よりも短い時間を設定してもよい(例えばCPU 1 0 3によるステップS 3 3 5の処理にて、大当り種別が「大当りA」で確変確定フラグがオンに対応して、大当り終了演出待ち時間を7秒に設定する部分など)。

このような構成においては、演出の間延びによる遊技の興趣低下を防止することができる。

【手続補正8】

【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】

(6)上記(1)から(5)のうちいずれかの遊技機において、前記演出実行手段は、前記有利状態にて前記第1可変入賞装置が前記第1状態に変化したときに、前記第1可変入賞装置へ向けての遊技媒体の発射を促す報知演出(例えば第2指示報知演出など)を実行してもよい(例えば演出制御用CPU 1 2 0がステップS 5 0 4の処理を実行する部分など)。

このような構成においては、特別条件が成立しやすくして、遊技の興趣を向上させることができる。