

【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2014-57709(P2014-57709A)

【公開日】平成26年4月3日(2014.4.3)

【年通号数】公開・登録公報2014-017

【出願番号】特願2012-204140(P2012-204140)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

A 6 3 F 7/02 3 2 0

【手続補正書】

【提出日】平成26年5月21日(2014.5.21)

【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】

遊技領域に遊技媒体を発射することにより遊技を行い、各々を識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を行い表示結果を導出する可変表示手段に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特定遊技状態に制御する遊技機であって、

遊技の進行制御を行うとともに、制御情報を送信する遊技制御手段と、

前記遊技制御手段から受信した制御情報に基づいて演出の制御を行う演出制御手段と、

前記遊技領域における所定領域に設けられ、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または進入困難な第2状態とに変化する変動入賞装置と、

前記所定領域以外に設けられ、遊技媒体の進入に伴って前記可変表示の実行条件が成立する始動入賞装置と、を備え、

通常遊技状態において遊技媒体が前記所定領域に向けて発射された場合、該所定領域以外に向けて発射されるよりも遊技者にとって不利となるものであり、

前記遊技制御手段は、

前記特定遊技状態において遊技媒体が前記所定領域に向けて発射された場合、該所定領域以外に向けて発射されるよりも遊技者にとって有利となる位置に設けられた前記変動入賞装置を制御する変動入賞制御手段と、

前記特定遊技状態が終了した後に遊技状態が変化する際、前記可変表示が実行されるときに可変開始制御情報を送信する可変開始制御情報送信手段と、

前記特定遊技状態が終了した後に遊技状態が変化する際、前記可変表示が実行されないときに非可変制御情報を送信する非可変制御情報送信手段と、を含み、

前記演出制御手段は、

前記特定遊技状態に制御されるときに、遊技媒体を前記所定領域に発射すべきことを遊技者に報知する状態時報知を行う特定遊技状態時報知手段と、

前記特定遊技状態が終了した後、前記可変開始制御情報を受信したに基づいて、遊技媒体を前記所定領域以外に向けて発射すべきことを遊技者に報知する終了後報知を行う特定遊技状態終了後報知手段と、を含み、

前記特定遊技状態終了後報知手段は、前記特定遊技状態が終了した後、前記非可変制御情報を受信したときにも終了後報知を行い、

前記遊技制御手段は、前記可変表示を開始するときに、前記可変表示における特定演出の実行態様と、前記可変表示における特定演出以外の通常演出の実行態様とを決定する開始時決定手段を含み、

前記可変開始制御情報送信手段は、前記可変開始制御情報として、前記開始時決定手段により決定された前記通常演出の実行態様を指示する第1情報と、前記開始時決定手段により決定された前記特定演出の実行態様を指示する第2情報を送信し、

前記演出制御手段は、前記第1情報と前記第2情報に基づいて前記可変表示手段における前記可変表示を制御する、

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】

本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、前記特定遊技状態が終了した後に遊技状態が変化する際、遊技者が気付かないうちに不利な遊技を続けてしまうことを回避できる遊技機を提供することを目的としている。

【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】

前記課題を解決するために、本発明の請求項1に記載の遊技機は、

遊技領域（左遊技領域2A、右遊技領域2B）に遊技媒体を発射することにより遊技を行い、各々を識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を行い表示結果を導出する可変表示手段（第1及び第2特別図柄表示装置4A、4Bや画像表示装置5など）に予め定められた特定表示結果（大当たり図柄や大当たり組合せの確定飾り図柄など）が導出されたときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態（大当たり遊技状態や時短状態、時短付確変状態など）に制御する遊技機であって、

遊技の進行制御を行うとともに、制御情報（演出制御コマンド）を送信する遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、

前記遊技制御手段から受信した制御情報に基づいて演出の制御を行う演出制御手段（演出制御用マイクロコンピュータ120のCPU120A）と、

前記遊技領域における所定領域（右遊技領域2Bなど）に設けられ、遊技媒体が進入可能な第1状態（開放状態など）と遊技媒体が進入不可能または進入困難な第2状態（閉鎖状態など）とに変化する変動入賞装置（例えば普通可変入賞球装置6B、特別可変入賞球装置7など）と、

前記所定領域以外（左遊技領域2Aなど）に設けられ、遊技媒体の進入に伴って前記可変表示の実行条件が成立する始動入賞装置（普通入賞球装置6A）と、を備え、

通常遊技状態において遊技媒体が前記所定領域に向けて発射された場合、該所定領域以外に向けて発射されるよりも遊技者にとって不利となるものであり（例えば普通入賞球装置6Aよりも普通可変入賞球装置6B遊技球の進入確率が低くなること）、前記遊技制御手段は、

前記特定遊技状態において遊技媒体が前記所定領域に向けて発射された場合、該所定領域以外に向けて発射されるよりも遊技者にとって有利となる位置に設けられた前記変動入賞装置を制御する変動入賞制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップS26にて普通図柄プロセス処理で時短制御を行う部分やステップS114～S120を行なう部分）と、

前記特定遊技状態が終了した後に遊技状態が変化する際、前記可変表示が実行されるときに可変開始制御情報（変動開始コマンド）を送信する可変開始制御情報送信手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップS264にて行う処理）と、

前記特定遊技状態が終了した後に遊技状態が変化する際、前記可変表示が実行されないときに非可変制御情報（客待ちデモ指定コマンド）を送信する非可変制御情報送信手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップS250にて行う処理）と、を含み、

前記演出制御手段は、

前記特定遊技状態に制御されるときに、遊技媒体を前記所定領域に発射すべきことを遊技者に報知する状態時報知（右打ち指示報知）を行う特定遊技状態時報知手段（演出制御用マイクロコンピュータ120のCPU120AがステップS607, 612の処理に基づいて報知を行う部分）と、

前記特定遊技状態が終了した後、前記可変開始制御情報を受信したことに基づいて、遊技媒体を前記所定領域以外に向けて発射すべきことを遊技者に報知する終了後報知（左打ち指示報知）を行う特定遊技状態終了後報知手段（演出制御用マイクロコンピュータ120のCPU120AがステップS840～S845の処理に基づいて報知を行う部分）と、を含み、

前記特定遊技状態終了後報知手段は、前記特定遊技状態が終了した後、前記非可変制御情報を受信したときにも終了後報知を行なう（演出制御用マイクロコンピュータ120のCPU120AがステップS188, 189の処理を行う部分）、

前記遊技制御手段は、前記可変表示を開始するときに、前記可変表示における特定演出の実行態様と、前記可変表示における特定演出以外の通常演出の実行態様とを決定する開始時決定手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップS110, S111にて行う処理）を含み、

前記可変開始制御情報送信手段は、前記可変開始制御情報として、前記開始時決定手段により決定された前記通常演出の実行態様を指示する第1情報（通常演出コマンド）と、前記開始時決定手段により決定された前記特定演出の実行態様を指示する第2情報（特定演出コマンド）とを送信し、

前記演出制御手段は、前記第1情報と前記第2情報に基づいて前記可変表示手段における前記可変表示を制御する（演出制御用マイクロコンピュータ120は2つのコマンドの組合せから導かれる変動時間にもとづいて変動表示における演出制御を行う部分）、ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者にとって有利となる遊技媒体の発射領域が異なっても、遊技媒体を発射すべき領域が遊技者に報知されるので、遊技者が不利な領域に遊技媒体を打ち続けてしまうことが防止される。また、特定遊技状態の終了後、例えば所定領域に遊技媒体を打ち続けると、所定領域以外にある始動入賞装置に遊技媒体が入賞しにくくなり可変表示が実行されないため、特定遊技状態終了後報知手段は、可変開始制御情報の受信に基づく終了後報知の実行が困難となるが、可変表示が実行されなくても、非可変制御情報の受信に基づく終了後報知が可能となるため、遊技者が所定領域に遊技媒体を無駄に打ち続けてしまうことを回避できる。

尚、前記特定遊技状態において遊技媒体が所定領域に向けて発射された場合、該所定領域以外に向けて発射されるよりも遊技者にとって有利となるとは、例えば特定遊技状態の一例としての大当たり遊技状態や時短状態において、変動入賞装置が第1状態となって始動入賞装置よりも遊技媒体の進入確率が高くなることで、入賞の発生に伴う賞遊技媒体数が増加したり、可変表示の始動条件が成立しやすくなることなどを含む。

また、通常遊技状態であるときに遊技媒体が前記所定領域に向けて発射された場合、該所定領域以外に向けて発射されるよりも遊技者にとって不利となるとは、例えば通常遊技状態において、変動入賞装置が第2状態となって始動入賞装置よりも遊技媒体の進入確率が低くなることで、入賞の発生による賞遊技媒体数が減少したり、可変表示の始動条件が成立しにくくなることなどを含む。