

【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29年2月9日 (2017.2.9)

【公開番号】特開2015-155006(P2015-155006A)  
 【公開日】平成27年8月27日 (2015.8.27)  
 【年通号数】公開・登録公報2015-054  
 【出願番号】特願2015-109529(P2015-109529)  
 【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28年12月27日 (2016.12.27)

【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】

遊技球が流下する遊技領域に設けられ、遊技球が入賞可能な第 1 及び第 2 始動口と、  
 前記第 1 の始動口への遊技球の入賞に起因して発生する第 1 の当否判定権と、前記第 2  
 の始動口への遊技球の入賞に起因して発生する第 2 の当否判定権とをそれぞれ使用してそ  
 れぞれ大当り当否判定を行い、前記第 1 の当否判定権の当否判定結果を報知するための第  
 1 の判定報知演出と前記第 2 の当否判定権の当否判定結果を報知するための第 2 の判定報  
 知演出とを実行する判定演出手段と、

当りの前記判定報知演出の後に大当り遊技を実行する大当り遊技実行手段とを備えた遊  
 技機であって、

前記第 1 の当否判定権による前記大当り当否判定の当りには、前記大当り遊技後の遊技  
 状態を前記大当り当否判定の当り確率が比較的高い確変状態にすることが可能な確変取得  
 容易大当りと、比較的低い非確変状態にすることが可能な確変取得困難大当りとが含まれ  
 る一方、前記第 2 の当否判定権による前記大当り当否判定の当りには、少なくとも前記  
 確変取得容易大当りが含まれるように設定され、

前記判定演出手段は、前記第 1 の当否判定権同士の間及び前記第 2 の当否判定権同士の  
 間では、発生順に前記当否判定権を使用して前記大当り遊技中ではないときに前記判定報  
 知演出を実行すると共に使用待ちの前記当否判定権を保留する一方、前記第 1 又は第 2 の  
 一方の前記当否判定権の前記判定報知演出が実行中か否かとは無関係に他方の前記当否判  
 定権の前記判定報知演出を実行し、さらに、前記第 1 の判定報知演出の実行中に前記第 2  
 の当否判定権の前記大当り遊技が開始されたときには、前記第 1 の判定報知演出を前記大  
 当り遊技と並行して実行しかつ、それらの並行した実行時間である並行実行時間を、予め  
 定められた前記第 1 の判定報知演出の規定演出時間の終了後に加えて前記第 1 の判定報知  
 演出を実行するように構成され、

前記確変状態の残り時間を示唆する確変継続残時間を、時間の経過に伴って減少するよ  
 うに表示タイマにてカウントダウン表示すると共に、前記並行実行時間が加えられたこと  
 に起因して、そのカウントダウン表示の途中で前記確変継続残時間の終了を先延ばしにし  
 る終了延期演出を実行する残時間演出実行手段を備えた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】 0 0 0 6

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 0 6 】

上記目的を達成するためになされた請求項 1 の発明に係る遊技機は、遊技球が流下する遊技領域に設けられ、遊技球が入賞可能な第 1 及び第 2 始動口と、第 1 の始動口への遊技球の入賞に起因して発生する第 1 の当否判定権と、第 2 の始動口への遊技球の入賞に起因して発生する第 2 の当否判定権とをそれぞれ使用してそれぞれ大当たり当否判定を行い、第 1 の当否判定権の当否判定結果を報知するための第 1 の判定報知演出と第 2 の当否判定権の当否判定結果を報知するための第 2 の判定報知演出とを実行する判定演出手段と、当りの判定報知演出の後に大当たり遊技を実行する大当たり遊技実行手段とを備えた遊技機であって、第 1 の当否判定権による大当たり当否判定の当りには、大当たり遊技後の遊技状態を大当たり当否判定の当り確率が比較的高い確変状態にすることが可能な確変取得容易大当たりと、比較的低い非確変状態にすることが可能な確変取得困難大当たりとが含まれる一方、第 2 の当否判定権による大当たり当否判定の当りには、少なくとも確変取得容易大当たりが含まれるように設定され、判定演出手段は、第 1 の当否判定権同士の間及び第 2 の当否判定権同士の間では、発生順に当否判定権を使用して大当たり遊技中ではないときに判定報知演出を実行すると共に使用待ちの当否判定権を保留する一方、第 1 又は第 2 の一方の当否判定権の判定報知演出が実行中か否かとは無関係に他方の当否判定権の判定報知演出を実行し、さらに、第 1 の判定報知演出の実行中に第 2 の当否判定権の大当たり遊技が開始されたときには、第 1 の判定報知演出を大当たり遊技と並行して実行しかつ、それらの並行した実行時間である並行実行時間を、予め定められた第 1 の判定報知演出の規定演出時間の終了後に加えて第 1 の判定報知演出を実行するように構成され、確変状態の残り時間を示唆する確変継続残時間を、時間の経過に伴って減少するように表示タイマにてカウントダウン表示すると共に、並行実行時間が加えられたことに起因して、そのカウントダウン表示の途中で確変継続残時間の終了を先延ばしにする終了延期演出を実行する残時間演出実行手段を備えたところに特徴を有する。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 0 7

【補正方法】 削除

【補正の内容】

【手続補正 4】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 0 8

【補正方法】 削除

【補正の内容】

【手続補正 5】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 0 9

【補正方法】 削除

【補正の内容】

【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 3

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 1 3 】

具体的には、カウントダウン表示中の表示タイマに所定時間を上乗せする第 1 の終了延期演出と、表示タイマのカウントダウン表示を所定時間に亘って中断する第 2 の終了延期

演出との少なくとも一方を備えた構成にすればよい。第 1 と第 2 の終了延期演出の両方を備えた構成にすれば、終了延期演出が単調になることを回避することが可能になり、趣向性を向上することが可能になる。

【手続補正 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0014

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0015

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0035

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0035】

< 右側流下領域 R b の流下経路について >

右側流下領域 R b の上部には、その右側流下領域 R b を流下する遊技球の全てが通過する共通基幹経路 50 が設けられている。共通基幹経路 50 は、遊技球が 1 つだけ通過可能な幅をなして上下方向に延び、その共通基幹経路 50 の下端部に、第 1 基幹流下経路 51 と第 2 基幹流下経路 52 とが二股状に連絡されている。第 2 基幹流下経路 52 は、第 1 基幹流下経路 51 との分岐部から遊技領域 R の外縁部に沿って下方に延びており、その下端部の排出口 52 B が、始動ゲート 30 に向かって左斜め下方に開放している。また、第 2 基幹流下経路 52 は、遊技球をサイド始動口 32 A に入賞させないように案内して、始動ゲート 30 や、その下流側に配置された特別始動口 33 A、第 1 及び第 2 のアタッカー口 34 A、35 A に向かわせる。

【手続補正 10】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0039

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0039】

図 4 に示すように、第 1 基幹流下経路 51 は、第 2 基幹流下経路 52 との分岐部から、第 2 基幹流下経路 52 よりも大きく左右に蛇行しながら下方に向かって延びており、遊技球が通過する通過時間が、第 2 基幹流下経路 52 よりも長くなるように構成されている。第 1 基幹流下経路 51 の下流側には、サイド始動口 32 A、特別始動口 33 A、始動ゲート 30 等が設けられている。

【手続補正 11】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0308

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0308】

(7) 上記実施形態では、本発明に係る終了延期演出として、「上乗せカウントダウン演出」と「フリーズ演出」とを備えていたが、終了延期演出として、液晶表示時間のカウントダウン速度を実際の時間経過よりも遅くする（例えば、 $1/2 \sim 1/4$  倍速のカウントダウン）「スローカウントダウン演出」を単独、或いは、「上乗せカウントダウン演出

」及び／又は「フリーズ演出」と共に備えていてもよい。

なお、上記実施形態及び参考例を概念化すると、以下の[1]～[4]の発明となる。

[1] 遊技球が流下する遊技領域に設けられ、遊技球が入賞可能な第1及び第2始動口と、

前記第1の始動口への遊技球の入賞に起因して発生する第1の当否判定権と、前記第2の始動口への遊技球の入賞に起因して発生する第2の当否判定権とをそれぞれ使用してそれぞれ大当り当否判定を行い、前記第1の当否判定権の当否判定結果を報知するための第1の判定報知演出と前記第2の当否判定権の当否判定結果を報知するための第2の判定報知演出とを実行する判定演出手段と、

当りの前記判定報知演出の後に大当り遊技を実行する大当り遊技実行手段とを備えた遊技機であって、

前記第1の当否判定権による前記大当り当否判定の当りには、前記大当り遊技後の遊技状態を前記大当り当否判定の当り確率が比較的高い確変状態にすることが可能な確変取得容易大当りと、比較的低い非確変状態にすることが可能な確変取得困難大当りとが含まれる一方、前記第2の当否判定権による前記大当り当否判定の当りには、少なくとも前記確変取得容易大当りが含まれるように設定され、

前記判定演出手段は、前記第1の当否判定権同士の間及び前記第2の当否判定権同士の間では、発生順に前記当否判定権を使用して前記判定報知演出を実行すると共に使用待ちの前記当否判定権を保留する一方、前記第1又は第2の一方の前記当否判定権の前記判定報知演出が実行中か否かとは無関係に他方の前記当否判定権の前記判定報知演出を実行するように構成され、

前記確変状態の残り時間を示唆する確変継続残時間を、時間の経過に伴って減少するように表示タイマにてカウントダウン表示すると共に、そのカウントダウン表示の途中で前記確変継続残時間の終了を先延ばしにする終了延期演出を実行する残時間演出実行手段を備えたことを特徴とする遊技機。

[2] 前記残時間演出実行手段は、前記終了延期演出として、予め定められた所定のタイミングでカウントダウン表示中の前記表示タイマに所定時間を上乗せする第1の終了延期演出と、

予め定められた所定のタイミングで前記表示タイマの前記カウントダウン表示を所定時間に亘って中断させる第2の終了延期演出との少なくとも一方を実行するように構成されたことを特徴とする[1]に記載の遊技機。

[1]の発明では、第1の始動口への入賞にて発生する第1の当否判定権と、第2の始動口への入賞にて発生する第2の当否判定権とを使用して、それぞれ大当り当否判定が行われ、それら判定結果を報知する判定報知演出が、それぞれ行われる。その際、第1の当否判定権同士の間及び第2の当否判定権同士の間では発生順に当否判定権を使用して判定報知演出を実行し、使用待ちの当否判定権を保留する。これに対し、第1の当否判定権と第2の当否判定権とでは、第1又は第2の一方の当否判定権の判定報知演出が実行中(判定図柄が変動表示中)か否かとは無関係に他方の当否判定権の判定報知演出を開始する(判定図柄の変動表示を開始する)。即ち、第1の当否判定権に基づく判定報知演出と、第2の当否判定権に基づく判定報知演出とを、並行して行うことが可能であるから、従来の遊技機において遊技者が抱いていた判定報知演出に対する不満を解消することが可能になる。

また、本発明では、第1の当否判定権による当りには、確変取得容易大当りと確変取得困難大当りとが含まれる一方、第2の当否判定権による当りには、少なくとも確変取得容易大当りが含まれるように設定されているから、確変状態において、第1の当否判定権による当りとなれば、非確変状態になってしまう虞がある。つまり、確変状態において、保留されている第1の当否判定権に大当り当否判定の当りが含まれている場合には、将来、その当りによる大当り遊技の実行後に、現在の確変状態が、非確変状態に引き下げられる可能性がある。ここで、本発明では、確変状態の残り時間を示唆する確変継続残時間を

、時間の経過に伴って減少するように表示タイマにてカウントダウン表示するから、確変状態が終了し得る（非確変状態に切り替わる）ピンチの到来が、刻一刻と迫ってくる緊迫感を遊技者に与えることが可能になり、趣向性の向上を図ることが可能になる。

さらに、表示タイマのカウントダウン表示の途中で確変継続残時間の終了を先延ばしにする終了延期演出を実行するから、確変状態から非確変状態への転落が延期されたかのような演出になり、遊技者の気分を盛り上げることが可能になる。

具体的には、カウントダウン表示中の表示タイマに所定時間を上乗せする第１の終了延期演出と、表示タイマのカウントダウン表示を所定時間に亘って中断する第２の終了延期演出との少なくとも一方を備えた構成にすればよい（〔２〕の発明）。第１と第２の終了延期演出の両方を備えた構成にすれば、終了延期演出が単調になることを回避することが可能になり、趣向性を向上することが可能になる。

〔３〕保留されている前記第１の当否判定権に当たりが含まれている場合に、その当りによる前記大当り遊技の実行前迄の残り時間に対応した時間を基礎残時間として演算する基礎残時間演算手段を備え、

前記残時間演出実行手段は、前記基礎残時間の少なくとも一部を前記確変継続残時間として前記表示タイマにてカウントダウン表示させると共に、

前記基礎残時間に予め定められた一定長の抽選待機時間を設定し、その抽選待機時間に基づいた所定の抽選タイミングで、前記基礎残時間が終了するまでに収まる長さの分割残時間を、予め設定された複数の前記分割残時間の中から抽選し、前記第１の終了延期演出として、前記カウントダウン表示中の前記表示タイマに抽選された前記分割残時間を上乗せする演出を実行するように構成したことを特徴とする〔２〕に記載の遊技機。

〔３〕の発明によれば、第１の当否判定権による大当り遊技の実行前迄の残り時間に対応した時間を基礎残時間として演算し、この基礎残時間は、確変状態が継続する時間となる。その基礎残時間に予め定められた一定長の抽選待機時間を設定し、抽選待機時間に基づいた抽選タイミングで、基礎残時間の終了までに収まる長さの分割残時間を、予め定められた複数の分割残時間の中から抽選し、抽選された分割残時間をカウントダウン表示中の表示タイマに上乗せする。即ち、確変状態が継続する基礎残時間全体を通して、複数回に亘って分割残時間の上乗せが行われ得るので、非確変状態への転落が複数回に亘って延期されたかのような演出になり、遊技者の気分をさらに盛り上げることが可能になる。

〔４〕保留されている前記第１の当否判定権に当たりが含まれている場合に、その当りによる前記大当り遊技の実行前迄の残り時間に対応した時間を基礎残時間として演算する基礎残時間演算手段を備え、

前記残時間演出実行手段は、前記基礎残時間の少なくとも一部を前記確変継続残時間として前記表示タイマにてカウントダウン表示させると共に、

前記基礎残時間に予め定められた一定長の抽選待機時間を設定し、その抽選待機時間に基づいた所定の抽選タイミングで、前記基礎残時間が終了するまでに収まる長さの分割残時間を、予め設定された複数の前記分割残時間の中から抽選し、前記第２の終了延期演出として、前記表示タイマにおけるカウントダウン表示を、抽選された前記分割残時間の期間に亘って中断させる演出を行うように構成したことを特徴とする〔２〕又は〔３〕に記載の遊技機。

〔４〕の発明によれば、第１の当否判定権による大当り遊技の実行前迄の残り時間に対応した時間を基礎残時間として演算し、この基礎残時間は、確変状態が継続する時間となる。その基礎残時間に予め定められた一定長の抽選待機時間を設定し、抽選待機時間に基づいた抽選タイミングで、基礎残時間の終了までに収まる長さの分割残時間を、予め定められた複数の分割残時間の中から抽選し、表示タイマにおけるカウントダウン表示を抽選された分割残時間の期間に亘って中断させる。即ち、確変状態が継続する基礎残時間全体を通して、複数回に亘ってカウントダウン表示の中断が行われ得るので、非確変状態への転落が複数回に亘って延期されたかのような演出になり、遊技者の気分をさらに盛り上げ

ることが可能になる。