

【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28年7月21日(2016.7.21)

【公開番号】特開2016-73834(P2016-73834A)

【公開日】平成28年5月12日(2016.5.12)

【年通号数】公開・登録公報2016-028

【出願番号】特願2016-5461(P2016-5461)

【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 7

【手続補正書】

【提出日】平成28年6月6日(2016.6.6)

【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特定状態に制御可能な遊技機であって、遊技媒体を発射すべき経路を報知する報知手段を備え、

前記特定状態には、変動入賞装置を遊技媒体が進入不可能又は進入困難な第2状態から遊技媒体が進入可能な第1状態に第1期間にわたり変化させる第1特定状態と、変動入賞装置を前記第2状態から前記第1状態に前記第1期間よりも短い第2期間にわたり変化させる第2特定状態とが含まれ、

前記報知手段は、遊技媒体を発射すべき経路が第1経路であることの報知として前記第2特定状態であるときには前記第1特定状態であるときよりも認識困難な態様で報知を実行し、遊技媒体を発射すべき経路が前記第1経路であることの報知の終了後に実行される複数回の可変表示に対応して、遊技媒体を発射すべき経路が前記第1経路とは異なる第2経路であることの報知を実行する

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】0 0 0 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 1】

本発明は、可変表示を行い、遊技者にとって有利な特定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】0 0 0 2

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 2】

遊技機として、遊技球などの遊技媒体を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられている入賞口などの入賞領域に遊技媒体が入賞すると、所定個の賞球が遊技者に払い出されるものがある。また、入賞領域に遊技媒体が入賞する（始動条件が成立する）と識別情報を変動可能に表示（可変表示）する可変表示手段が設けられ、可変表示手段において識別情報の可変表示の表示結果が特定表示結果（大当たり図柄）となった場合に遊技者にとって有利な特定状態（大当たり遊技状態）に制御可能になるように構成されたものがある。

【手続補正4】

【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、特定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5】

【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特定状態に制御可能な遊技機であって、遊技媒体を発射すべき経路を報知する報知手段を備え、前記特定状態には、変動入賞装置を遊技媒体が進入不可能又は進入困難な第2状態から遊技媒体が進入可能な第1状態に第1期間にわたり変化させる第1特定状態と、変動入賞装置を前記第2状態から前記第1状態に前記第1期間よりも短い第2期間にわたり変化させる第2特定状態とが含まれ、前記報知手段は、遊技媒体を発射すべき経路が第1経路であることの報知として前記第2特定状態であるときには前記第1特定状態であるときよりも認識困難な態様で報知を実行し、遊技媒体を発射すべき経路が前記第1経路であることの報知の終了後に実行される複数回の可変表示に対応して、遊技媒体を発射すべき経路が前記第1経路とは異なる第2経路であることの報知を実行する。(2) また、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（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、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）が導出されたことにもとづいて、遊技者にとって有利な特定状態（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遊技媒体が流下する流下経路のうちの第1経路（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、前記流下経路のうち、前記第1経路とは異なる第2経路（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第1経路に向けて発射された場合、前記第2経路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

状態において遊技媒体が前記第1経路に向けて発射された場合、前記第2経路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を行う部分）と、前記特定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、前記特定状態に制御されるときに、遊技媒体を前記第1経路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、遊技媒体を前記第2経路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、前記特定状態終了後報知手段は、前記特定状態が終了した後、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（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れば防止される。また、特定状態の終了後、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れば回避できる。尚、前記特定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。

【手続補正6】

【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】変更

【補正の内容】**【0009】**

(3) 上記(2)の遊技機において、前記演出制御手段（演出制御用マイクロコンピュータ120のCPU120A）は、前記非可変制御情報（客待ちデモ指定コマンド）を受信したことに基づいて、所定の演出手段（画像表示装置5や遊技効果ランプ9）により待機演出（デモ演出）を実行可能である、ことを特徴としている。この特徴によれば、待機演出のために送信される制御情報をを利用して終了後報知を行うことができるため、制御情報の種類を増加させなくて済む。

【手続補正7】**【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】**

(4) 上記(2)又は(3)の遊技機において、前記特定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）は、前記非可変制御情報（客待ちデモ指定コマンド）の受信に基づく前記終了後報知（第2左打ち指示報知AL2）を、前記可変開始制御情報（変動開始コマンド）を受信したことに基づく前記終了後報知（第1左打ち指示報知AL1）よりも遊技者が認識困難な報知態様にて行う、ことを特徴としている。この特徴によれば、遊技者が所定領域以外に遊技媒体を打ち出しているにも関わらず始動入賞装置に遊技媒体が入賞せずに、特定状態終了後報知手段による終了後報知が行われたことが周囲に悟られにくくなるので、遊技者に不快感を与えることを回避できる。

【手続補正8】**【補正対象書類名】明細書****【補正対象項目名】0011****【補正方法】変更****【補正の内容】****【0011】**

(5) 上記(4)の遊技機において、前記特定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）は、前記特定状態（大当たり遊技状態や時短状態、時短付確変状態など）が終了してから前記可変開始制御情報（変動開始コマンド）を受信した回数が第1回数（3回）に到達するまで、該可変開始制御情報を受信することに前記終了後報知（左打ち指示報知）を実行し、前記受信した回数が前記第1回数よりも少ない回数である第2回数（2回）に到達してから該第1回数に到達するまで（2回目及び3回目）に行う前記終了後報知（第2左打ち指示報知AL2）を、前記受信した回数が前記第2回数に到達するまでに行う前記終了後報知（第1左打ち指示報知AL1）よりも遊技者が認識困難な報知態様にて行う、ことを特徴としている。この特徴によれば、特定状態の終了後、可変表示が複数回実行されるまで終了後報知が行われることで遊技者が報知を見逃しにくくなるばかりか、第2回数以降は遊技者が認識困難な報知態様にて報知が行われるため、繰り返しの報知により遊技者に不快感を与えることを回避できる。

【手続補正9】**【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】**

(6) 上記(2)から(5)のうちいずれかの遊技機において、前記変動入賞制御手段（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や

ステップ S 114 ~ S 120 を行う部分) は、前記特定状態 (大当り遊技状態や時短状態、時短付確変状態など) であるときに、前記変動入賞装置 (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) を、遊技媒体が進入しやすい第 1 变化様 (例えば 2.9 秒間あるいは 10 個の入賞球が発生するまでの期間にて大入賞口を開放状態する様など) と、該第 1 变化様よりも遊技媒体が進入しにくい第 2 变化様 (例えば 0.5 秒間だけ大入賞口を開放状態とする様など) とのうち、いずれかの变化様で前記第 1 状態 (開放状態など) と前記第 2 状態 (閉鎖状態など) とに制御可能であり、前記特定状態時報知手段は、前記変動入賞制御手段により前記変動入賞装置が前記第 1 状態に制御されることに基づいて、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とともに、前記変動入賞装置の变化様が前記第 1 变化様であることに対応して第 1 報知様 (例えば第 1 右打ち指示報知 A R 1 など) を行う一方で、前記変動入賞装置の变化様が前記第 2 变化様であることに対応して前記第 1 報知様とは異なる第 2 報知様 (例えば第 2 右打ち指示報知 A R 2 など) にて前記報知を行う (演出制御用マイクロコンピュータ 120 の C P U 120 A が、ステップ S 607 、 S 612 の処理を実行する部分) 、ことを特徴としている。この特徴によれば、変動入賞装置の变化様が第 1 变化様であることに対応して第 1 報知様にて報知が行われ、第 2 变化様であることに対応して第 2 報知様にて報知が行われる。さらに、遊技者に適切な発射操作を指示するとともに、変動入賞装置の变化様を認識させることができる。

【手続補正 10】

【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】

(7) 上記 (6) の遊技機において、遊技媒体 (遊技球) を前記所定領域 (右遊技領域 2B など) に発射すべきことを示す信号 (例えば発射位置指定信号など) を遊技機の外部に出力するための発射信号出力処理 (例えばステップ S 173 、 S 175 の処理など) を実行する信号出力処理手段 (例えばステップ S 30 の試験端子処理を実行する C P U 104 など) を備え、前記信号出力処理手段は、前記変動入賞装置の变化様が前記第 1 变化様であるか前記第 2 变化様であるかにかかわらず、共通の前記発射信号出力処理を実行する (例えばステップ S 171 における N o の判定に基づきステップ S 173 ~ S 175 の処理を実行する) 、ことを特徴としている。この特徴によれば、変動入賞装置が第 1 状態に制御されることに対応して、その变化様が第 1 变化様であるか第 2 变化様であるかにかかわらず、遊技媒体を所定領域に発射すべきことを示す信号を外部出力するための発射信号出力処理が共通して実行される。これにより、信号が外部出力されるにもかかわらず報知が行われない事態を防止して、遊技の公正を保持することができる。

【手続補正 11】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0014

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0014】

(8) 上記 (2) から (7) のうちいずれかの遊技機において、遊技媒体 (遊技球) が前記変動入賞装置 (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) に進入することを含む所定の遊技結果に応じて景品として所定数の遊技媒体 (例えば 10 個の賞球など) を払い出すための払出条件が成立したことに基づいて、該払出条件が成立したことを示す払出条件成立信号を遊技機の外部に出力するための信号出力処理を実行する信号出力処理手段 (例えばステップ S 137 ~ S 145 、 S 147 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 C P U 104 など) を備える、ことを特徴としている。この特徴によれば、所定の払出条件が成立したときに、その払出条件が成立したことを示

す払出条件成立信号を外部出力するための信号出力処理が実行される。これにより、遊技機の外部において、払出条件の成立タイミングを正確に把握することができる。