

【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4月30日(2015.4.30)

【公開番号】特開2015-6608(P2015-6608A)

【公開日】平成27年1月15日(2015.1.15)

【年通号数】公開・登録公報2015-003

【出願番号】特願2014-211084(P2014-211084)

【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27年3月12日(2015.3.12)

【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】

第 1 始動領域を遊技媒体が通過したことに基づいて可変表示を行い表示結果を導出表示する第 1 可変表示手段または第 2 始動領域を遊技媒体が通過したことに基づいて可変表示を行い表示結果を導出表示する第 2 可変表示手段に導出表示された表示結果が予め定められた特定表示結果となったときに、遊技者にとって有利な有利状態に制御し、該有利状態終了後には、可変表示の表示結果が前記特定表示結果となる確率が通常確率である通常確率状態に制御するか又は前記特定表示結果となる確率が前記通常確率よりも高い高確率状態に制御可能であると共に、該有利状態終了後から所定条件が成立するまでの高開放制御期間において、前記第 2 始動領域を遊技媒体が通過する割合を高める制御を行う遊技機であって、

前記第 1 可変表示手段における可変表示および前記第 2 可変表示手段における可変表示に対応した演出を実行する演出実行手段と、

遊技媒体が入賞可能な第 1 状態と該第 1 状態に比べて遊技媒体が入賞しにくいまたは入賞しない第 2 状態とに変化可能であり、前記有利状態に制御されたときに当該第 1 状態に制御される特別可変入賞装置と、を含み、

前記有利状態には、前記第 1 可変表示手段により導出表示された表示結果が前記特定表示結果となったときに制御され、前記第 2 可変表示手段により導出表示された表示結果が前記特定表示結果となったときには制御されない前記有利状態であって、前記特別可変入賞装置を所定期間前記第 1 状態に変化させる制御が所定回数行われ、当該有利状態終了後には前記通常確率状態に制御される第 1 有利状態と、前記第 2 可変表示手段により導出表示された表示結果が前記特定表示結果となったときに制御され、前記第 1 可変表示手段により導出表示された表示結果が前記特定表示結果となったときには制御されない前記有利状態であって、前記特別可変入賞装置を前記所定期間よりも短い期間および前記所定回数よりも少ない回数の少なくともいずれかで前記第 1 状態に変化させる制御が行われ、当該有利状態終了後には前記通常確率状態に制御される第 2 有利状態と、が含まれ、

前記第 1 可変表示手段による可変表示が開始されるときに、前記第 1 有利状態に制御するか否かを決定し、前記第 2 可変表示手段による可変表示が開始されるときに、前記第 2 有利状態に制御するか否かを決定する事前決定手段をさらに含み、

前記演出実行手段は、前記高確率状態に制御されている状態で前記第 1 可変表示手段に

よる可変表示が開始されるときに前記事前決定手段により前記第 1 有利状態に制御すると決定された場合と、前記高確率状態に制御されている状態で前記第 2 可変表示手段による可変表示が開始されるときに前記事前決定手段により前記第 2 有利状態に制御すると決定された場合とで、少なくとも図柄とは異なる演出態様が共通の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】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

このように、特許文献 1 に示されるような遊技機においては、遊技者にとって有利な有利状態（大当たり遊技状態）に制御されるときに、特別可変入賞装置を遊技媒体が入賞可能な第 1 状態に変化させる制御（大入賞口の開放制御）が行われるものであり、特別可変入賞装置を該第 1 状態に変化させる期間又は回数は有利状態の種別に応じて異なるものである。

【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】

ここで、仮に、有利状態終了後に通常確率状態に制御される有利状態（所謂通常大当たり）として、第 1 可変表示手段（第 1 可変表示部）の表示結果が特定表示結果となったときに制御される有利状態であって、特別可変入賞装置を所定期間第 1 状態に変化させる制御が所定回数行われる第 1 有利状態（例えば開放時間が 2.9 秒の 4 ラウンド通常大当たり）と、第 2 可変表示手段（第 2 可変表示部）の表示結果が特定表示結果となったときに制御される有利状態であって、特別可変入賞装置を所定期間よりも短い期間および所定回数よりも少ない回数の少なくともいずれかで第 1 状態に変化させる制御が行われる第 2 有利状態と、が存在する場合、第 1 有利状態が発生する場合の演出と、第 2 有利状態が発生する場合の演出とを異ならせるようにすると、演出データの記憶容量が増加し、演出制御も複雑化してしまうという問題がある。

【手続補正 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0009】

本発明は、このような背景のもとになされたものであり、その目的は、演出データの記憶容量を抑制し、演出制御の複雑化を防止することにある。

【手続補正 5】

【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】

まず手段 1 に係る発明は、

第 1 始動領域（第 1 始動入賞口 13a）を遊技媒体が通過したことに基づいて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（第 1 特別図柄表示器 8a）または第 2 始動領域（第 2 始動入賞口 13b）を遊技媒体が通過したことに基づいて可変表示を行い

表示結果を導出表示する第2可変表示手段(第2特別図柄表示器8b)に導出表示された表示結果が予め定められた特定表示結果(大当り図柄)となったときに、遊技者にとって有利な有利状態(大当り遊技状態)に制御し、該有利状態終了後には、可変表示の表示結果が前記特定表示結果となる確率が通常確率である通常確率状態(低確率状態)に制御するか又は前記特定表示結果となる確率が前記通常確率よりも高い高確率状態に制御可能であると共に、該有利状態終了後から所定条件が成立するまで(次回の大当りが発生するまでまたは大当り終了後から30変動まで)の高開放制御期間において、前記第2始動領域を遊技媒体が通過する割合を高める(高ベース状態とする)制御を行う遊技機であって、前記第1可変表示手段における可変表示および前記第2可変表示手段における可変表示に対応した演出を実行する演出実行手段(受信した変動パターンコマンドに応じた演出を実行する演出制御用マイクロコンピュータ100)と、

遊技媒体が入賞可能な第1状態(開放状態)と該第1状態に比べて遊技媒体が入賞しにくいまたは入賞しない第2状態(閉状態)とに変化可能であり、前記有利状態に制御されたときに当該第1状態に制御される特別可変入賞装置(特別可変入賞球装置20)と、を含み、

前記有利状態には、前記第1可変表示手段により導出表示された表示結果が前記特定表示結果となったときに制御され、前記第2可変表示手段により導出表示された表示結果が前記特定表示結果となったときには制御されない前記有利状態であって、前記特別可変入賞装置を所定期間(29秒)前記第1状態に変化させる制御が所定回数(4ラウンド)行われ、当該有利状態終了後には前記通常確率状態に制御される第1有利状態(4R通常大当り)と、前記第2可変表示手段により導出表示された表示結果が前記特定表示結果となったときに制御され、前記第1可変表示手段により導出表示された表示結果が前記特定表示結果となったときには制御されない前記有利状態であって、前記特別可変入賞装置を前記所定期間よりも短い期間(0.1秒)および前記所定回数よりも少ない回数(2ラウンド)の少なくともいずれかで前記第1状態に変化させる制御が行われ、当該有利状態終了後には前記通常確率状態に制御される第2有利状態(突然通常大当り)と、が含まれ、

前記第1可変表示手段による可変表示が開始されるときに、前記第1有利状態に制御するか否かを決定し、前記第2可変表示手段による可変表示が開始されるときに、前記第2有利状態に制御するか否かを決定する事前決定手段(ステップS61の大当り判定、ステップS73の大当り種別決定を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ560)をさらに含み、

前記演出実行手段は、前記高確率状態に制御されている状態で前記第1可変表示手段による可変表示が開始されるときに前記事前決定手段により前記第1有利状態に制御すると決定された場合と、前記高確率状態に制御されている状態で前記第2可変表示手段による可変表示が開始されるときに前記事前決定手段により前記第2有利状態に制御すると決定された場合とで、少なくとも図柄とは異なる演出態様が共通の演出を実行する(バトルモードにおいて4R通常大当り、突然通常大当りのいずれが発生する場合にも、共通の変動パターンコマンド(特殊PZ0-B)に対応するバトル敗北演出を実行する)ことを特徴とする。

これによれば、第1有利状態が発生する場合と、第2有利状態が発生する場合とで、その可変表示に対応した共通の演出が実行されるので、演出データの記憶容量を抑制し、演出制御の複雑化を防止することができる。

また手段1に係る発明は、

可変表示が行われているときの第1のタイミングで開始され、当該可変表示の表示結果が前記特定表示結果となる可能性を報知する第1演出を実行する第1演出実行手段と、

前記第1演出が終了するタイミングより後の第2のタイミングで開始され、当該可変表示の表示結果が前記特定表示結果となる可能性を報知する第2演出を実行する第2演出実行手段と、

前記第1のタイミングより後であって、前記第2のタイミングよりも前の第3のタイミングで開始され、所定画像の視認性が低下する視認困難状態に変化させる視認困難演出を

実行する視認困難演出実行手段と、

前記視認困難演出終了後に、特別演出を実行する特別演出実行手段と、を含み、

前記視認困難演出及び前記第 2 演出をいずれも実行する場合には、その視認困難演出終了後に前記第 2 演出を開始し、

前記視認困難演出実行手段は、前記第 1 演出の実行期間と前記視認困難演出の実行期間とが重複しているときには、当該視認困難演出において、その重複期間における当該第 1 演出に係る画像の視認性を低下させる視認困難状態に変化させる重複時制御を実行し、

前記第 2 演出実行手段は、前記第 1 演出の開始後に前記重複時制御を伴う視認困難演出を実行して前記特別演出を実行しない場合に、当該第 1 演出を実行して前記重複時制御及び前記特別演出のいずれも実行しない場合よりも高い割合で前記第 2 演出を実行することを特徴とする遊技機であると良い。