

【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30年11月1日(2018.11.1)

【公開番号】特開2018-75439(P2018-75439A)

【公開日】平成30年5月17日(2018.5.17)

【年通号数】公開・登録公報2018-018

【出願番号】特願2018-2363(P2018-2363)

【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30年9月18日(2018.9.18)

【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】

所定の入賞口を開放させる特定のラウンド遊技を含む大当たり遊技を実行可能であり、前記特定のラウンド遊技において前記入賞口を通過した遊技球が特定領域を通過すると、前記大当たり遊技の終了後の遊技状態を、通常確率状態よりも大当たりに当選し易い高確率状態に制御可能な遊技機であって、

遊技球が前記特定領域を通過可能な第 1 状態と、遊技球が前記特定領域を通過不可能な第 2 状態とをとり得る振分部材を備え、

前記特定のラウンド遊技として第 1 の特定のラウンド遊技と第 2 の特定のラウンド遊技とを含む特定大当たり遊技を実行可能であり、

前記第 1 の特定のラウンド遊技では、前記第 2 状態にある振分部材を前記特定領域への通過が生じ難い通過困難時間にわたって前記第 1 状態に制御する通過困難制御を実行した後、当該特定のラウンド遊技における前記入賞口への入賞球数が所定数になったことに基づいて、前記第 2 状態にある振分部材を前記特定領域への通過が生じ得る通過許容時間にわたって前記第 1 状態に制御可能な通過許容制御を実行することが可能であり、

前記第 2 の特定のラウンド遊技では、前記通過困難制御を実行するが、当該特定のラウンド遊技における前記入賞口への入賞球数が何球になっても前記通過許容制御を実行しない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 3

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 3】

この種の遊技機としては例えば下記特許文献 1 に示すものがある。

【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 4

【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】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

ところで、上記文献に記載の遊技機には、特定領域への通過の可否を切り替える振分部材の制御方法に、改善の余地があった。

【手続補正 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【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】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

本発明は上記事情に鑑みてなされたものである。すなわちその課題とするところは、特定領域への通過に基づいて高確率状態に制御する遊技機において、特定領域への通過の可否を切り替える振分部材の制御方法を見直して、新たな興趣を創造することを目的する。

【手続補正 7】

【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】

本発明の遊技機は、

所定の入賞口を開放させる特定のラウンド遊技を含む大当たり遊技を実行可能であり、前記特定のラウンド遊技において前記入賞口を通過した遊技球が特定領域を通過すると、前記大当たり遊技の終了後の遊技状態を、通常確率状態よりも大当たりに当選し易い高確率状態に制御可能な遊技機であって、

遊技球が前記特定領域を通過可能な第1状態と、遊技球が前記特定領域を通過不可能な第2状態とをとり得る振分部材を備え、

前記特定のラウンド遊技として第1の特定のラウンド遊技と第2の特定のラウンド遊技とを含む特定大当たり遊技を実行可能であり、

前記第1の特定のラウンド遊技では、前記第2状態にある振分部材を前記特定領域への通過が生じ難い通過困難時間にわたって前記第1状態に制御する通過困難制御を実行した後、当該特定のラウンド遊技における前記入賞口への入賞球数が所定数になったことに基
づいて、前記第2状態にある振分部材を前記特定領域への通過が生じ得る通過許容時間に
わたって前記第1状態に制御可能な通過許容制御を実行することが可能であり、

前記第2の特定のラウンド遊技では、前記通過困難制御を実行するが、当該特定のラウ
ンド遊技における前記入賞口への入賞球数が何球になっても前記通過許容制御を実行しな
いことを特徴とする遊技機である。

【手続補正 8】

【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】

本発明によれば、特定領域への通過に基づいて高確率状態に制御する遊技機において、新たな興趣を創造することが可能となる。

【手続補正9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0394

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0394】

この構成の遊技機によれば、特別遊技後に高確率状態且つ入球サポート状態（第1特典遊技状態）に制御されたときの背景制御として、第2背景画像の表示期間の後に第1背景画像（通常確率状態且つ入球サポート状態（第2特典遊技状態）中と同じ背景画像）の表示期間がある第2背景制御を行う場合と、第1背景画像の表示期間中に第3背景画像の表示期間を割り込ませる第3背景制御を行う場合とがある。よって、特別遊技の直後に第1背景画像が表示された場合でも、高確率状態への期待感を遊技者に持たせることが可能となる。

ところで、遊技機を代表する一般的なパチンコ遊技機では、始動口（入球口）への入賞に基づいて大当たりの当否判定がなされ、大当たりに当選するとそのことを示す大当たり図柄が停止表示された後、大入賞口（特別入賞口）を開放させるラウンド遊技を複数ラウンド行う大当たり遊技（特別遊技）が実行される。特に近年では、大入賞口の内部に、予め定められたタイミングで通過の可否が切り替えられる特定領域を備え、この特定領域への遊技球の通過に基づいて高確率状態に制御される遊技機がよくみられる。

この種の遊技機としては例えば特開2014-171636号公報に示すものがある。特開2014-171636号公報に記載の遊技機には、大当たり図柄として、大当たり遊技中に特定領域への通過が可能となる通過大当たり図柄と、大当たり遊技中の特定領域への通過が不可能または困難な非通過大当たり図柄とが設けられている。そして、通過大当たり図柄に当選して特定領域に通過させると、大当たり遊技後には高確率状態且つ入球サポート状態（電サポ制御状態）に制御される。そしてこの時の背景画像は、この遊技状態に移行したとわかる確率変動モードの背景画像（確変背景画像）に制御される。

また、非通過大当たり図柄に当選すると原則的には特定領域へ通過させることはできないため、大当たり遊技後は通常確率状態且つ入球サポート状態に制御される。そしてこの時の背景画像は、この遊技状態に移行したとわかる時短モードの背景画像（時短背景画像）に制御される。なお特開2014-171636号公報では、非通過大当たり図柄への当選時のイレギュラーなケースとして特定領域への通過が発生してしまった場合でも、時短背景画像に制御される。

ところで、特開2014-171636号公報に記載の遊技機では、大当たり遊技の直後に時短背景画像に制御された場合には、イレギュラーな特定領域の通過が生じていない限り、必ず通常確率状態であることが確定する。つまり、普通に遊技をしている限り、高確率状態である場合には大当たり遊技の直後に時短背景画像に制御されることはなかった。そのためこの背景画像に制御された場合には、遊技者は高確率状態であることに對して全く期待することはできなかった。

近年主流の遊技機の中には、通常確率状態における大当たり当選確率が低く設定されている所謂MAXタイプの遊技機が多数ある。この手のタイプの遊技機では、大当たり遊技の直後に時短背景画像に制御された場合（つまり当選した大当たりが非通過大当たり図柄であると確定した場合）に遊技者が受ける落胆の程度はそれなりに大きい。そのため、遊技意欲の極端な低下を招くおそれもある。

本発明は上記事情に鑑みてなされたものである。すなわちその課題とするところは、特別入賞口内の特定領域への通過に基づいて高確率状態に制御される遊技機において、通常確率状態且つ入球サポート状態に応じた背景画像に制御された場合であっても、高確率状

態であることに期待の持てる遊技機を提供することを目的とする。