

【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3月17日(2016.3.17)

【公開番号】特開2015-155028(P2015-155028A)

【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2015-112135(P2015-112135)

【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28年2月1日(2016.2.1)

【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】

遊技領域に設けられた第1始動領域を遊技媒体が通過した後に、可変表示の開始を許容する開始条件の成立に基づいて、第1識別情報の可変表示を行い表示結果を導出表示する第1可変表示手段と、遊技領域に設けられた第2始動領域を遊技媒体が通過した後に、前記開始条件の成立に基づいて、第2識別情報の可変表示を行い表示結果を導出表示する第2可変表示手段と、を備え、予め定められた特定表示結果が第1識別情報又は第2識別情報の表示結果として導出表示されたときに、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、

前記第2始動領域に遊技媒体が通過しやすい第1誘導状態と、前記第2始動領域に遊技媒体が通過しにくい又はしない第2誘導状態と、に変化する始動通過装置と、

前記特定遊技状態の終了後、前記始動通過装置が前記第1誘導状態となる頻度の高い有利状態に制御する有利状態制御手段と、

前記第1可変表示手段による可変表示が終了してから次の可変表示が開始されるまでの間に、第1時間に亘って前記第1可変表示手段により導出表示された表示結果を停止表示させる第1停止表示手段と、

前記第2可変表示手段による可変表示が終了してから次の可変表示が開始されるまでの間に、前記第1時間よりも短い第2時間に亘って前記第2可変表示手段により導出表示された表示結果を停止表示させる第2停止表示手段と、

を備え、

前記第2可変表示手段による第2識別情報の可変表示を、前記第1可変表示手段による第1識別情報の可変表示に優先させて実行する、

ことを特徴とする遊技機。

【請求項2】

遊技領域に設けられた第1始動領域を遊技媒体が通過した後に、可変表示の開始を許容する開始条件の成立に基づいて、第1識別情報の可変表示を行い表示結果を導出表示する第1可変表示手段と、遊技領域に設けられた第2始動領域を遊技媒体が通過した後に、可変表示の開始を許容する開始条件の成立に基づいて、第2識別情報の可変表示を行い表示結果を導出表示する第2可変表示手段と、を備え、予め定められた特定表示結果が表示結

果として導出表示されたときに、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、

前記第2始動領域に遊技媒体が通過しやすい第1誘導状態と、前記第2始動領域に遊技媒体が通過しにくい又はしない第2誘導状態と、に変化する始動通過装置と、

前記特定遊技状態の終了後、前記始動通過装置が前記第1誘導状態となる頻度の高い有利状態に制御する有利状態制御手段と、

前記第1可変表示手段または前記第2可変表示手段による可変表示が終了してから次の可変表示が開始されるまでの間に、所定時間に亘って前記第1可変表示手段または前記第2可変表示手段により導出表示された表示結果を停止表示させる停止表示手段と、

を備え、

前記第1可変表示手段と前記第2可変表示手段は、前記有利状態制御手段によって前記有利状態に制御されていないときに前記第1可変表示手段による可変表示が行われたときよりも、前記有利状態に制御されているときに前記第2可変表示手段による可変表示が行われたときの方が、可変表示時間を短くするとともに、

前記停止表示手段は、前記有利状態制御手段によって前記有利状態に制御されていないときに前記第1可変表示手段による可変表示が行われたときよりも前記有利状態に制御されているときに前記第2可変表示手段による可変表示が行われたときの方が、表示結果の停止表示時間を短くし、

前記第2可変表示手段による第2識別情報の可変表示を、前記第1可変表示手段による第1識別情報の可変表示に優先させて実行する、

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】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

(1) 上記目的を達成するため、本願の第1の観点に係る遊技機は、

遊技領域に設けられた第1始動領域(例えば第1始動入賞口など)を遊技媒体(例えば遊技球など)が通過した後に、可変表示の開始を許容する開始条件の成立に基づいて、第1識別情報(例えば第1特図など)の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(例えば第1特別図柄表示装置4Aなど)と、遊技領域に設けられた第2始動領域(例えば第2始動入賞口など)を遊技媒体が通過した後に、前記開始条件の成立に基づいて、第2識別情報(例えば第2特図など)の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(例えば第2特別図柄表示装置4Bなど)と、を備え、予め定められた特定表示結果(例えば大当り図柄など)が第1識別情報又は第2識別情報の表示結果として導出表示されたときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態(例えば大当り遊技状態など)に制御する遊技機(パチンコ遊技機1など)であって、

前記第2始動領域に遊技媒体が通過しやすい第1誘導状態(例えば開放状態など)と、前記第2始動領域に遊技媒体が通過しにくい又はしない第2誘導状態(例えば閉鎖状態など)と、に変化する始動通過装置(例えば普通可変入賞球装置6Bなど)と、

前記特定遊技状態の終了後、前記始動通過装置が前記第1誘導状態となる頻度の高い有利状態(例えば第1確変状態や、第2確変状態、時短状態など)に制御する有利状態制御手段(例えばステップS117の大当り終了処理を実行するCPU103など)と、

前記第1可変表示手段による可変表示が終了してから次の可変表示が開始されるまでの間に、第1時間(例えば0.8秒など)に亘って前記第1可変表示手段により導出表示された表示結果を停止表示させる第1停止表示手段(例えばステップS294Cの処理を実行するCPU103など)と、

前記第2可変表示手段による可変表示が終了してから次の可変表示が開始されるまでの間に、前記第1時間よりも短い第2時間(例えば0.5秒など)に亘って前記第2可変表

示手段により導出表示された表示結果を停止表示させる第2停止表示手段（例えばステップS294Bの処理を実行するCPU103など）と、

を備え、

前記第2可変表示手段による第2識別情報の可変表示を、前記第1可変表示手段による第1識別情報の可変表示に優先させて実行する、

ことを特徴とする。

このような構成によれば、第2始動領域への通過確率が高い有利状態における変動効率を高めることができる。その一方で、第2始動領域への通過確率が低い、有利状態以外の遊技状態（通常状態）では、変動効率を低くすることで、可変表示が行われていない時間が発生してしまうことを防止することができる。

【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】

前記第2可変表示手段による前記第2識別情報の可変表示を、前記第1可変表示手段による前記第1識別情報の可変表示に優先させて実行する。

このような構成によれば、有利状態における変動効率をさらに高めることができる。

【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】

(2) 上記目的を達成するため、本願の第2の観点に係る遊技機は、

遊技領域に設けられた第1始動領域（例えば第1始動入賞口など）を遊技媒体（例えば遊技球など）が通過した後に、可変表示の開始を許容する開始条件の成立に基づいて、第1識別情報（例えば第1特図など）の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（例えば第1特別図柄表示装置4Aなど）と、遊技領域に設けられた第2始動領域（例えば第2始動入賞口など）を遊技媒体が通過した後に、可変表示の開始を許容する開始条件の成立に基づいて、第2識別情報（例えば第2特図など）の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（例えば第2特別図柄表示装置4Bなど）と、を備え、予め定められた特定表示結果（例えば大当り図柄など）が表示結果として導出表示されたときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態（例えば大当り遊技状態など）に制御する遊技機（パチンコ遊技機1など）であって、

前記第2始動領域に遊技媒体が通過しやすい第1誘導状態（例えば開放状態など）と、前記第2始動領域に遊技媒体が通過しにくい又はしない第2誘導状態（例えば閉鎖状態など）と、に変化する始動通過装置（例えば普通可変入賞球装置6Bなど）と、

前記特定遊技状態の終了後、前記始動通過装置が前記第1誘導状態となる頻度の高い有利状態（例えば第1確変状態や、第2確変状態、時短状態など）に制御する有利状態制御手段（例えばステップS117の大当り終了処理を実行するCPU103など）と、

前記第1可変表示手段または前記第2可変表示手段による可変表示が終了してから次の可変表示が開始されるまでの間に、所定時間に亘って前記第1可変表示手段または前記第2可変表示手段により導出表示された表示結果を停止表示させる停止表示手段（例えばステップS294D～S294Hの処理を実行するCPU103など）と、

を備え、

前記第1可変表示手段と前記第2可変表示手段は、前記有利状態制御手段によって前記有利状態に制御されていないときに前記第1可変表示手段による可変表示が行われたときよりも、前記有利状態に制御されているときに前記第2可変表示手段による可変表示が行

われたときの方が、可変表示時間を短くするとともに、

前記停止表示手段は、前記有利状態制御手段によって前記有利状態に制御されていないときに前記第1可変表示手段による可変表示が行われたときよりも前記有利状態に制御されているときに前記第2可変表示手段による可変表示が行われたときの方が、表示結果の停止表示時間を短くし、

前記第2可変表示手段による第2識別情報の可変表示を、前記第1可変表示手段による第1識別情報の可変表示に優先させて実行する、

ことを特徴とする。

このような構成によれば、第2始動領域への通過確率が高い有利状態における変動効率を高めることができる。その一方で、第2始動領域への通過確率が低い、有利状態以外の遊技状態（通常状態）では、変動効率を低くすることで、可変表示が行われていない時間が発生してしまうことを防止することができる。また、有利状態における変動効率をさらに高めることができる。

【手続補正5】

【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】

(3) 上記(1)、又は(2)の遊技機において、前記有利状態制御手段は、第1特定遊技状態の終了後、可変表示時間が短縮される第1有利状態に制御する一方で、前期第1特定遊技状態よりも有利度合いが低い第2特定遊技状態の終了後、可変表示時間が前記第1有利状態よりもさらに短縮される第2有利状態に制御する、ようにしてもよい。

このような構成によれば、特定遊技状態の終了後は、第2始動領域への通過確率が高くなるとともに、可変表示時間が短くなるため、変動効率をさらに高めることができる。また、有利度合いが低い第2特定遊技状態の終了後は、有利度合いが高い第1特定遊技状態の終了後よりも、可変表示時間が短くなって変動効率が高くなるため、遊技意欲の低下を抑制することができる。

【手続補正6】

【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】

(4) 上記(3)の遊技機において、前記停止表示手段は、前記第1有利状態に制御されているときよりも前記第2有利状態に制御されているときの方が、表示結果の停止表示時間を短くする、ようにしてもよい。

このような構成によれば、第2有利状態に制御されているときの変動効率を高めることができるため、有利度合いが低い第2特定遊技状態に制御されることにより遊技意欲が低下してしまうことを防止することができる。