

【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】令和 3 年 4 月 30 日 (2021.4.30)

【公開番号】特開 2019-180708 (P2019-180708A)  
 【公開日】令和 1 年 10 月 24 日 (2019.10.24)  
 【年通号数】公開・登録公報 2019-043  
 【出願番号】特願 2018-74423 (P2018-74423)  
 【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】令和 3 年 3 月 18 日 (2021.3.18)

【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】

所定信号に起因して実行された抽選処理による抽選結果に対応する変動演出を実行する変動演出実行手段と、

割込み演出開始フラグに基づいて割込み演出を実行する割込み演出実行手段と、を有し、

前記変動演出実行手段は、前記抽選結果が特別遊技状態となるものであるか否かの結果を示す変動図柄の前記変動演出に関して、変動時間が異なる第 1 変動パターンと第 2 変動パターンを少なくとも含む複数種類の変動パターンに応じた変動演出を実行可能であり、前記変動図柄が確定すると、前記変動演出を停止し、

前記割込み演出は、複数回の前記抽選結果にそれぞれ対応する変動演出に亘って実行可能な演出であり、

前記割込み演出実行手段は、前記変動図柄が確定しても、前記割込み演出を停止せず継続し、

前記割込み演出実行手段は、前記第 1 変動パターンと前記第 2 変動パターンとで共通の演出シナリオによって前記割込み演出開始フラグに基づいて前記割込み演出を実行してなる遊技機。

【請求項 2】

前記変動演出実行手段は、前記第 1 変動パターンと前記第 2 変動パターンとでそれぞれ異なる変動演出パターンシナリオによって変動演出を実行し、

前記共通の演出シナリオは、前記割込み演出が実行される場合の変動パターンにおいても、前記変動演出パターンシナリオには組み込まれず、該変動演出パターンシナリオに組み込まれた前記割込み演出開始フラグに基づいて読み出されてなる請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

前記割込み演出実行手段は、前記第 1 変動パターンと前記第 2 変動パターンとでそれぞれ異なるタイミングに設定されている前記割込み演出開始フラグに基づいて前記割込み演出を実行してなる請求項 1 又は 2 に記載の遊技機。

【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、パチンコ機、アレンジボール機、雀球遊技機、スロットなどの遊技機に関し、より詳しくは、プログラムの容量を削減することができ、さらに、処理を簡素化することができる遊技機に関する。

【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 4

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 0 4 】

しかしながら、上記のような遊技機は、プログラムの容量を削減することができておらず、さらに、処理を簡素化することができていないといった問題があった。

【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 5

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 0 5 】

そこで本発明は、上記問題に鑑み、プログラムの容量を削減することができ、さらに、処理を簡素化することが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】 0 0 0 7

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 0 7 】

請求項 1 の発明に係る遊技機によれば、所定信号に起因して実行された抽選処理による抽選結果に対応する変動演出を実行する変動演出実行手段（例えば、図 3 に示すサブ制御 CPU 800 a，図 20 に示すステップ S 50）と、

割込み演出開始フラグ（例えば、明細書段落 [ 0 0 7 2 ] ~ [ 0 0 7 8 ] に記載の開始フラグ参照）に基づいて割込み演出を実行する割込み演出実行手段（例えば、図 3 に示すサブ制御 CPU 800 a，図 20 に示すステップ S 50）と、を有し、

前記変動演出実行手段（例えば、図 3 に示すサブ制御 CPU 800 a，図 20 に示すステップ S 50）は、前記抽選結果が特別遊技状態となるものであるか否かの結果を示す変動図柄（例えば、図 7（a）に示す左特別図柄 SD 1，中特別図柄 SD 2，右特別図柄 SD 3）の前記変動演出に関して、変動時間が異なる第 1 変動パターンと第 2 変動パターンを少なくとも含む複数種類の変動パターン（例えば、図 1 1（b）参照）に応じた変動演出を実行可能であり、前記変動図柄（例えば、図 7（a）に示す左特別図柄 SD 1，中特別図柄 SD 2，右特別図柄 SD 3）が確定すると、前記変動演出を停止し、

前記割込み演出は、複数回の前記抽選結果にそれぞれ対応する変動演出に亘って実行可能な演出であり、

前記割込み演出実行手段（例えば、図 3 に示すサブ制御 CPU 800 a，図 20 に示すステップ S 50）は、前記変動図柄（例えば、図 7（a）に示す左特別図柄 SD 1，中特別図柄 SD 2，右特別図柄 SD 3）が確定しても、前記割込み演出を停止せず継続し、

前記割込み演出実行手段（例えば、図 3 に示すサブ制御 CPU 800 a，図 20 に示すステップ S 50）は、前記第 1 変動パターンと前記第 2 変動パターンとで共通の演出シナリオ（例えば、明細書段落 [ 0 0 7 2 ] ~ [ 0 0 7 8 ] に記載の突入演出のシナリオ参照

によって前記割込み演出開始フラグ（例えば、明細書段落〔0072〕～〔0078〕に記載の開始フラグ参照）に基づいて前記割込み演出を実行してなることを特徴としている。

【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】

また、請求項2の発明に係る遊技機によれば、上記請求項1に記載の遊技機において、前記変動演出実行手段（例えば、図3に示すサブ制御CPU800a，図20に示すステップS50）は、前記第1変動パターンと前記第2変動パターンとでそれぞれ異なる変動演出パターンシナリオ（例えば、図11（b）に示す会話予告演出参照）によって変動演出を実行し、

前記共通の演出シナリオ（例えば、明細書段落〔0072〕～〔0078〕に記載の突入演出のシナリオ参照）は、前記割込み演出が実行される場合の変動パターンにおいても、前記変動演出パターンシナリオ（例えば、図11（b）に示す会話予告演出参照）には組み込まれず、該変動演出パターンシナリオ（例えば、図11（b）に示す会話予告演出参照）に組み込まれた前記割込み演出開始フラグ（例えば、明細書段落〔0072〕～〔0078〕に記載の開始フラグ参照）に基づいて読み出されてなることを特徴としている。

【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】

さらに、請求項3の発明に係る遊技機によれば、上記請求項1又は2に記載の遊技機において、前記割込み演出実行手段（例えば、図3に示すサブ制御CPU800a，図20に示すステップS50）は、前記第1変動パターンと前記第2変動パターンとでそれぞれ異なるタイミングに設定されている前記割込み演出開始フラグ（例えば、明細書段落〔0072〕～〔0078〕に記載の開始フラグ参照）に基づいて前記割込み演出を実行してなることを特徴としている。

【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、プログラムの容量を削減することができ、さらに、処理を簡素化することができる。

【手続補正9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0196

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0196】

1	パチンコ遊技機
41	液晶表示装置
60	主制御基板

8 0	サブ制御基板
8 0 0 a	サブ制御CPU ( <u>変動演出実行手段</u> 、割込み演出実行手段 )
S D 1	左特別図柄 ( 変動図柄 )
S D 2	中特別図柄 ( 変動図柄 )
S D 3	右特別図柄 ( 変動図柄 )