

【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11月10日(2016.11.10)

【公開番号】特開2016-172187(P2016-172187A)

【公開日】平成28年9月29日(2016.9.29)

【年通号数】公開・登録公報2016-057

【出願番号】特願2016-135767(P2016-135767)

【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28年8月23日(2016.8.23)

【手続補正1】

【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、第1実行制御手段若しくは第2実行制御手段によって実行制御された第1変動表示ゲーム又は第2変動表示ゲームの結果態様に基づき、遊技者に所定の遊技価値を与可能な特別遊技状態を発生させる遊技機に関する。

【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 4

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 4】

しかしながら、第1の識別情報群における変動表示ゲームに対して第2の識別情報群における変動表示ゲームを優先とする制御を設けると、複数の第1の識別情報群における変動表示ゲームの始動記憶に基づいて連続演出を実行している際に、第2の識別情報群における変動表示ゲームの始動記憶が発生すると、この第2の識別情報群における変動表示ゲームの実行を優先させなければならず、連続演出による予告が成り立たなくなってしまい、連続演出を期待していた遊技者に不満が生ずるという問題もある。

【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 6

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 6】

以上の課題を解決するため、請求項1に記載の発明は、

第1の始動入賞領域への遊技球の入賞に基づき、複数の識別情報を変動表示する第1変動表示ゲームを実行可能な第1変動表示装置と、

第2の始動入賞領域への遊技球の入賞に基づき、複数の識別情報を変動表示する第2変動表示ゲームを実行可能な第2変動表示装置と、

前記第1変動表示ゲーム又は前記第2変動表示ゲームのうち、実行される何れか一方の変動表示ゲームに対応して複数の識別情報を変動表示する飾り変動表示ゲームを実行可能な演出表示装置と、

前記第1変動表示ゲーム、前記第2変動表示ゲーム及び前記飾り変動表示ゲームの制御を行う遊技制御手段と、

前記飾り変動表示ゲームの演出の制御を行う演出制御手段と、を備え、

前記遊技制御手段は、

前記第1の始動入賞領域への遊技球の入賞を第1始動記憶として記憶可能な第1入賞記憶手段と、

前記第2の始動入賞領域への遊技球の入賞を第2始動記憶として記憶可能な第2入賞記憶手段と、

前記第1入賞記憶手段に記憶される第1始動記憶に基づいて前記第1変動表示ゲームの実行制御を行う第1実行制御手段と、

前記第2入賞記憶手段に記憶される第2始動記憶に基づいて前記第2変動表示ゲームの実行制御を行う第2実行制御手段と、

前記第1変動表示ゲーム又は前記第2変動表示ゲームのうち、実行される何れか一方の変動表示ゲームに対応して前記飾り変動表示ゲームの実行制御を行う飾り変動実行制御手段と、を有し、

前記第1実行制御手段若しくは前記第2実行制御手段によって実行制御された第1変動表示ゲーム又は第2変動表示ゲームの結果態様に基づき、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な特別遊技状態を発生させる遊技機において、

前記第1入賞記憶手段に前記第1始動記憶が記憶され、かつ、前記第2入賞記憶手段に前記第2始動記憶が記憶されている場合に、前記第2実行制御手段による制御を前記第1実行制御手段による制御に優先させて実行させる優先実行制御手段と、

前記第1入賞記憶手段に記憶される前記第1始動記憶に対応する遊技結果情報を事前に判定する遊技結果事前判定手段と、

前記遊技結果事前判定手段による判定結果に基づき、複数回の前記第1変動表示ゲームに対応して実行される複数回の前記飾り変動表示ゲームにわたって段階が進行する予告演出を実行可能な予告演出実行手段と、を備え、

前記予告演出実行手段は、前記予告演出中に前記第2変動表示ゲームに対応する前記飾り変動表示ゲームが実行される場合は、当該第2変動表示ゲームに対応する前記飾り変動表示ゲームが実行される前に実行していた前記予告演出の段階を終えた状態で、当該予告演出を中断させることを特徴とする。

#### 【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】削除

【補正の内容】

#### 【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】

ここで、遊技機には、パチンコ遊技機、アレンジボール遊技機、雀球遊技機などの弾球遊技機などが含まれる。

演出表示装置は、液晶表示装置、CRT(陰極線管)表示装置などの単体の装置であっても、また、これら装置と多数の発光素子を配列した表示装置、回転ドラムを使用したメカ式の表示装置などとの組み合わせでもよく、画像表示可能な領域を含んでいればよい。

また、変動表示ゲームは、変動表示装置において、複数の識別情報(例えば、図柄としての文字、数字、記号、キャラクタ等)を変動表示させるものである。

#### 【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0009

【補正方法】削除

【補正の内容】

【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】削除

【補正の内容】

【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】削除

【補正の内容】

【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】削除

【補正の内容】

【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】削除

【補正の内容】

【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】

本発明によれば、興趣に富んだ遊技を実行することができる。

【手続補正12】

【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の始動入賞領域への遊技球の入賞に基づき、複数の識別情報を変動表示する第1変動表示ゲームを実行可能な第1変動表示装置と、

第2の始動入賞領域への遊技球の入賞に基づき、複数の識別情報を変動表示する第2変動表示ゲームを実行可能な第2変動表示装置と、

前記第1変動表示ゲーム又は前記第2変動表示ゲームのうち、実行される何れか一方の変動表示ゲームに対応して複数の識別情報を変動表示する飾り変動表示ゲームを実行可能な演出表示装置と、

前記第1変動表示ゲーム、前記第2変動表示ゲーム及び前記飾り変動表示ゲームの制御を行う遊技制御手段と、

前記飾り変動表示ゲームの演出の制御を行う演出制御手段と、を備え、

前記遊技制御手段は、

前記第1の始動入賞領域への遊技球の入賞を第1始動記憶として記憶可能な第1入賞記憶手段と、

前記第2の始動入賞領域への遊技球の入賞を第2始動記憶として記憶可能な第2入賞記憶手段と、

前記第1入賞記憶手段に記憶される第1始動記憶に基づいて前記第1変動表示ゲームの実行制御を行う第1実行制御手段と、

前記第2入賞記憶手段に記憶される第2始動記憶に基づいて前記第2変動表示ゲームの実行制御を行う第2実行制御手段と、

前記第1変動表示ゲーム又は前記第2変動表示ゲームのうち、実行される何れか一方の変動表示ゲームに対応して前記飾り変動表示ゲームの実行制御を行う飾り変動実行制御手段と、を有し、

前記第1実行制御手段若しくは前記第2実行制御手段によって実行制御された第1変動表示ゲーム又は第2変動表示ゲームの結果態様に基づき、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な特別遊技状態を発生させる遊技機において、

前記第1入賞記憶手段に前記第1始動記憶が記憶され、かつ、前記第2入賞記憶手段に前記第2始動記憶が記憶されている場合に、前記第2実行制御手段による制御を前記第1実行制御手段による制御に優先させて実行させる優先実行制御手段と、

前記第1入賞記憶手段に記憶される前記第1始動記憶に対応する遊技結果情報を事前に判定する遊技結果事前判定手段と、

前記遊技結果事前判定手段による判定結果に基づき、複数回の前記第1変動表示ゲームに対応して実行される複数回の前記飾り変動表示ゲームにわたって段階が進行する予告演出を実行可能な予告演出実行手段と、を備え、

前記予告演出実行手段は、前記予告演出中に前記第2変動表示ゲームに対応する前記飾り変動表示ゲームが実行される場合は、当該第2変動表示ゲームに対応する前記飾り変動表示ゲームが実行される前に実行していた前記予告演出の段階を終えた状態で、当該予告演出を中断させることを特徴とする遊技機。