

【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25年8月8日(2013.8.8)

【公開番号】特開2012-130755(P2012-130755A)

【公開日】平成24年7月12日(2012.7.12)

【年通号数】公開・登録公報2012-027

【出願番号】特願2012-44844(P2012-44844)

【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25年6月25日(2013.6.25)

【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始動条件が成立した後に第1開始条件が成立したことに基づいて、各々が識別可能な複数種類の第1識別情報を可変表示する第1可変表示手段と、第2始動条件が成立した後に第2開始条件が成立したことに基づいて、各々が識別可能な複数種類の第2識別情報を可変表示する第2可変表示手段とは同時に可変表示が実行されないものであり、前記第2可変表示手段における前記第2識別情報の可変表示は前記第1可変表示手段における前記第1識別情報の可変表示に優先して実行され、前記第1識別情報の可変表示結果又は前記第2識別情報の可変表示結果が予め定められた特定表示結果となった後に、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、

遊技媒体が打ち込まれる遊技領域のうちの第1遊技領域に設けられ、常時遊技媒体が進入可能な第1始動入賞口を形成する第1始動入賞装置と、

前記第1始動入賞口に進入した前記遊技媒体を検出する第1始動入賞検出手段と、

前記遊技領域のうち、前記第1遊技領域とは異なる第2遊技領域に設けられ、前記遊技媒体が進入可能な第1状態と進入不能な第2状態とに変化可能な第2始動入賞口を形成する第2始動入賞装置と、

前記第2始動入賞口に進入した前記遊技媒体を検出する第2始動入賞検出手段と、

前記遊技領域のうち、前記第2遊技領域に設けられ、前記遊技媒体が進入可能な第1状態と進入不能な第2状態とに変化可能な大入賞口を形成する大入賞装置と、

前記第1始動入賞検出手段によって前記遊技媒体が検出されたことに対応して前記第1始動条件が成立したこと、又は前記第2始動入賞検出手段によって前記遊技媒体が検出されたことに対応して前記第2始動条件が成立したことに基づいて、所定の数値データを抽出する数値データ抽出手段と、

前記数値データ抽出手段が前記第1始動条件が成立したことに基づいて抽出した前記数値データを、抽出順を特定可能に保留記憶する第1保留記憶手段と、

前記数値データ抽出手段が前記第2始動条件が成立したことに基づいて抽出した前記数値データを、抽出順を特定可能に保留記憶する第2保留記憶手段と、

前記第1開始条件が成立したときに、前記第1保留記憶手段に保留記憶されている前記数値データのうち、前記抽出順が最先の前記数値データを読み出す第1数値データ読出手段と、

前記第1数値データ読出手段によって読み出された前記数値データに基づいて、前記第1識別情報の可変表示結果が導出される以前に、前記特定遊技状態に制御するか否かを決定する第1事前決定手段と、

前記第2開始条件が成立したときに、前記第2保留記憶手段に保留記憶されている前記数値データのうち、前記抽出順が最先の前記数値データを読み出す第2数値データ読出手段と、

前記第2数値データ読出手段によって読み出された前記数値データに基づいて、前記第2識別情報の可変表示結果が導出される以前に、前記特定遊技状態に制御するか否かを決定する第2事前決定手段と、

前記第1事前決定手段又は前記第2事前決定手段によって前記特定遊技状態に制御する旨の決定がなされたことに基づいて、前記大入賞口を前記第1状態に変化させる制御を複数回実行する前記特定遊技状態に制御する特定遊技状態制御手段と、

前記特定遊技状態制御手段による前記特定遊技状態への制御の終了後に、通常遊技状態に制御されているときよりも前記第2始動入賞口への入賞頻度が高い特別遊技状態に制御する特別遊技状態制御手段と、

前記第1始動条件が成立したことに基づいて前記数値データ抽出手段によって抽出された前記数値データが所定の判定値と合致するか否かを判定する始動条件成立時判定手段と、

該始動条件成立時判定手段の判定に基づいて、該判定の対象になった前記数値データに基づく前記第1識別情報の可変表示が実行される以前に、所定の予告演出を実行する予告演出実行手段と、を備え、

前記予告演出実行手段は、前記特別遊技状態及び前記特定遊技状態に制御されているときには、前記所定の予告演出を実行しない、

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】0010

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0010】

(1) 上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、第1始動条件が成立した後に第1開始条件が成立したことにに基づいて(例えばCPU103がステップS201にてYesと判定するとともにステップS202にてNoと判定した後に、ステップS241にてNoと判定したことなどに基づいて)、各々が識別可能な複数種類の第1識別情報(例えば特別図柄など)を可変表示する第1可変表示手段(例えば第1特別図柄表示装置4Aなど)と、第2始動条件が成立した後に第2開始条件が成立したことにに基づいて(例えばCPU103がステップS221にてYesと判定するとともにステップS222にてNoと判定した後に、ステップS241にてNoと判定したことなどに基づいて)、各々が識別可能な複数種類の第2識別情報を可変表示する第2可変表示手段(例えば第2特別図柄表示装置4Bなど)とは同時に可変表示が実行されないものであり、前記第2可変表示手段における前記第2識別情報の可変表示は前記第1可変表示手段における前記第1識別情報の可変表示に優先して実行され、前記第1識別情報の可変表示結果又は前記第2識別情報の可変表示結果が予め定められた特定表示結果(例えば大当たり図柄など)となった後に、遊技者にとって有利な特定遊技状態(例えば大当たり遊技状態など)に制御する遊技機(例えばパチンコ遊技機1など)であって、遊技媒体が打ち込まれる遊技領域のうちの第1遊技領域に設けられ、常時遊技媒体が進入可能な第1始動入賞口を形成する第1始動入賞装置(例えば普通入賞球装置6Aなど)と、前記第1始動入賞口に進入した前記遊技媒体を検出する第1始動入賞検出手段(例えば第1始動口スイッチ22Aなど)と、前記遊技領域のうち、前記第1遊技領域とは異なる第2遊技領域に設けられ、遊技媒体が進入可能な第1状態と進入不能な第2状態とに変化可能な第2始動入賞口を形成する第2始動入賞裝

置（例えば普通可変入賞球装置 6 B など）と、前記第 2 始動入賞口に進入した前記遊技媒体を検出する第 2 始動入賞検出手段（例えば第 1 始動口スイッチ 2 2 A など）と、前記遊技領域のうち、前記第 2 遊技領域に設けられ、前記遊技媒体が進入可能な第 1 状態と進入不能な第 2 状態とに変化可能な大入賞口を形成する大入賞装置（例えば特別可変入賞球装置 7 など）と、前記第 1 始動入賞検出手段によって前記遊技媒体が検出されたことに対応して前記第 1 始動条件が成立したこと、又は前記第 2 始動入賞検出手段によって前記遊技媒体が検出されたことに対応して前記第 2 始動条件が成立したことに基づいて、所定の数値データを抽出する数値データ抽出手段（例えば C P U 1 0 3 がステップ S 2 0 4、又は S 2 2 4 の処理を実行する部分など）と、前記数値データ抽出手段が前記第 1 始動条件が成立したことに基づいて抽出した前記数値データを、抽出順を特定可能に保留記憶する第 1 保留記憶手段（例えば第 1 特図保留記憶部 1 5 1 A など）と、前記数値データ抽出手段が前記第 2 始動条件が成立したことに基づいて抽出した前記数値データを、抽出順を特定可能に保留記憶する第 2 保留記憶手段（例えば第 2 特図保留記憶部 1 5 1 B など）と、前記第 1 開始条件が成立したときに、前記第 1 保留記憶手段に保留記憶されている前記数値データのうち、前記抽出順が最先の前記数値データを読み出す第 1 数値データ読出手段（例えば C P U 1 0 3 がステップ S 2 4 4 の処理を実行する部分など）と、前記第 1 数値データ読出手段によって読み出された前記数値データ（例えば特図表示結果決定用の乱数値 M R 1 など）に基づいて、前記第 1 識別情報の可変表示結果が導出される以前に、前記特定遊技状態に制御するか否かを決定する第 1 事前決定手段（例えば C P U 1 0 3 がステップ S 2 4 8、S 2 5 8 の処理を実行する部分など）と、前記第 2 開始条件が成立したときに、前記第 2 保留記憶手段に保留記憶されている前記数値データのうち、前記抽出順が最先の前記数値データを読み出す第 2 数値データ読出手段（例えば C P U 1 0 3 がステップ S 2 5 1 の処理を実行する部分など）と、前記第 2 数値データ読出手段によって読み出された前記数値データに基づいて、前記第 2 識別情報の可変表示結果が導出される以前に、前記特定遊技状態に制御するか否かを決定する第 2 事前決定手段（例えば C P U 1 0 3 がステップ S 2 5 5、S 2 5 8 の処理を実行する部分など）と、前記第 1 事前決定手段又は前記第 2 事前決定手段によって前記特定遊技状態に制御する旨の決定がなされたことに基づいて、前記大入賞口を前記第 1 状態に変化させる制御を複数回実行する前記特定遊技状態に制御する特定遊技状態制御手段（例えば C P U 1 0 3 がステップ S 1 1 4 ~ S 1 1 7 の処理を実行する部分など）と、前記特定遊技状態制御手段による前記特定遊技状態への制御の終了後に、通常遊技状態に制御されているときよりも前記第 2 始動入賞口への入賞頻度が高い特別遊技状態に制御する特別遊技状態制御手段（例えば C P U 1 0 3 がステップ S 3 4 4 又は S 3 4 5 の処理を実行した後に、ステップ S 1 5 及び S 1 6 の処理を実行する部分など）と、前記第 1 始動条件が成立したことに基づいて前記数値データ抽出手段によって抽出された前記数値データが所定の判定値と合致するか否かを判定する始動条件成立時判定手段（例えば C P U 1 0 3 がステップ S 2 0 9 ~ S 2 1 7、又はステップ S 2 2 6 及び S 2 3 4 の処理を実行する部分など）と、該始動条件成立時判定手段の判定に基づいて、該判定の対象になった前記数値データに基づく前記第 1 識別情報の可変表示が実行される以前に、所定の予告演出を実行する予告演出実行手段（例えば演出制御用 C P U 1 2 0 がステップ S 5 1 6 の連続予告設定処理を実行した後に、ステップ S 1 6 2 の飾り図柄変動中処理を実行する部分など）と、を備え、前記予告演出実行手段は、前記特別遊技状態及び前記特定遊技状態に制御されているときには、前記所定の予告演出を実行しない（例えば C P U 1 0 3 がステップ S 2 0 7 の処理にて Y e s と判定された場合、ステップ S 2 0 9 ~ S 2 1 8 の処理をスキップすることにより、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ S 5 1 6 の連続予告設定処理にて連続予告演出の設定を行わない、例えば C P U 1 0 3 がステップ S 2 0 8 の処理にて Y e s と判定された場合、ステップ S 2 0 9 ~ S 2 1 8 の処理をスキップすることにより、演出制御用 C P U 1 2 0 は、ステップ S 5 1 6 の連続予告設定処理にて連続予告演出の設定を行わない）、ことを特徴とする。