

【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 17 年 3 月 10 日 (2005.3.10)

【公開番号】特開 2001-190767 (P2001-190767A)

【公開日】平成 13 年 7 月 17 日 (2001.7.17)

【出願番号】特願 2000-4844 (P2000-4844)

【国際特許分類第 7 版】

A 6 3 F 7/02

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 0

A 6 3 F 7/02 3 5 0 Z

【手続補正書】

【提出日】平成 16 年 4 月 6 日 (2004.4.6)

【手続補正 1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】特許請求の範囲

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

第 1 の補助遊技と、第 2 の補助遊技と、を時間的に重複して実行可能とすると共に、第 1 の特別遊技状態と、第 2 の特別遊技状態と、を前記各々の補助遊技の結果にしたがってそれぞれ発生可能とした遊技機において、

前記第 1 の補助遊技と第 2 の補助遊技とが時間的に重複して実行状態となった場合であって、第 1 の補助遊技の結果にしたがって前記第 1 の特別遊技状態を発生させることとなったときは、前記第 2 の補助遊技が終了するまで前記第 1 の特別遊技状態の発生を待機させる特別遊技状態発生待機手段と、

前記特別遊技状態発生待機手段により前記第 1 の特別遊技状態の発生を待機しているときに、実行していた前記第 2 の補助遊技が前記第 2 の特別遊技状態を発生させるべき結果となった場合、前記第 1 の特別遊技状態と前記第 2 の特別遊技状態とのいずれか一つを選択して発生させる特別遊技状態選択手段と、

を備え、

前記特別遊技状態選択手段は、遊技者に有利となる前記いずれかの特別遊技状態を選択して発生させるようにしたことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記第 1 の特別遊技状態または前記第 2 の特別遊技状態が発生した場合に、球を受け入れない閉状態から球を受け入れやすい開状態にラウンド単位で変換される変動入賞装置を備え、

前記第 1 の特別遊技状態と前記第 2 の特別遊技状態とでラウンド上限数が異ならせて設定され、

前記特別遊技状態選択手段は、ラウンド上限数の多い方の前記いずれかの特別遊技状態を選択して発生させるようにしたことを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

前記第 1 の補助遊技の際に、図柄の可変表示を行う第 1 の表示部と、

前記第 2 の補助遊技の際に、図柄の可変表示を行う第 2 の表示部と、

前記第 1 の特別遊技状態または前記第 2 の特別遊技状態が発生した場合に、球を受け入れない閉状態から球を受け入れやすい開状態にラウンド単位で変換される変動入賞装置を備え、

前記第1の特別遊技状態におけるラウンド上限数は、前記第1の表示部に表示されている停止図柄の種類によって異ならせて設定されるものとし、

前記第2の特別遊技状態におけるラウンド上限数は、前記第2の表示部に表示されている停止図柄の種類によって異ならせて設定されるものとし、

前記特別遊技状態選択手段は、前記各々の特別遊技状態において設定されるラウンド上限数の多い方の特別遊技状態を選択して発生させるようにしたことを特徴とする請求項1に記載の遊技機。

【請求項4】

前記第1の補助遊技として、前記第1の表示部にて図柄を可変表示させてから所定の停止図柄で停止させる第1の可変表示遊技を行い、

前記第2の補助遊技として、前記第2の表示部にて図柄を可変表示させてから所定の停止図柄で停止させる第2の可変表示遊技を行い、

前記第1の特別遊技状態におけるラウンド上限数は、該当する第1の可変表示遊技での停止図柄の種類によって設定し、

前記第2の特別遊技状態におけるラウンド上限数は、該当する第2の可変表示遊技での停止図柄の種類によって設定することを特徴とする請求項3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】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

【課題を解決するための手段】

第1の発明では、第1の補助遊技と、第2の補助遊技と、を時間的に重複して実行可能とすると共に、第1の特別遊技状態と、第2の特別遊技状態と、を前記各々の補助遊技の結果にしたがってそれぞれ発生可能とした遊技機において、前記第1の補助遊技と第2の補助遊技とが時間的に重複して実行状態となった場合であって、第1の補助遊技の結果にしたがって前記第1の特別遊技状態を発生させることとなったときは、前記第2の補助遊技が終了するまで前記第1の特別遊技状態の発生を待機させる特別遊技状態発生待機手段と、前記特別遊技状態発生待機手段により前記第1の特別遊技状態の発生を待機しているときに、実行していた前記第2の補助遊技が前記第2の特別遊技状態を発生させるべき結果となった場合、前記第1の特別遊技状態と前記第2の特別遊技状態とのいずれか一つを選択して発生させる特別遊技状態選択手段と、を備え、前記特別遊技状態選択手段は、遊技者に有利となる前記いずれかの特別遊技状態を選択して発生させるようにした。

【手続補正3】

【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】

第2の発明では、前記第1の特別遊技状態または前記第2の特別遊技状態が発生した場合に、球を受け入れない閉状態から球を受け入れやすい開状態にラウンド単位で変換される変動入賞装置を備え、前記第1の特別遊技状態と前記第2の特別遊技状態とでラウンド上限数が異ならせて設定され、前記特別遊技状態選択手段は、ラウンド上限数の多い方の前記いずれかの特別遊技状態を選択して発生させるようにした。

【手続補正4】

【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】

【 0 0 0 8 】

第3の発明では、前記第1の補助遊技の際に、図柄の可変表示を行う第1の表示部と、前記第2の補助遊技の際に、図柄の可変表示を行う第2の表示部と、前記第1の特別遊技状態または前記第2の特別遊技状態が発生した場合に、球を受け入れない閉状態から球を受け入れやすい開状態にラウンド単位で変換される変動入賞装置を備え、前記第1の特別遊技状態におけるラウンド上限数は、前記第1の表示部に表示されている停止図柄の種類によって異ならせて設定されるものとし、前記第2の特別遊技状態におけるラウンド上限数は、前記第2の表示部に表示されている停止図柄の種類によって異ならせて設定されるものとし、前記特別遊技状態選択手段は、前記各々の特別遊技状態において設定されるラウンド上限数の多い方の特別遊技状態を選択して発生させるようにした。

【 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 9

【補正方法】変更

【補正の内容】

【 0 0 0 9 】

第4の発明では、前記第1の補助遊技として、前記第1の表示部にて図柄を可変表示させてから所定の停止図柄で停止させる第1の可変表示遊技を行い、前記第2の補助遊技として、前記第2の表示部にて図柄を可変表示させてから所定の停止図柄で停止させる第2の可変表示遊技を行い、前記第1の特別遊技状態におけるラウンド上限数は、該当する第1の可変表示遊技での停止図柄の種類によって設定し、前記第2の特別遊技状態におけるラウンド上限数は、該当する第2の可変表示遊技での停止図柄の種類によって設定する。

【 手続補正6 】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 0

【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】0 0 1 1

【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】0 0 1 2

【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】0 0 1 3

【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】0 0 1 4

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 1 1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 5

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 5】

【発明の作用および効果】

本発明では、第 1 の補助遊技と、第 2 の補助遊技とが時間的に重複して実行状態となった場合であって、第 1 の補助遊技の結果にしたがって特別遊技状態（実施の形態における大当たり）を発生させるべきときには、第 2 の補助遊技が終了してから、この特別遊技状態が発生するように特別遊技状態の発生を待機させるので、補助遊技の実行中に大当たりが発生してしまうことはなく、遊技者に混乱を与えることはない。

【手続補正 1 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 6

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 1 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 7

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 7】

また、第 1 の特別遊技状態の発生を待機しているときに、実行していた第 2 の補助遊技が第 2 の特別遊技状態を発生させるべき結果となった場合、第 1 の特別遊技状態と第 2 の特別遊技状態とのいずれか一つを選択して発生させるので、複数の特別遊技状態が重複して発生することにより、遊技の射幸性が大きくなりすぎることを防止できる。

【手続補正 1 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 8

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 8】

また、この場合、遊技者にとって有利な特別遊技状態を選択して発生させるので、遊技者に不満が残りにくい。

【手続補正 1 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 9

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 1 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 2 9

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 2 9】

遊技領域 3 の最下部には、排出口 3 3 が備えられる。これにより、遊技領域 3 に打ち込まれた遊技球は、遊技領域 3 内の各所に配置された風車等の転動誘導部材 4 により転動方向を変えられながら遊技領域 3 表面を流下し、拾球装置 1 0、変動入賞装置 2 0、特別図柄始動口 3 0、可動部材始動口 2 1、一般入賞口 3 2 . 1 ~ 3 2 . 4、排出口 1 6 のいずれかに入っている。

【手続補正 1 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 3 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 3 1】

具体的に、この表示装置 4 0 においては、主たる表示として、表示画面の複数の表示領域（例えば左、中、右の 3 つの表示領域）のそれぞれに、識別情報である特別図柄が可変表示される。これらの特別図柄としては、例えば、1 6 進法で表現された 1 6 個の数字（「0」～「F」）が表示され、これらの数字からなる帯をスクロールさせながら変動表示することができるようになっている。なお、この表示装置 4 0 の表示画面部分は、例えば LCD（液晶表示器）、CRT（ブラウン管）等から構成される。

【手続補正 1 8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 4 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 4 1】

可変表示遊技に関する大当たりまたは前述した拾球遊技に関する大当たりが発生した場合には、遊技制御装置 1 0 0 は変動入賞装置 2 0 の動作を制御し、変動入賞装置 2 0 を、所定期間にわたって、球を受け入れない閉状態（遊技者に不利な状態）から球を受け入れやすい開状態（遊技者に有利な状態）に変換する。これにより、遊技者には、より多くの賞球獲得のチャンスが与えられる。

【手続補正 1 9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 4 2

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 4 2】

この開状態は、大入賞口カウントセンサ 5 3 により検出される変動入賞装置 2 0 への所定のカウント上限数（例えば 1 0 個）の入賞または所定のラウンド上限時間（例えば 3 0 秒）の経過を 1 単位（1 ラウンド）として実行される。そして、各ラウンドにおいて変動入賞装置 2 0 へ所定数の入賞があり、かつ継続センサ 5 4 により検出される継続入賞口への入賞がある限り、ラウンドは所定のラウンド上限数に至るまで繰り返されるようになっている。本実施の形態のラウンド上限数は、可変表示遊技に関する大当たりの場合に停止図柄が奇数の大当たりならば 1 6 ラウンド、停止図柄が偶数の大当たりならば 8 ラウンド、拾球遊技に関する大当たりの場合には 1 2 ラウンドとなっている。