

【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6月6日(2013.6.6)

【公開番号】特開2012-96108(P2012-96108A)

【公開日】平成24年5月24日(2012.5.24)

【年通号数】公開・登録公報2012-020

【出願番号】特願2012-37356(P2012-37356)

【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4月22日(2013.4.22)

【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 始動領域を遊技媒体が通過した後、可変表示の開始を許容する開始条件が成立したことに基づいて各々を識別可能な複数種類の第 1 識別情報の可変表示を開始し、前記第 1 識別情報の可変表示の表示結果を導出表示する第 1 可変表示手段と、可変入賞装置が通過容易状態に制御されたときに通過可能となる第 2 始動領域を遊技媒体が通過した後、前記開始条件が成立したことに基づいて各々を識別可能な複数種類の第 2 識別情報の可変表示を開始し、前記第 2 識別情報の可変表示の表示結果を導出表示する第 2 可変表示手段を備え、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と前記第 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同時に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 可変表示手段または前記第 2 可変表示手段において導出表示された可変表示の表示結果が予め定められた特定表示結果となったときに特定遊技状態に制御し、所定の移行条件が成立したことに基づいて通常遊技状態であるときに比べて前記可変入賞装置が通過容易状態となる頻度が高い有利遊技状態に移行させる遊技機であって、

前記第 1 識別情報または前記第 2 識別情報の可変表示に対応して演出識別情報の可変表示を行う演出用可変表示手段と、

前記第 1 始動領域を遊技媒体が通過したときに、抽出された数値データを所定の上限数を限度に、保留記憶として記憶する第 1 保留記憶手段と、

前記第 2 始動領域を遊技媒体が通過したときに、抽出された数値データを所定の上限数を限度に、保留記憶として記憶する第 2 保留記憶手段と、

前記開始条件が成立したことに基づいて、前記第 1 保留記憶手段または前記第 2 保留記憶手段に記憶されている前記数値データに基づいて前記特定遊技状態に制御するか否かを前記第 1 識別情報または前記第 2 識別情報の可変表示の表示結果が導出表示される以前に決定する事前決定手段と、

前記事前決定手段の決定結果に基づいて、前記第 1 識別情報または前記第 2 識別情報の可変表示に対応した前記演出識別情報の可変表示パターンを、複数種類の可変表示パターンに対応した判定値に基づいて、複数種類の可変表示パターンのうちのいずれかに決定する可変表示パターン決定手段と、

前記事前決定手段による決定以前に、前記第 1 保留記憶手段に記憶されている前記数値データに基づいて所定条件が成立するか否かを判定する判定手段と、

遊技状態が前記有利遊技状態でないことを条件に、該判定手段による判定に基づいて当該判定の対象となった前記第 1 識別情報の可変表示が実行される以前に開始される前記第 1 識別情報の可変表示に対応して、前記演出用可変表示手段において連続演出を実行する演出実行手段と、

前記連続演出が実行されているときに、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により前記所定の移行条件が成立した場合に、前記連続演出を中断させる演出中断手段とを備え、

前記可変表示パターンには、リーチ態様を含まない特定可変表示パターンが含まれ、前記特定可変表示パターンに対応した判定値のうち少なくとも一部は、保留記憶の数に関わらず共通に割り当てられている

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】0001

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0001】

本発明は、第 1 始動領域を遊技媒体が通過した後、可変表示の開始を許容する開始条件が成立したことに基づいて各々を識別可能な複数種類の第 1 識別情報の可変表示を開始し、第 1 識別情報の可変表示の表示結果を導出表示する第 1 可変表示手段と、可変入賞装置が通過容易状態に制御されたときに通過可能となる第 2 始動領域を遊技媒体が通過した後、開始条件が成立したことに基づいて各々を識別可能な複数種類の第 2 識別情報の可変表示を開始し、第 2 識別情報の可変表示の表示結果を導出表示する第 2 可変表示手段を備え、第 1 可変表示手段における第 1 識別情報の可変表示と第 2 可変表示手段における第 2 識別情報の可変表示は同時に実行されないものであり、第 2 可変表示手段における第 2 識別情報の可変表示は第 1 可変表示手段における第 1 識別情報の可変表示に優先して実行され、第 1 可変表示手段または第 2 可変表示手段において導出表示された可変表示の表示結果が予め定められた特定表示結果となったときに特定遊技状態に制御し、所定の移行条件が成立したことに基づいて通常遊技状態であるときに比べて可変入賞装置が通過容易状態となる頻度が高い有利遊技状態に移行させるパチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0010

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0010】

本発明による遊技機は、第 1 始動領域（例えば、第 1 始動入賞口 13）を遊技媒体（例えば、遊技球）が通過した後、可変表示の開始を許容する開始条件が成立したこと（例えば、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄のいずれの可変表示も実行されておらず、かつ大当たり遊技状態でもないこと）に基づいて各々を識別可能な複数種類の第 1 識別情報（例えば、第 1 特別図柄）の可変表示を開始し、第 1 識別情報の可変表示の表示結果を導出表示する第 1 可変表示手段（例えば、第 1 特別図柄表示器 8a）と、可変入賞装置が通過容易状態に制御されたときに通過可能となる第 2 始動領域（例えば、第 2 始動入賞口 14）を遊技媒体が通過した後、開始条件が成立したこと（例えば、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄のいずれの可変表示も実行されておらず、かつ大当たり遊技状態でもないこと）に基づいて各々を識別可能な複数種類の第 2 識別情報（例えば、第 2 特別図柄）の可変表示を開始し、第 2 識別情報の可変表示の表示結果を導出表示する第 2 可変表示手段（例えば、第 2 特別図柄表示器 8b）を備え、第 1 可変表示手段における第 1 識別情報の可変表示と第 2

可変表示手段における第2識別情報の可変表示は同時に実行されないものであり（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、特別図柄プロセス処理（ステップS26）において、特別図柄ポインタが示す方の特別図柄の変動表示を行うように制御する）、第2可変表示手段における第2識別情報の可変表示は第1可変表示手段における第1識別情報の可変表示に優先して実行され（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、ステップS52で第2保留記憶数が0でなければステップS53を優先して実行して特別図柄ポインタに「第2」を示す値をセットし、ステップS55以降の処理を実行して第2特別図柄の変動表示を実行する）、第1可変表示手段または第2可変表示手段において導出表示された可変表示の表示結果が予め定められた特定表示結果（例えば、大当り図柄）となったときに特定遊技状態（例えば、大当り遊技状態）に制御し、所定の移行条件が成立したことに基づいて通常遊技状態であるときに比べて可変入賞装置が通過容易状態となる頻度が高い有利遊技状態に移行させる遊技機において、第1識別情報または第2識別情報の可変表示に対応して演出識別情報の可変表示を行う演出用可変表示手段と、第1始動領域を遊技媒体が通過したときに、抽出された数値データ（例えば、大当り判定用乱数（ランダムR）、大当り種別判定用乱数（ランダム1）、変動パターン種別判定用乱数（ランダム2）、変動パターン判定用乱数（ランダム3））を所定の上限数（例えば4）を限度に、保留記憶として記憶する第1保留記憶手段（例えば、第1保留記憶バッファ）と、第2始動領域を遊技媒体が通過したときに、抽出された数値データを所定の上限数を限度に、保留記憶として記憶する第2保留記憶手段と、開始条件が成立したことに基づいて、第1保留記憶手段または第2保留記憶手段に記憶されている数値データに基づいて特定遊技状態に制御するか否かを第1識別情報または第2識別情報の可変表示の表示結果が導出表示される以前に決定する事前決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS61、S62を実行する部分）と、事前決定手段の決定結果に基づいて、第1識別情報または第2識別情報の可変表示に対応した演出識別情報の可変表示パターンを、複数種類の可変表示パターンに対応した判定値に基づいて、複数種類の可変表示パターンのうちのいずれかに決定する可変表示パターン決定手段と、事前決定手段による決定以前に、第1保留記憶手段に記憶されている数値データに基づいて所定条件（例えば、「非リーチはずれ」、「スーパーリーチはずれ」、「スーパーリーチ大当り」）が成立するか否かを判定する判定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS229を実行する部分）と、遊技状態が有利遊技状態でないことを条件に、判定手段による判定に基づいて当該判定の対象となった第1識別情報の可変表示が実行される以前に開始される第1識別情報の可変表示に対応して、演出用可変表示手段において連続演出（例えば、連続予告演出）を実行する演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100において、ステップS1802を実行して連続予告演出の有無および演出態様を決定してステップS1848を実行することによって、図46～図49に示す演出態様の連続予告演出を実行する部分）と、連続演出が実行されているときに、第2可変表示手段における第2識別情報の可変表示により所定の移行条件が成立した場合に、連続演出を中断させる演出中断手段とを備え、可変表示パターンには、リーチ態様を含まない特定可変表示パターンが含まれ、特定可変表示パターンに対応した判定値のうち少なくとも一部は、保留記憶の数に関わらず共通に割り当てられてい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】0013

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0013】

請求項1に記載された発明では、連続演出の途中で他方の識別情報の可変表示が割り込んで連続演出の連続性が損なわれる事態を防止することができ、連続演出の演出態様のつじつまが合わなくなる事態を防止することができる。従って、複数の可変表示手段を備えた遊技機において、連続演出を行う場合の処理負担を増大させることなく、演出内容が不

自然になることを防止することができる。