

【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24年7月12日(2012.7.12)

【公開番号】特開2010-246686(P2010-246686A)

【公開日】平成22年11月4日(2010.11.4)

【年通号数】公開・登録公報2010-044

【出願番号】特願2009-98256(P2009-98256)

【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

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

【手続補正書】

【提出日】平成24年5月28日(2012.5.28)

【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、可変表示の開始条件が成立したことにもと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、表示結果を導出表示する第1可変表示手段と、第2始動領域を遊技媒体が通過した後、可変表示の開始条件が成立したことにもと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、表示結果を導出表示する第2可変表示手段とを備え、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表示結果があらかじめ定められた特定表示結果となったことにもとづいて特定遊技状態となる遊技機であって、

前記特定遊技状態には、可変入賞装置を所定回開放状態にする第1特定遊技状態と、前記可変入賞装置を前記所定回開放状態にするが前記第1特定遊技状態に比べて不利な第2特定遊技状態とがあり、

前記第1始動領域または前記第2始動領域を遊技媒体が通過したときに数値データを抽出し、抽出した数値データを所定の上限数を限度に保留記憶として保留記憶手段に記憶させる数値データ抽出手段と、

前記開始条件が成立したことにもとづいて、前記保留記憶手段に記憶されている数値データが前記第1特定遊技状態に対応する第1判定値または前記第2特定遊技状態に対応する第2判定値に合致するか否かを判定することによって、前記第1特定遊技状態または前記第2特定遊技状態に制御するか否かを識別情報の可変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、

前記始動領域を遊技媒体が通過したことにもとづいて、前記数値データ抽出手段により抽出された数値データが前記第1判定値または前記第2判定値に合致するか否かを判定する始動時判定手段と、

前記始動時判定手段による判定結果にもとづいて、前記始動時判定手段による判定の対象となった遊技媒体の通過にもとづく可変表示の前記開始条件が成立する以前に実行される可変表示において、遊技機に設けられている演出装置で前記第1特定遊技状態または前記第2特定遊技状態に制御されることを予告する予告演出を実行する予告演出実行手段とを備え、

前記事前決定手段は、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

ータであるのか前記第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であるのかに応じて異なる数の前記第1判定値および前記第2判定値を用いて、前記第1特定遊技状態または前記第2特定遊技状態に制御するか否かを決定する

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】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、可変表示の開始条件（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いない状態であって、大当たり遊技状態でもないこと）が成立したことにもと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、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、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、可変表示の開始条件が成立したことにもと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、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）とを備え、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表示結果があらかじめ定められた特定表示結果（例えば、大当たり図柄）となったことにもとづいて特定遊技状態（例えば、大当たり遊技状態）となる遊技機であって、特定遊技状態には、可変入賞装置を所定回（例えば、15回）開放状態にする第1特定遊技状態（例えば、確変大当たりや通常大当たりの発生にもとづく大当たり遊技状態：突然確変大当たりBを第1特定遊技状態にしてもよい）と、可変入賞装置を所定回開放状態にするが第1特定遊技状態に比べて不利な第2特定遊技状態（例えば、突然確変大当たりAや突然確変大当たりBの発生にもとづく大当たり遊技状態：突然確変大当たりAを第2特定遊技状態にしてもよい）とがあり、第1始動領域または第2始動領域を遊技媒体が通過したときに数値データを抽出し、抽出した数値データを所定の上限数（例えば、4）を限度に保留記憶として保留記憶手段（例えば、第1保留記憶バッファ、第2保留記憶バッファ）に記憶させる数値データ抽出手段（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S214A、S214Bの処理を実行する部分）と、開始条件が成立したことにもとづいて、保留記憶手段に記憶されている数値データが第1特定遊技状態に対応する第1判定値（例えば、確変大当たりおよび通常大当たりに対応する判定値：図9参照）または第2特定遊技状態に対応する第2判定値（例えば、突然確変大当たりAおよび突然確変大当たりBに対応する判定値：図9参照）に合致するか否かを判定することによって、第1特定遊技状態または第2特定遊技状態に制御するか否かを識別情報の可変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の処理を実行する部分）と、始動領域を遊技媒体が通過したことにもとづいて、数値データ抽出手段により抽出された数値データが第1判定値または第2判定値に合致するか否かを判定する始動時判定手段（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S217A、S217Bの処理を実行する部分）と、始動時判定手段による判定結果にもとづいて、始動時判定手段による判定の対象となった遊技媒体の通過にもとづく可変表示の開始条件が成立する以前に実行される可変表示において、遊技機に設けられている演出装置で第1特定遊技状態または第2特定遊技状態に制御されることを予告する予告演出を実行する予告演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS8108の処理を実行する部分）とを備え、事前決定手段は、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であるのか第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であるのかに応じて異なる数の第1判定値および第2判定値を用いて、第1特定遊技状態または第2特定遊技状態に制御するか否かを決定する（図9（A）、（B）参照）ことを特徴

とする。

そのような構成によれば、大当りの態様に変化をもたらすことによって、飽きを生じさせずに遊技者に与えられる遊技の興趣を高めることができる。

【手続補正3】

【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】

第2始動領域を遊技媒体が通過しやすい第1状態から遊技媒体が通過し難い第2状態に制御される第2の可変入賞装置（例えば、可変入賞球装置15）と、遊技状態に応じて、第2の可変入賞装置が第2状態に制御されやすくなる割合を変化させる可変入賞装置状態制御手段（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S73の処理を実行する部分：図9および図11も参照）とを備えていてもよい。

そのような構成によれば、遊技状態に応じて、始動領域に対する遊技媒体の通過しやすさが変化するので、遊技の内容を豊富にすることができる。

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0015

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0015】

第2始動領域を遊技媒体が通過しやすい第1状態（例えば、開放状態）から遊技媒体が通過し難い第2状態（例えば、閉鎖状態）に制御される第2の可変入賞装置（例えば、可変入賞球装置15）を備え、事前決定手段は、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とが保留記憶手段に記憶されているときには、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による判定を優先して実行し（図26におけるステップS52～S61参照）、第2の可変入賞装置が第2状態に制御されやすくなっている状態では、数値データ抽出手段により抽出された数値データが第1判定値または第2判定値に合致するか否かを判定する始動時判定手段による処理の実行を禁止する判定禁止手段（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S215Aの処理を実行する部分）を備えていてもよい。

そのような構成によれば、遊技者に対して過度の期待感が与えられることが防止される。すなわち、一方の可変表示手段における可変表示にもとづいて特定遊技状態を発生させることになる保留記憶が記憶されている状態で他方の可変表示手段における可変表示による遊技を行わせることが防止される。

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0016

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0016】

第2始動領域を遊技媒体が通過しやすい第1状態から遊技媒体が通過し難い第2状態に制御される第2の可変入賞装置（例えば、可変入賞球装置15）を備え、事前決定手段は、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とが保留記憶手段に記憶されているときには、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による判定を優先して実行し（図26におけるステップS52～S61参照）、特定遊技状態では、数値データ抽出手段により抽出された数値データが第1判定値または第2判定値に合致するか否かを

判定する始動時判定手段による処理の実行を禁止する判定禁止手段（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S216Aの処理を実行する部分）を備えていてもよい。

そのような構成によれば、遊技者に対して過度の期待感が与えられることが防止される。すなわち、一方の可変表示手段における可変表示にもとづいて特定遊技状態を発生させることになる保留記憶が記憶されている状態で他方の可変表示手段における可変表示による遊技を行わせることが防止される。