

【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2月23日(2012.2.23)

【公開番号】特開2011-98245(P2011-98245A)

【公開日】平成23年5月19日(2011.5.19)

【年通号数】公開・登録公報2011-020

【出願番号】特願2011-40039(P2011-40039)

【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23年12月27日(2011.12.27)

【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】

遊技領域が形成された遊技盤と、

前記遊技領域の所定位置に設けられ、遊技球が入球可能な第1始動口と、

前記遊技領域の所定位置に設けられ、遊技球が入球可能な第2始動口と、

前記第1始動口への遊技球の入球を契機に第1抽選を実行する第1抽選手段と、

前記第2始動口への遊技球の入球を契機に第2抽選を実行する第2抽選手段と、

前記第1抽選の結果が図柄変動のかたちで表示される第1特別図柄表示装置と、

前記第2抽選の結果が図柄変動のかたちで表示される第2特別図柄表示装置と、

前記第1抽選の結果を示す第1特別図柄を前記第1特別図柄表示装置に変動表示させるときの変動開始から停止までの変動態様が定められた変動パターンを複数種のパターンから選択する第1図柄決定手段と、

前記第2抽選の結果を示す第2特別図柄を前記第2特別図柄表示装置に変動表示させるときの変動開始から停止までの変動態様が定められた変動パターンを複数種のパターンから選択する第2図柄決定手段と、

前記第1図柄決定手段により前記変動パターンが決定されるときに参照されるテーブルとして、前記第1特別図柄を変動表示させるときの変動時間が異なる複数種の変動パターンと前記第1抽選の結果とが対応付けられた第1変動パターンテーブルを保持する第1変動テーブル保持手段と、

前記第2図柄決定手段により前記変動パターンが決定されるときに参照されるテーブルとして、前記第2特別図柄を変動表示させるときの変動時間が異なる複数種の変動パターンと前記第2抽選の結果とが対応付けられた第2変動パターンテーブルを保持する第2変動テーブル保持手段と、

前記第1特別図柄を前記第1特別図柄表示装置に変動表示させ、前記第2特別図柄を前記第2特別図柄表示装置に変動表示させるメイン表示制御手段と、

前記遊技領域の所定位置に設けられ、前記第1抽選および前記第2抽選のいずれかが当

りであったときに遊技球の受け入れ状態が遊技者に有利な状態に変化可能な可変入球装置と、

通常遊技より遊技者に有利な状態となる第1特別遊技を実行するための条件である第1作動条件を保持する第1作動条件保持手段と、

通常遊技より遊技者に有利な状態となる第2特別遊技を実行するための条件である第2作動条件を保持する第2作動条件保持手段と、

前記第1抽選が当りである場合に、前記第1作動条件が成立し、前記可変入球装置の受け入れ状態を遊技者に有利な状態へ変化させることにより前記第1特別遊技を実行する第1特別遊技制御手段と、

前記第2抽選が当りである場合に、前記第2作動条件が成立し、前記可変入球装置の受け入れ状態を遊技者に有利な状態へ変化させることにより前記第2特別遊技を実行する第2特別遊技制御手段と、

前記第1抽選の結果および第2抽選の結果が演出的に表示される演出表示装置と、

前記第1図柄決定手段および前記第2図柄決定手段で選択された変動パターンの変動時間に対応する演出時間の演出画像を前記演出表示装置に表示させる演出表示制御手段と、

所定の移行条件を満たした場合、新たに前記第1特別遊技または前記第2特別遊技を獲得する容易性が通常状態より有利となる状態である特定遊技状態に前記特別遊技の終了後移行させる特定遊技実行手段と、

を備え、

前記第1変動テーブル保持手段および前記第2変動テーブル保持手段のうち少なくともいずれかは、前記第1変動パターンテーブルまたは前記第2変動パターンテーブルとして、抽選結果の表示頻度が高くなるように規定されたテーブルを保持し、

前記メイン表示制御手段は、

前記第1図柄決定手段が決定した変動パターンにしたがい第1特別図柄の変動表示を制御する第1特図制御手段と、

前記第2図柄決定手段が決定した変動パターンにしたがい第2特別図柄の変動表示を制御する第2特図制御手段と、

前記第1特別図柄および前記第2特別図柄のうち、一方を変動表示させる間は他方の変動表示の開始を待機させる特図調整手段と、

を有し、

前記第1図柄決定手段または前記第2図柄決定手段は、前記通常遊技において、前記通常状態の場合と前記特定遊技状態の場合とで異なる変動パターンテーブルを参照して前記変動パターンを決定することを特徴とする弾球遊技機。

【請求項2】

前記可変入球装置は、第1可変入球装置と第2可変入球装置とを有し、

前記第1特別遊技制御手段と前記第2特別遊技制御手段は、特別遊技制御手段に含まれ、

当該特別遊技制御手段は、前記第1特別遊技および前記第2特別遊技の際に、1つの可変入球装置を遊技者に有利な状態とすることを特徴とする請求項1に記載の弾球遊技機。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0095

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0095】

図8は、図7におけるS10の入賞処理を詳細に示すフローチャートである。第1始動口62または第3始動口67へ入賞した場合であって(S50のY)、第1保留手段144への保留が上限を超えない場合(S52のY)、第1調整モードの状態であれば(S53のY)、特図調整手段152が第1始動口62または第3始動口67への入賞の順序を記録する(S54)。第2調整モードの状態であれば(S53のN)、S54の処理をスキップする。第1保留手段144に第1の当否抽選値が格納される(S56)。S50において第1始動口62または第3始動口67へ入賞がない場合は(S50のN)、S52~S56の処理をスキップする。S52において、第1始動口62または第3始動口67へ入賞したもののその保留が第1保留手段144の上限数を超ってしまう場合は(S52

のN)、S54とS56の処理をスキップする。次に、第2始動口63へ入賞した場合であって(S58のY)、第2保留手段146への保留が上限を超えない場合(S59のY)、第1調整モードの状態であれば(S60のY)、特図調整手段152が第2始動口63への入賞の順序を記録する(S61)。第2調整モードの状態であれば(S60のN)、S61の処理をスキップする。第2保留手段146に第2の当否抽選値が格納される(S62)。S58において第2始動口63へ入賞がない場合は(S58のN)、S59～S62の処理をスキップする。 S59において第2保留手段146への保留が上限を超えていた場合(S59のN)、S60～S62の処理をスキップする。S60において、第2始動口63へ入賞したもののその保留が第2保留手段146の上限数を超ってしまう場合は(S60のN)、S61とS62の処理をスキップする。次に、作動口68へ遊技球が通過した場合であって(S63のY)、普図保留手段147への保留が上限を超えない場合(S64のY)、普図保留手段147に普図抽選値が格納される(S65)。S63において作動口68への遊技球の通過がない場合は(S63のN)、S64およびS65の処理をスキップする。S64において作動口68を遊技球が通過したもののその保留が普図保留手段147の上限数を超ってしまう場合は(S64のN)、S65の処理をスキップする。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0106

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0106】

S80における第1大入賞口91または第2大入賞口92の閉鎖後、単位遊技のラウンド数が15に達していた場合(S82のY)、演出表示制御手段134は特別遊技の演出処理を終了させ(S84)、特別遊技制御手段120は特別遊技を終了させる(S86)。特別遊技の契機となった停止図柄が特定の図柄であった場合は(S87のY)、特定遊技実行手段122が確変の実行を開始し(S88)、特図調整手段152および演出調整手段172が調整モードを第2調整モードに設定し(S89)、S92またはS94のフローを終了する。S87において、特別遊技の契機となった停止図柄が特定の図柄でなかった場合は(S87のN)、S88、S89の処理をスキップする。 S82においてラウンド数が15に達していなければ(S82のN)、ラウンド数に1を加算してS92またはS94のフローを終了する(S90)。

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0107

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0107】

図15は、変形例における図柄変動処理を詳細に示すフローチャートである。本図は図11における処理の変形を示し、図9におけるS108、S110の図柄変動処理を詳細に示す。S108、S110における各図柄変動は、基本的に処理が共通するので、これらを一つのフローでまとめて説明する。また、本図のS130からS140までの処理は、図11のS130からS140までの処理と同じであるため、説明を省略する。S140の後、他の特別図柄または装飾図柄が当たり態様で停止した場合は(S141のY)、表示中の図柄変動の変動時間を計測するタイマを一時停止させる(S142)。S141において他の特別図柄または装飾図柄が当たり態様で停止していないければ(S141のN)、S142の処理をスキップする。変動時間のタイマが一時停止中であって(S143のY)、特別遊技が終了した後であれば(S144のY)、タイマの一時停止を解除する(S145)。所定の変動時間が経過して図柄表示の停止タイミングに達したときは(S146のY)、表示中の図柄変動を停止する(S147)。S146において図柄表示の

停止タイミングに達していないときは（S146のN）、S147の処理をスキップする。S143において、変動時間のタイマが一時停止中でない場合（S143のN）、S144、S145の処理をスキップする。また、S144において、特別遊技が終了していない場合（S144のN）、S145の処理をスキップする。S138において図柄変動表示が開始されていないときは（S138のN）、S140からS147の処理をスキップする。なお、タイマ停止時、図12のフローチャートで選択された停止図柄や変動パターン、すなわち変動時間は維持され、タイマ停止解除後に、S206で決められた停止図柄がS212で決められた変動パターンの終了時に停止表示される。このように、各特別図柄で別々の変動パターンテーブルを利用しているので、一方の変動パターンを変更しても変動パターン同士が干渉することなく、スムーズに変動継続処理を行うことができる。その結果、複数の特別遊技が同時実行されるような混乱を未然に回避できる。