

【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2012-130753(P2012-130753A)

【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2012-44728(P2012-44728)

【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 始動条件の成立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行う第 1 可変表示手段、または第 2 始動条件の成立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行う第 2 可変表示手段に導出表示される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ときに遊技者にとって有利な特定遊技状態に移行させる遊技機であって、

前記第 1 始動条件が成立したにもかかわらず未だ開始されていない前記第 1 識別情報の可変表示に関する情報を保留情報として記憶する第 1 保留記憶手段と、

前記第 2 始動条件が成立したにもかかわらず未だ開始されていない前記第 2 識別情報の可変表示に関する情報を保留情報として記憶する第 2 保留記憶手段と、

保留情報にもとづいて前記第 1 識別情報または前記第 2 識別情報の可変表示の実行を開始するときに、前記特定遊技状態とするか否かを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もとづいて、前記第 1 識別情報または前記第 2 識別情報の可変表示の可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段と、

前記特定遊技状態が終了した後に、前記第 2 始動条件の成立頻度および / または前記第 2 識別情報の可変表示の実行頻度の高まる有利遊技状態に遊技状態を制御する有利遊技状態制御手段と、

少なくとも前記有利遊技状態において、前記第 1 保留記憶手段と前記第 2 保留記憶手段の双方に保留情報が記憶されているときに、前記第 1 識別情報の可変表示よりも前記第 2 識別情報の可変表示を優先して実行する可変表示制御手段とを備え、

前記事前決定手段は、前記特定遊技状態として、第 1 特定遊技状態、または前記第 1 特定遊技状態よりも有利な第 2 特定遊技状態とするかを決定するとともに、前記第 1 始動条件の成立による保留情報にもとづく場合には、前記第 2 始動条件の成立による保留情報にもとづく場合と比較して、高い割合で前記特定遊技状態として前記第 1 特定遊技状態とすることに決定し、

前記遊技機は、さらに、

前記第 1 始動条件が成立したときに、前記第 1 保留記憶手段に記憶される保留情報により行われる前記第 1 識別情報の可変表示の可変表示パターンが複数種類の可変表示パターンのうちの特定の可変表示パターンとなるか否かを判定する始動条件成立時判定手段と、

前記第1保留記憶手段に1の保留情報が記憶された後、該1の保留情報により行われる前記第1識別情報の可変表示が開始されるまでに、該1の保留情報についての前記始動条件成立時判定手段の判定結果にもとづいて、前記遊技機に設けられた所定の演出手段を用いて該1の保留情報についての先読み予告を実行する演出制御手段とを備え、

前記演出制御手段は、前記特定遊技状態と前記有利遊技状態とにおいて、前記第1保留記憶手段に記憶される保留情報についての前記先読み予告を実行しない

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】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0009】

特許文献2に記載されたような複数の可変表示器を備えた遊技機において、特許文献1に記載されたような先読み予告を実行可能に構成することが考えられる。しかし、大当り遊技中や有利遊技状態中に第1始動入賞口に遊技球が始動入賞したことにともづき先読み予告を実行してしまうと、大当り遊技終了後や有利遊技状態中に実行される第1特別図柄の変動表示結果が大当りとなる可能性が高いことを遊技者に認識されてしまう。特許文献2に記載された遊技機では、大当り遊技終了後や有利遊技状態中には第2始動入賞口への始動入賞がしやすくなるとともに第2特別図柄の変動表示が優先して実行されるのであるから、第2始動入賞口への始動入賞が途切れないようにして第2特別図柄の変動表示を連続して実行させて、第1特別図柄の変動表示結果として期待される大当りを保留したまま第2特別図柄の変動表示にもとづく大当りを狙うことが可能となってしまう。すると、第1特別図柄の変動表示にもとづく大当りと第2特別図柄の変動表示にもとづく大当りとの2回の大当りが連続して発生する状態を遊技者の技術介入により狙われやすく、射幸性が高くなりすぎる事態が生じてしまう恐れがある。

【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】

そこで、本発明は、遊技者の技術介入により特定遊技状態を連続して発生させることを故意に狙われることを防止できるようにすることを目的とする。

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0011

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0011】

本発明による遊技機は、第1始動条件の成立（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、かつ大当り遊技状態でもないこと）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）の可変表示を行う第1可変表示手段（例えば、第1特別図柄表示器8a）、または第2始動条件の成立（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、かつ大当り遊技状態でもないこと）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）の可変表示を行う第2可変表示手段（例えば、第2特別図柄表示器8b）に導出表示される表示結果があらかじめ定められた特定表示結果（例えば、大当り図柄）となったときに遊技者にとって有利な特定遊技状態（例えば、大当り遊技状態）に移行させる遊技機であって、第1始動条件が成立（例えば、第1始動入賞口13に始動

入賞したこと)したにもかかわらず未だ開始されていない第1識別情報の可変表示に関する情報を保留情報(例えば、第1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始動条件が成立(例えば、第2始動入賞口14に始動入賞したこと)したにもかかわらず未だ開始されていない第2識別情報の可変表示に関する情報を保留情報(例えば、第2保留記憶)として記憶する第2保留記憶手段(例えば、第2保留記憶バッファ)と、保留情報にもとづいて第1識別情報または第2識別情報の可変表示の実行を開始するときに、特定遊技状態とするか否かを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, S73を実行する部分)と、事前決定手段の決定結果にもとづいて、第1識別情報または第2識別情報の可変表示の可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段(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S301を実行する部分)と、特定遊技状態が終了した後に、第2始動条件の成立頻度および/または第2識別情報の可変表示の実行頻度の高まる有利遊技状態(例えば、高ベース状態(確変状態や時短状態))に遊技状態を制御する有利遊技状態制御手段(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S167, S170, S171を実行する部分)と、少なくとも有利遊技状態において、第1保留記憶手段と第2保留記憶手段の双方に保留情報が記憶されているときに、第1識別情報の可変表示よりも第2識別情報の可変表示を優先して実行する可変表示制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560において、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部分)とを備え、事前決定手段は、特定遊技状態として、第1特定遊技状態(例えば、突然確変大当たりとなったときに移行される大当たり遊技状態)、または第1特定遊技状態よりも有利な第2ラウンド数(例えば、15ラウンド)のラウンド制御を実行する第2特定遊技状態(例えば、確変大当たりや通常大当たりとなったときに移行される大当たり遊技状態)とするかを決定するとともに、第1始動条件の成立による保留情報にもとづく場合には、第2始動条件の成立による保留情報にもとづく場合と比較して、高い割合で特定遊技状態として第1特定遊技状態とすることに決定し(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、ステップS73において、図8(D)に示すように第1特別図柄の変動表示を行うときには40分の10の割合で突然確変大当たりと決定するのに対して、図8(E)に示すように第2特別図柄の変動表示を行うときには40分の3の割合で突然確変大当たりと決定する)、遊技機は、さらに、第1始動条件が成立したときに、第1保留記憶手段に記憶される保留情報により行われる第1識別情報の可変表示の可変表示パターンが複数種類の可変表示パターンのうちの特定の可変表示パターン(例えば、スーパーリーチを伴う変動パターン)となるか否かを判定する始動条件成立時判定手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560において、ステップS217Aを実行してステップS229を実行するときに、ステップS229で「スーパーリーチはずれ」となるスーパーCA2-7の変動パターン種別となるか否かを判定する部分)と、保留記憶手段に1の保留情報が記憶された後、該1の保留情報により行われる第1識別情報の可変表示が開始されるまでに、該1の保留情報についての始動条件成立時判定手段の判定結果にもとづいて、遊技機に設けられた所定の演出手段(例えば、演出表示装置9)を用いて該1の保留情報についての先読み予告(例えば、連続予告演出)を実行する演出制御手段(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)とを備え、演出制御手段は、特定遊技状態と有利遊技状態とにおいて、第1保留記憶手段に記憶される保留情報についての先読み予告を実行しない(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でYと判定したときにステップS217Aに移行しないように制御する部分や、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でYと判定したときにステップS217Aに移行しないように制御する部分)ことを特徴とする。

【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】

請求項 1 に記載された遊技機では、第 1 始動条件が成立したときに、第 1 保留記憶手段に記憶される保留情報により行われる第 1 識別情報の可変表示の可変表示パターンが複数種類の可変表示パターンのうちの特定の可変表示パターンとなるか否かを判定する始動条件成立時判定手段と、保留記憶手段に 1 の保留情報が記憶された後、該 1 の保留情報により行われる第 1 識別情報の可変表示が開始されるまでに、該 1 の保留情報についての始動条件成立時判定手段の判定結果にもとづいて、遊技機に設けられた所定の演出手段を用いて該 1 の保留情報についての先読み予告を実行する演出制御手段とを備え、演出制御手段は、特定遊技状態と有利遊技状態とにおいて、第 1 保留記憶手段に記憶される保留情報についての先読み予告を実行しないように構成されているので、特定遊技状態中や有利遊技状態中に第 1 識別情報の可変表示の可変表示パターンが特定の可変表示パターンとなる可能性を認識できないようにすることによって、遊技者の技術介入により特定遊技状態を連続して発生させることを故意に狙われることを防止することができる。