

【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28年3月10日(2016.3.10)

【公開番号】特開2014-23749(P2014-23749A)

【公開日】平成26年2月6日(2014.2.6)

【年通号数】公開・登録公報2014-007

【出願番号】特願2012-166794(P2012-166794)

【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 1 5 A
A 6 3 F	7/02	3 1 5 Z

【手続補正書】

【提出日】平成28年1月26日(2016.1.26)

【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】

遊技媒体を遊技領域に発射することにより遊技者が遊技を行い、

所定の始動条件が成立した後に所定の開始条件が成立したに基づいて、可変表示を行い、

該可変表示の表示結果が特定遊技結果となつたに基づいて、遊技者にとって有利な有利状態に制御し、

該有利状態の終了後の遊技状態を、通常状態、又は、該通常状態よりも有利状態に制御されやすい高確率状態に制御し、

前記可変入賞手段には、入賞した前記遊技媒体を通過させることで前記高確率状態に制御する特定領域が設けられ、

前記有利状態として、特定領域を通過可能な第1有利状態と、第1有利状態よりも特定領域を通過し難い第2有利状態と、を備え、

前記始動条件が成立したときに、前記有利状態に制御するか否かを決定するための数値を抽出する数値抽出手段と、

前記始動条件が成立したが前記開始条件が未だ成立していない場合に、前記数値抽出手段に抽出された数値を含む保留データを記憶する保留記憶手段と、

前記開始条件が成立したときに、前記保留データに含まれる数値と遊技状態に応じた判定値を用いて、前記有利状態に制御するか否かを決定する事前決定手段と、

前記開始条件が成立する前に所定の予告演出を実行する予告演出実行手段と、

前記通常状態において用いられる判定値を特定する通常時判定用データと、前記高確率状態において用いられる判定値を特定する高確率時判定用データとを記憶する判定用データ記憶手段と、を備え

前記通常時判定用データにより特定される判定値の数と、前記高確率時判定用データにより特定される判定値の数とは異なり、

前記予告演出実行手段は、前記有利状態の終了後に開始条件が成立する可変表示に対する前記予告演出を、前記有利状態において前記遊技媒体が前記特定領域を通過した後に実行可能であ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】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

本発明は、

遊技媒体（パチンコ玉）を遊技領域（7）に発射することにより遊技者が遊技を行い、所定の始動条件が成立した（第1始動入賞口13または第2始動入賞口14に入賞した）後に所定の開始条件が成立した（保留記憶数が0でなく、第1特別図柄および第2特別図柄の可変表示が実行されておらず、かつ、大当たり遊技が実行されていない）ことに基づいて、可変表示を行い、

該可変表示の表示結果が特定遊技結果（大当たり図柄）となったことに基づいて、遊技者にとって有利な有利状態（大当たり遊技状態）に制御し、

該有利状態の終了後の遊技状態を、通常状態（非確変状態）、又は、該通常状態よりも有利状態に制御されやすい高確率状態（確変状態）に制御し、

前記可変入賞手段には、入賞した前記遊技媒体を通過させることで前記高確率状態に制御する特定領域（確変アタッカー20Bなど）が設けられ、

前記有利状態として、特定領域を通過可能な第1有利状態（確変アタッカー20Bの開放時間が長い大当たりA）と、第1有利状態よりも特定領域を通過し難い第2有利状態（確変アタッcker20Bの開放時間が短い大当たりB）と、を備え、

前記始動条件が成立したときに、前記有利状態に制御するか否かを決定するための数値（ランダムR）を抽出する数値抽出手段と、

前記始動条件が成立したが前記開始条件が未だ成立していない場合に、前記数値抽出手段に抽出された数値を含む保留データを記憶する保留記憶手段（第1保留記憶バッファ及び第2保留記憶バッファ、並びに始動入賞時コマンド格納領域）と、

前記開始条件が成立したときに、前記保留データに含まれる数値と遊技状態に応じた判定値を用いて、前記有利状態に制御するか否かを決定する事前決定手段（ステップS61の処理を行う遊技制御用マイクロコンピュータ560）と、

前記開始条件が成立する前に所定の予告演出を実行する予告演出実行手段（ステップS8108の処理を行う演出制御用マイクロコンピュータ100）と、

前記通常状態において用いられる判定値を特定する通常時判定用データと、前記高確率状態において用いられる判定値を特定する高確率時判定用データとを記憶する判定用データ記憶手段（大当たり判定テーブル）と、を備え

前記通常時判定用データにより特定される判定値の数と、前記高確率時判定用データにより特定される判定値の数とは異なり、

前記予告演出実行手段は、前記有利状態の終了後に開始条件が成立する可変表示に対する前記予告演出を、前記有利状態において前記遊技媒体が前記特定領域を通過した後に実行可能である（開放状態に変化された確変アタッcker20Bを遊技媒体が通過したことに基づいて、予告演出をする）ことを特徴とする遊技機である。

次に、手段1に係る発明は、

遊技媒体（パチンコ玉）を遊技領域（7）に発射することにより遊技者が遊技を行い、所定の始動条件が成立した（第1始動入賞口13または第2始動入賞口14に入賞した）後に所定の開始条件が成立した（保留記憶数が0でなく、第1特別図柄および第2特別図柄の可変表示が実行されておらず、かつ、大当たり遊技が実行されていない）ことに基づいて、各々を識別可能な複数種類の識別情報（第1特別図柄または第2特別図柄）を可変表示して、該可変表示の表示結果を導出表示し、

該導出表示された表示結果が特定遊技結果（大当たり図柄）となったことに基づいて、遊技者にとって有利な特定遊技状態（大当たり遊技状態）に制御し、

該特定遊技状態の終了後の遊技状態を、通常状態（非確変状態）、又は、該通常状態よりも特定遊技状態に制御されやすい高確率状態（確変状態）に制御し、

前記遊技媒体を通過させることで前記高確率状態に制御する第1特定領域（確変アタッカー20B）と、該第1特定領域と異なり前記遊技媒体が通過しても前記高確率状態に制御しない第2特定領域（通常アタッカー20A）とを備え、

前記特定遊技状態は、前記遊技媒体が少なくとも前記第1特定領域を通過可能となる特殊特定遊技状態（15ラウンド目に確変アタッcker20Bが開放される大当たりAまたは大当たりB）を含む遊技機（パチンコ遊技機1）であって、

前記始動条件が成立したことに基づいて、前記可変表示の表示結果を決定するための数値データ（ランダムR）を抽出する数値データ抽出手段と、

前記始動条件が成立したが前記開始条件が未だ成立していない場合に、前記可変表示を実行する権利を記憶する保留記憶手段（第1保留記憶バッファ及び第2保留記憶バッファ、並びに始動入賞時コマンド格納領域）と、

前記保留記憶手段に記憶している権利に対応する数値データが前記特定遊技状態に制御することを示す数値データであるか否かを判定するための判定用データとして、前記通常状態において判定するための通常時判定用データと、前記高確率状態において判定するための高確率時判定用データとを記憶する判定用データ記憶手段（大当たり判定テーブル）と、

該判定用データ記憶手段で記憶している判定用データに基づいて、前記保留記憶手段に記憶している権利に対応する数値データが前記特定遊技状態に制御することを示す数値データであるか否かを、前記開始条件が成立する前に判定する事前判定手段（ステップS222またはステップS223の処理を行う遊技制御用マイクロコンピュータ560）と、

該事前判定手段による判定結果に基づいて、該判定した数値データに対応する権利に対して所定の予告演出（先読み予告）を実行する予告演出実行手段（ステップS8108の処理を行う演出制御用マイクロコンピュータ100）と、を備え、

該予告演出実行手段は、前記特殊特定遊技状態に制御することを示す数値データに対応する権利である特定権利が前記保留記憶手段に記憶されている場合には、当該特定権利の記憶以降に発生した始動条件の成立に基づく権利に対する前記予告演出の実行を制限する（図34のコマンド解析処理において、ステップS651で図柄指定コマンドを受信すると、始動入賞時コマンド格納領域に該図柄指定コマンドを格納し、該図柄指定コマンドが大当たり図柄を指定するものならば、先読み予告禁止フラグをセットし、図38の先読み予告演出決定処理において、ステップS6011Aで保留球変化の先読み予告を実行すると判定した場合に、先読み予告禁止フラグがセットされていれば、先読み予告禁止テーブルで保留記憶の形状と点灯点滅態様を決定する=保留記憶の形状と点灯点滅態様を変化させない）ことを特徴とする遊技機である。