

【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2012-139555(P2012-139555A)

【公開日】平成24年7月26日(2012.7.26)

【年通号数】公開・登録公報2012-029

【出願番号】特願2012-100640(P2012-100640)

【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】

始動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識別情報の可変表示を行って表示結果を導出する可変表示手段に識別情報の表示結果として予め定められた特定表示結果が導出されたときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御する遊技機であって、

前記可変表示手段は、第1始動条件の成立に基づいて、各々を識別可能な複数種類の第1の識別情報の可変表示を行う第1可変表示手段と、第2始動条件の成立に基づいて、各々を識別可能な複数種類の第2の識別情報の可変表示を行う第2可変表示手段と、を含んでおり、

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可変表示に関する情報を、上限記憶数の範囲内で第1保留情報として記憶可能な第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可変表示に関する情報を、上限記憶数の範囲内で第2保留情報として記憶可能な第2保留記憶手段と、

前記第1保留記憶手段に記憶された第1保留情報または前記第2保留記憶手段に記憶された第2保留情報に基づく可変表示が開始されるまでに、該可変表示を特定可変表示とするか否かを決定する可変表示決定手段と、

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の識別情報の可変表示の実行頻度が高まる有利遊技状態に制御する有利遊技状態制御手段と、

前記可変表示決定手段にて前記特定可変表示が決定されたことに基づいて該特定可変表示を実行するとともに、第1保留情報と第2保留情報の双方が記憶されているときに、第1保留情報に基づく可変表示よりも第2保留情報に基づく可変表示を優先して実行する可変表示制御手段と、

前記第1始動条件が成立したときに、該成立によって前記第1保留記憶手段に記憶される第1保留情報に基づく可変表示が前記特定可変表示となるか否かを判定する第1始動条件成立時判定手段と、

前記第2始動条件が成立したときに、該成立によって前記第2保留記憶手段に記憶される第2保留情報に基づく可変表示が前記特定可変表示となるか否かを判定する第2始動条件成立時判定手段と、

前記第1始動条件成立時判定手段の判定結果または前記第2始動条件成立時判定手段の判定結果に応じた判定結果情報に基づいて、前記特定可変表示となることを示唆する通常先読み予告演出を、該判定の対象の可変表示が開始されるまでに実行する通常予告演出実行手段と、

を備え、

前記通常予告演出実行手段は、前記有利遊技状態に制御されている期間においては第1保留情報に基づく可変表示を対象とした通常先読み予告演出を実行せず、

前記遊技機はさらに、

前記特定遊技状態に制御されている期間中において、該特定遊技状態の終了後に実行される可変表示により前記特定遊技状態となることを示唆する特定先読み予告演出を実行可能な特定予告演出実行手段を備え、

停電からの復旧時において前記特定遊技状態であるときに、前記判定結果情報は全て初期化され、

前記特定予告演出実行手段は、第1保留情報に基づく可変表示を対象とした特定先読み予告演出を実行せずに第2保留情報に基づく可変表示を対象とした特定先読み予告演出のみを実行する

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】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0009】

しかしながら、上記特許文献1では、大当たり遊技状態中において発生した始動入賞が大当たりとなる可能性が高いスパーリーチと判定されたことにもとづいて予告報知が実行されるため、例えば、複数の可変表示部を備えており、その中の1の可変表示部における可変表示を優先実行する遊技機において、大当たり遊技中に優先ではない可変表示部についての予告報知を実行してしまうと、大当たり遊技終了後に実行される非優先の可変表示部の表示結果が大当た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ために、優先の可変表示部における可変表示に対応する始動入賞が途切れないようにして優先の可変表示を連続して実行させて、非優先の可変表示部の表示結果として期待される大当たりを保留したまま優先の可変表示部における大当たりを狙うことが可能となってしまう。すると、非優先の可変表示部にもとづく大当たりと優先の可変表示部にもとづく大当たりとの2回の大当た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虞があった。

【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】

本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、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遊技機を提供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】

前記課題を解決するために、本発明の請求項 1 に記載の遊技機は、始動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識別情報の可変表示を行って表示結果を導出する可変表示手段に識別情報の表示結果として予め定められた特定表示結果が導出されたときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御する遊技機であって、

前記可変表示手段は、第 1 始動条件の成立に基づいて、各々を識別可能な複数種類の第 1 の識別情報の可変表示を行う第 1 可変表示手段と、第 2 始動条件の成立に基づいて、各々を識別可能な複数種類の第 2 の識別情報の可変表示を行う第 2 可変表示手段と、を含んでおり、

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可変表示に関する情報を、上限記憶数の範囲内で第 1 保留情報として記憶可能な第 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可変表示に関する情報を、上限記憶数の範囲内で第 2 保留情報として記憶可能な第 2 保留記憶手段と、

前記第 1 保留記憶手段に記憶された第 1 保留情報または前記第 2 保留記憶手段に記憶された第 2 保留情報に基づく可変表示が開始されるまでに、該可変表示を特定可変表示とするか否かを決定する可変表示決定手段と、

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 の識別情報の可変表示の実行頻度が高まる有利遊技状態に制御する有利遊技状態制御手段と、

前記可変表示決定手段にて前記特定可変表示が決定されたことに基づいて該特定可変表示を実行するとともに、第 1 保留情報と第 2 保留情報の双方が記憶されているときに、第 1 保留情報に基づく可変表示よりも第 2 保留情報に基づく可変表示を優先して実行する可変表示制御手段と、

前記第 1 始動条件が成立したときに、該成立によって前記第 1 保留記憶手段に記憶される第 1 保留情報に基づく可変表示が前記特定可変表示となるか否かを判定する第 1 始動条件成立時判定手段と、

前記第 2 始動条件が成立したときに、該成立によって前記第 2 保留記憶手段に記憶される第 2 保留情報に基づく可変表示が前記特定可変表示となるか否かを判定する第 2 始動条件成立時判定手段と、

前記第 1 始動条件成立時判定手段の判定結果または前記第 2 始動条件成立時判定手段の判定結果に応じた判定結果情報に基づいて、前記特定可変表示となることを示唆する通常先読み予告演出を、該判定の対象の可変表示が開始されるまでに実行する通常予告演出実行手段と、

を備え、

前記通常予告演出実行手段は、前記有利遊技状態に制御されている期間においては第 1 保留情報に基づく可変表示を対象とした通常先読み予告演出を実行せず、

前記遊技機はさらに、

前記特定遊技状態に制御されている期間中において、該特定遊技状態の終了後に実行される可変表示により前記特定遊技状態となることを示唆する特定先読み予告演出を実行可能な特定予告演出実行手段を備え、

停電からの復旧時において前記特定遊技状態であるときに、前記判定結果情報は全て初期化され、

前記特定予告演出実行手段は、第 1 保留情報に基づく可変表示を対象とした特定先読み予告演出を実行せずに第 2 保留情報に基づく可変表示を対象とした特定先読み予告演出のみを実行する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定遊技状態に制御されている期間においては第 1 保留情報に基づく可変表示を対象とした特定先読み予告演出が実行されないとともに、有利遊技状態に制御されている期間においても、第 1 保留情報に基づく可変表示を対象とした通常先読み予告演出が実行されないので、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。

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0204

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0204】

合算保留記憶数が0でなければ、CPU56は、第2保留記憶数が0であるか否かを確認する（ステップS52）。具体的には、第2保留記憶数カウンタの値が0であるか否かを確認する。第2保留記憶数が0でなければ、CPU56は、特別図柄ポインタ（第1特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのか第2特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのかを示すフラグ）に「第2」を示すデータを設定する（ステップS53）。第2保留記憶数が0であれば（すなわち、第1保留記憶数のみが溜まっている場合）には、CPU66は、特別図柄ポインタに「第1」を示すデータを設定する（ステップS54）。