

【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29年2月2日(2017.2.2)

【公開番号】特開2016-179413(P2016-179413A)

【公開日】平成28年10月13日(2016.10.13)

【年通号数】公開・登録公報2016-059

【出願番号】特願2016-144427(P2016-144427)

【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28年12月15日(2016.12.15)

【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識別情報の可変表示と、第2識別情報の可変表示とを実行し、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

前記有利状態の終了後において、所定回数の可変表示が実行されるまで、前記有利状態とは異なる遊技者にとって有利な特別状態に制御可能な特別状態制御手段と、

第1識別情報の可変表示に関する情報を保留記憶情報として記憶する第1保留記憶手段と、

第2識別情報の可変表示に関する情報を保留記憶情報として記憶する第2保留記憶手段と、

前記有利状態に制御するか否かを決定する決定手段と、

前記決定手段の決定よりも前に前記有利状態に制御されるか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による判定結果に基づいて、予告演出を実行する予告実行手段とを備え、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可能であり、

前記判定手段は、前記特別状態に制御されているときに、前記第2保留記憶手段に記憶された保留記憶情報に基づく可変表示が前記特別状態の開始から何回目の可変表示として実行されるかに基づいて、判定対象の可変表示を判定し、

前記特別状態制御手段は、通常状態に比べて第2識別情報の可変表示が実行される頻度が高い高頻度状態に制御する高頻度状態制御手段を含み、

前記予告実行手段は、前記高頻度状態に制御されているときは、前記第1保留記憶手段に記憶された保留記憶情報に基づく可変表示を判定対象とした前記予告演出を実行しない遊技機。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 1】

第1識別情報の可変表示と、第2識別情報の可変表示とを実行し、遊技者にとって有利

な有利状態に制御可能な遊技機に関する。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0002

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0002】

この種の遊技機として一般的に知られているものとしては、第1識別情報（図柄）の可変表示と、第2識別情報（図柄）の可変表示とを実行し、遊技者にとって有利な有利状態（大当たり遊技状態）に制御するものがあった。このような遊技機では、有利状態の終了後ににおいて、所定回数の可変表示が実行されるまで、有利状態とは異なる遊技者にとって有利な特別状態（確率変動状態）に制御される場合があった。

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0003

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0003】

そして、このような有利状態および特別状態に制御可能な遊技機としては、前記実行条件は成立したが前記開始条件が成立していない可変表示に関する保留記憶情報に基づく可変表示の前記開始条件が成立する前に、当該可変表示が特定表示結果となるか否かの判定を行なって当該判定の判定結果に基づく予告演出（所謂先読み予告演出に該当する大当たりの予兆演出）を実行するものがあった（特許文献1）。

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0004

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0004】

このような遊技機では、予告演出の信頼性を高めるために、保留記憶情報に基づいて実際に可変表示が実行されるときの遊技状態に応じた判定テーブルを用いて、当該可変表示が特定表示結果となるか否かの判定が行なわれる。そして、所定回数の可変表示が実行されるまで継続する特別状態としての高確率状態中ににおいて、当該所定回数の可変表示が終了した後の可変表示についての予告演出を実行するときには、高確率状態終了後の低確率状態で使用される判定テーブルを用いて当該可変表示が特定表示結果となるか否かの判定が行なわれる。

【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

前述したような2つの可変表示部が設けられた遊技機では、一方の可変表示部での可変表示を他方の可変表示部での可変表示よりも優先的に実行させる制御が行なわれるものがある。このような構成の遊技機では、可変表示が優先的に実行されない可変表示部での可変表示について、高確率状態中に生じた保留記憶情報でも高確率状態終了後に可変表示が実行される場合がある等、可変表示が実行される時期が特定しにくい。

【手続補正7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

したがって、このような2つの可変表示部が設けられた遊技機において、特許文献1のような予告演出を実行すると、優先的に可変表示が実行されない可変表示部での可変表示に用いられる保留記憶情報について、予告演出のために行なう特定表示結果となるか否かの判定結果が、実際の可変表示を実行する際の判定結果と整合しなくなる等、予告演出のために行なう表示結果の判定が不安定になるという問題があった。

【手続補正8】

【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、かかる実情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、特別状態中に行なわれる予告演出に対する判定が不安定になるのを防ぐことができる遊技機を提供することである。

【手続補正9】

【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】

第1識別情報の可変表示と、第2識別情報の可変表示とを実行し、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

前記有利状態の終了後において、所定回数の可変表示が実行されるまで、前記有利状態とは異なる遊技者にとって有利な特別状態に制御可能な特別状態制御手段と、

第1識別情報の可変表示に関する情報を保留記憶情報として記憶する第1保留記憶手段と、

第2識別情報の可変表示に関する情報を保留記憶情報として記憶する第2保留記憶手段と、

前記有利状態に制御するか否かを決定する決定手段と、

前記決定手段の決定よりも前に前記有利状態に制御されるか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段による判定結果に基づいて、予告演出を実行する予告実行手段とを備え、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可能であり、

前記判定手段は、前記特別状態に制御されているときに、前記第2保留記憶手段に記憶された保留記憶情報に基づく可変表示が前記特別状態の開始から何回目の可変表示として実行されるかに基づいて、判定対象の可変表示を判定し、

前記特別状態制御手段は、通常状態に比べて第2識別情報の可変表示が実行される頻度が高い高頻度状態に制御する高頻度状態制御手段を含み、

前記予告実行手段は、前記高頻度状態に制御されているときは、前記第1保留記憶手段に記憶された保留記憶情報に基づく可変表示を判定対象とした前記予告演出を実行しない。

なお、遊技機は、以下の構成を備えるものであってもよい。

(1) 第1始動領域(第1始動入賞口13)を遊技媒体(遊技球)が通過したことにより変動表示の第1実行条件(第1始動入賞口13への遊技球の進入)が成立した後、第1開始条件の成立に基づいて、各々を識別可能な第1識別情報(第1特別図柄)の変動表示を実行し、表示結果を導出表示する第1変動表示部(第1特別図柄表示器8a)と、第2始動領域(第2始動入賞口14)を遊技媒体が通過したことにより変動表示の第2実行

条件（第2始動入賞口14への遊技球の進入）が成立した後、第2開始条件の成立に基づいて、各々を識別可能な第2識別情報（第2特別図柄）の変動表示を実行し、表示結果を導出表示する第2変動表示部（第2特別図柄表示器8b）との表示結果が特定表示結果（大当たり表示結果）となつたときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態（大当たり遊技状態）に制御する遊技機（パチンコ遊技機1）であつて、

前記特定遊技状態の終了後において、所定回数（100回）の変動表示が実行されるまで、前記特定遊技状態とは異なる遊技者にとって有利な特別遊技状態（確変状態および時短状態（高ベース状態））に制御する特別遊技状態制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ560、図17のS154, S155、図11のS300, S301、図14のS60、図16のS95, S96）と、

前記第2始動領域を遊技媒体が通過可能な第1状態（開状態）と、該第1状態よりも前記第2始動領域を遊技媒体が通過しにくくまたは通過しない第2状態（閉状態）とに変化可能な可変始動装置（可変入賞球装置15）と、

前記第1実行条件が成立したが前記第1開始条件が成立していない変動表示に関する情報を前記第1開始条件が成立するまで保留記憶情報として記憶する第1保留記憶手段（遊技制御用マイクロコンピュータ560、図9の第1保留記憶バッファ）と、

前記第2実行条件が成立したが前記第2開始条件が成立していない変動表示に関する情報を前記第2開始条件が成立するまで保留記憶情報として記憶する第2保留記憶手段（遊技制御用マイクロコンピュータ560、図9の第2保留記憶バッファ）と、

前記第1保留記憶手段および前記第2保留記憶手段の両方に前記保留記憶情報が記憶されている場合に、前記第1開始条件よりも前記第2開始条件を優先して成立させる開始条件優先手段（遊技制御用マイクロコンピュータ560、図14のS52, S54）と、

前記第1開始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た前記保留記憶情報に基づいて前記第1変動表示部で実行される変動表示について、前記特定表示結果とするか否かを決定し、前記第2開始条件が成立したときに、前記第2保留記憶手段に記憶された前記保留記憶情報に基づいて前記第2変動表示部で実行される変動表示について、前記特定表示結果とするか否かを決定する事前決定手段（遊技制御用マイクロコンピュータ560、図14のS60, S71）と、

該事前決定手段の決定結果に基づいて、変動表示を実行する変動表示実行手段（遊技制御用マイクロコンピュータ560、図11のS300～S304、演出制御用マイクロコンピュータ100、図19のS800～S803）と、

前記保留記憶情報に基づく変動表示が前記特定表示結果となるか否かを、当該保留記憶情報に基づく変動表示の前記開始条件が成立する前に判定する保留記憶判定手段（遊技制御用マイクロコンピュータ560、図13のS230, S231, S233, S234, S236）と、

該保留記憶判定手段による判定結果に基づいて、判定対象の前記保留記憶情報に基づく変動表示の前記開始条件が成立する前に、当該変動表示が前記特定表示結果となる可能性を予告する予告演出（図20の先読み予告演出）を実行する予告実行手段（演出制御用マイクロコンピュータ100、図19のS791、図22のS717）とを備え、

前記保留記憶判定手段は、前記第2保留記憶手段に記憶された前記保留記憶情報に対して、前記特別遊技状態に制御されているときに、判定対象の前記保留記憶情報に基づく変動表示が前記特別遊技状態が開始されてから何回目の変動表示に該当するかを特定することに応じて、判定対象の前記保留記憶情報に基づく変動表示が前記特別遊技状態で実行されるか否かを判定する（図13のS231, S233）。