

【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3月16日 (2017.3.16)

【公開番号】特開2017-811(P2017-811A)

【公開日】平成29年1月5日 (2017.1.5)

【年通号数】公開・登録公報2017-001

【出願番号】特願2016-173860(P2016-173860)

【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29年2月13日 (2017.2.13)

【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】

遊技領域に設けられた始動領域を遊技媒体が通過したことに基づいて可変表示を行い、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、

前記始動領域を遊技媒体が通過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保留情報として記憶可能な保留記憶手段と、

可変表示を開始するときに前記保留記憶手段から読み出した保留情報に基づいて、前記有利状態に制御するか否かを決定する開始時決定手段と、

前記開始時決定手段の決定結果に基づいて、可変表示を実行する可変表示実行手段と、

前記始動領域を遊技媒体が通過したことに基づいて、前記有利状態となるか否かを前記開始時決定手段による決定前に判定する開始前判定手段と、

前記開始前判定手段による判定に基づいて、前記保留記憶手段に記憶されている前記保留情報に基づく可変表示が実行される前の複数回の可変表示に亘って、予告演出を実行する予告演出実行手段と、を備え、

前記予告演出実行手段は、前記複数回の可変表示において、第 1 予告演出を実行するパターンと、当該第 1 予告演出によりも前記有利状態となる割合が高い第 2 予告演出を実行するパターンと、前記第 1 予告演出を実行した後に前記第 2 予告演出を実行するパターンと、のいずれかのパターンで前記予告演出を実行可能であり、

前記第 1 予告演出の演出態様が、第 1 演出態様である場合には、当該第 1 演出態様よりも期待度の高い第 2 演出態様である場合よりも、前記第 1 予告演出を実行した後に前記第 2 予告演出を実行するパターンにより前記予告演出が実行される割合が高くなるように、前記予告演出を実行し、

特定領域に遊技媒体を進入させることを促す促進報知を実行する促進報知手段と、

所定の演出を実行しているときに前記促進報知の実行を制限する制限手段と、を更に備えた、

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】0 0 0 7

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

上記目的を達成するため、本発明の遊技機は、

(A) 遊技領域に設けられた始動領域（例えば普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口や普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口など）を遊技媒体（例えば遊技球など）が通過したことに基づいて可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば大当り遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機1など）であって、前記始動領域を遊技媒体が通過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保留情報として記憶可能な保留記憶手段（例えば第1、第2特図保留記憶部151A、151Bなど）と、可変表示を開始するときに前記保留記憶手段から読み出した保留情報に基づいて、前記有利状態に制御するか否かを決定する開始時決定手段（例えばステップS240の処理を実行するCPU103など）と、前記開始時決定手段の決定結果に基づいて、可変表示を実行する可変表示実行手段（例えばステップS240の処理を実行した後、ステップS112、S113の処理を実行するCPU103など）と、前記始動領域を遊技媒体が通過したことに基づいて、前記有利状態となるか否かを前記開始時決定手段による決定前に判定する開始前判定手段（例えばステップS212の入賞時乱数値判定処理を実行するCPU103など）と、前記開始前判定手段による判定に基づいて、前記保留記憶手段に記憶されている前記保留情報に基づく可変表示が実行される前の複数回の可変表示に亘って、予告演出を実行する予告演出実行手段（例えばステップS710の処理に基づきステップS603の処理を実行する演出制御用CPU120など）と、を備え、前記予告演出実行手段は、前記複数回の可変表示において、第1予告演出を実行するパターン（例えば先読み予告パターンSY P1-1やSY P1-2など）と、当該第1予告演出によりも前記有利状態となる割合が高い第2予告演出を実行するパターン（例えば先読み予告パターンSY P2-1など）と、前記第1予告演出を実行した後に前記第2予告演出を実行するパターン（例えば先読み予告パターンSY P3-1など）と、のいずれかのパターンで前記予告演出を実行可能であり、前記第1予告演出の演出態様が、第1演出態様である場合には、当該第1演出態様よりも期待度の高い第2演出態様である場合よりも、前記第1予告演出を実行した後に前記第2予告演出を実行するパターンにより前記予告演出が実行される割合が高くなるように、前記予告演出を実行し、特定領域に遊技媒体を進入させることを促す促進報知を実行する促進報知手段（例えば、確変制御（時短制御）が実行されているときに第2遊技領域へ向けて遊技媒体を発射して遊技媒体を第2遊技領域に進入させるよう促す報知など）と、所定の演出を実行しているときに前記促進報知の実行を制限する制限手段（例えば、大当り中昇格演出を実行しているときには「右を狙え」という表示をしないことや、先読み予告演出等の予告演出の実行中に「右を狙え」や「左を狙え」といった表示をしないようにする部分など）と、を更に備えた、ことを特徴とする。

上記目的を達成するため、他の遊技機は、

(1) 遊技領域に設けられた始動領域（例えば普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口や普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口など）を遊技媒体（例えば遊技球など）が通過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い表示結果を導出する可変表示手段（例えば第1、第2特別図柄表示装置4A、4Bや画像表示装置5など）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（例えば大当り図柄となる確定特別図柄や大当り組合せとなる確定飾り図柄など）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（例えば大当り遊技状態など）に制御する遊技機（例えばパチンコ遊技機1など）であって、前記始動領域を遊技媒体が通過したにもかかわらず未だ開始されていない識別情報の可変表示について、前記特定表示結果とするか否かを決定するための情報を所定の上限記憶数（例えば第1、第2特図保留記憶数がそれぞれ「4」以下など）の範囲内で保留情報として記憶可能な保留記憶手段（例えば第1、第2特図保留記憶部151A、151Bなど）と、識別情報の可変表示を開始するとき

に前記保留記憶手段から読み出した保留情報に基づいて、当該識別情報の可変表示の表示結果を前記特定表示結果とするか否かを決定する開始時決定手段（例えばステップS240の処理を実行するCPU103など）と、前記開始時決定手段の決定結果に基づいて、識別情報の可変表示を実行する可変表示実行手段（例えばステップS240の処理を実行した後、ステップS112、S113の処理を実行するCPU103など）と、前記始動領域を遊技媒体が通過したことに基づいて、前記特定表示結果となるか否かを前記開始時決定手段による決定前に判定する開始前判定手段（例えばステップS212の入賞時乱数値判定処理を実行するCPU103など）と、前記開始前判定手段による判定に基づいて、前記保留記憶手段に記憶されている前記保留情報に基づく可変表示が実行される前の複数回の可変表示に亘って、連続した予告演出を実行する予告演出実行手段（例えばステップS710の処理に基づきステップS603の処理を実行する演出制御用CPU120など）と、前記開始時決定手段の決定結果に基づいて、識別情報の表示結果を示唆する示唆演出（例えば変動中予告演出など）を実行する示唆演出実行手段（例えばステップS529の処理に基づきステップS172の処理を実行する演出制御用CPU120など）と、を備え、前記予告演出実行手段は、前記複数回の可変表示において、第1予告演出を実行するパターン（例えば先読み予告パターンSY P1 - 1やSY P1 - 2など）と、当該第1予告演出よりも前記特定表示結果となる割合が高い第2予告演出を実行するパターン（例えば先読み予告パターンSY P2 - 1など）と、前記第1予告演出を実行した後に前記第2予告演出を実行するパターン（例えば先読み予告パターンSY P3 - 1など）と、のいずれかのパターンで前記予告演出を実行可能であるとともに、前記示唆演出の演出態様は複数（例えば「予告X」、「予告Y」、「予告Z」など）あり、前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出の演出態様に応じて、前記予告演出実行手段により前記第1予告演出を実行した後に前記第2予告演出を実行するパターンで前記予告演出が実行される割合が異なるように、前記示唆演出を実行し（例えば先読み予告パターンSY P3 - 1である場合には、「予告Y」の変動中予告パターンにのみ決定可能である）、前記遊技領域は遊技者が選択的に遊技媒体を進入させることが可能な第1遊技領域（例えば、第1遊技領域）と第2遊技領域（例えば、第2遊技領域）とが設けられ、前記第2遊技領域に遊技媒体を進入させることを促す促進報知を実行する促進報知手段（例えば、確変制御（時短制御）が実行されているときに第2遊技領域へ向けて遊技媒体を発射して遊技媒体を第2遊技領域に進入させるよう促す報知）と、所定の報知演出を実行しているときに前記促進報知手段による前記促進報知の実行を制限する制限手段（例えば、大当たり中昇格演出を実行しているときには「右を狙え」という表示をしないことや、先読み予告演出等の予告演出の実行中に「右を狙え」や「左を狙え」といった表示をしないようにする部分）と、を更に備えた、ことを特徴とする。

このような構成によれば、第1予告演出が開始された場合でも、示唆演出の演出態様によって第2予告演出に移行することへの期待感を抱かせることができ、遊技の興趣が向上する。