

【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24年5月10日(2012.5.10)

【公開番号】特開2011-224130(P2011-224130A)

【公開日】平成23年11月10日(2011.11.10)

【年通号数】公開・登録公報2011-045

【出願番号】特願2010-96462(P2010-96462)

【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 Z

【手続補正書】

【提出日】平成24年3月21日(2012.3.21)

【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】

始動条件の成立にもとづいて、各々を識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を行う可変表示手段を備え、前記可変表示手段に表示結果を導出することで遊技の結果を確定し、遊技の結果が特定遊技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となる遊技機において、

前記始動条件の成立にもとづいて、前記識別情報の可変表示を行う権利を所定の上限数を限度として記憶する保留記憶手段と、

前記保留記憶手段に記憶された1の権利により行われる前記識別情報の可変表示の表示結果が導出されるまでに、前記遊技の結果を特定遊技結果とするか否かを決定する事前決定手段と、

前記事前決定手段により前記特定遊技結果とする旨が決定されたときに、該決定にもとづいて制御される特定遊技状態において第1の価値または該第1の価値よりも小さい第2の価値を付与するかを決定する付与価値決定手段と、

前記保留記憶手段に1の権利が記憶された後、該1の権利により行われる前記識別情報の可変表示が開始されるまでに、該識別情報の可変表示による遊技の結果が前記特定遊技結果となる可能性を報知する予告演出を実行する予告演出実行手段と、

前記1の権利にもとづいて前記予告演出を実行するか否かを決定する手段であって、該1の権利にもとづく遊技の結果が前記特定遊技結果となるが前記付与価値決定手段が前記第2の価値を付与する旨を決定するときには、該1の権利にもとづく遊技の結果が前記特定遊技結果とならないものとして、前記予告演出を実行するか否かを決定する予告演出決定手段と、

遊技の結果において所定の潜伏条件が成立したときに、前記事前決定手段が前記特定遊技結果とする旨を所定の通常確率で決定する通常遊技状態と、該通常遊技状態と始動条件の成立状況が共通する遊技状態であって前記事前決定手段が前記特定遊技結果とする旨を前記通常確率よりも高い確率で決定する特別遊技状態と、のいずれかに遊技状態を移行させる遊技状態制御手段と、

遊技状態が前記通常遊技状態であるか前記特別遊技状態であるかを示唆する示唆演出を実行する示唆演出実行手段と、を備え、

前記示唆演出実行手段は、前記特定遊技状態となったことにもとづいて設定される開始条件が成立してからの前記識別情報の可変表示の実行回数が予め定められた設定回数に到達するごとに、前記示唆演出を実行する、

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】0011

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0011】

本発明の手段1に記載の遊技機は、請求項1に記載の遊技機であって、

前記予め定められた設定回数（周期変数T、例えば100回等）に到達するまでの前記識別情報（第1特別図柄、第2特別図柄）の可変表示の残り実行回数を特定可能に報知する報知手段（演出制御用マイクロコンピュータ100において、周期演出用カウンタのカウンタ値が0になるまでの変動回数を演出表示装置9にて表示する部分、図46参照）を備える、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、示唆演出が実行されるまでの期間を把握しやすくなるため、遊技者の遊技意欲を高めることができる。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0012

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0012】

本発明の手段2に記載の遊技機は、請求項1または手段1に記載の遊技機であって、

前記示唆演出実行手段（演出制御用マイクロコンピュータ100において、演出図柄変動開始処理のステップS811～817を実行する部分（図47～図50参照））は、前記示唆演出（周期演出）として、複数回（例えば20～30回）の前記識別情報（第1特別図柄、第2特別図柄）の可変表示が実行される期間にわたり継続する連続示唆演出（周期演出パターンA～E）を実行可能である、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者の期待感を持続させることができる。

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0013

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0013】

本発明の手段3に記載の遊技機は、請求項1、手段1、手段2のいずれかに記載の遊技機であって、

前記遊技制御手段は、前記特別遊技状態（確変状態（高確率状態））に移行してからの前記識別情報（第1特別図柄、第2特別図柄）の可変表示の実行回数が所定回数（例えば、78回）に到達したときに遊技状態を前記通常遊技状態（通常状態）に移行させ（遊技制御用マイクロコンピュータ560において、特別図柄停止処理のステップS155～157を実行する部分）、

前記示唆演出実行手段は、

複数種類の示唆演出態様（周期演出パターンA～E）のうちから選択された示唆演出態様で前記示唆演出を実行し（演出制御用マイクロコンピュータ100において、演出図柄変動開始処理のステップS811～817を実行する部分（図47～図50参照））、

前記特別遊技状態において前記示唆演出を実行する際に、前記所定回数に到達するまでの前記識別情報の可変表示の残り実行回数に応じて異なる割合で前記複数種類のうちから実行すべき示唆演出の示唆演出態様を選択する（演出制御用マイクロコンピュータ100において、演出図柄変動開始処理のステップS815を実行する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、選択された示唆演出の態様と実際の特定遊技状態の発生状況とにずれが生じにくくなるため、遊技者に違和感を与えることがない。