

【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2015-186753(P2015-186753A)

【公開日】平成27年10月29日 (2015.10.29)

【年通号数】公開・登録公報2015-066

【出願番号】特願2015-152297(P2015-152297)

【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28年1月25日 (2016.1.25)

【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】

可変表示を行ない、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、未だ開始されていない可変表示を保留情報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保留情報に対応する保留表示が可能な保留表示手段と、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

、
前記判定手段の判定に応じて、保留表示を特定態様にすることが可能な特定態様表示手段と、

保留表示が前記特定態様となるか否かに関する特定演出として、第 1 特定演出および第 2 特定演出を実行可能な特定演出手段とを備え、

前記特定態様表示手段は、

保留表示を第 1 特定態様、および当該第 1 特定態様よりも前記有利状態に制御される期待度の高い第 2 特定態様とすることが可能であり、

前記第 2 特定演出の実行後は前記第 1 特定演出の実行後と比べて高い割合により保留表示を前記第 2 特定態様とし、

前記第 2 特定演出を実行したが保留表示が前記特定態様とならなかったときに、当該保留表示を対象として前記第 1 特定演出が実行される頻度を前記第 2 特定演出の実行前よりも向上させる第 1 特定演出頻度向上手段をさらに備え、

前記特定態様表示手段は、保留表示の態様を複数のタイミングにて変化させることが可能である、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 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 1】

本発明は、遊技機に関する。詳しくは、可変表示を行ない、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】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

(1) 可変表示（たとえば、第1特別図柄、第2特別図柄、演出図柄の変動表示）を行ない、遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機1）であって、

未だ開始されていない可変表示を保留情報として記憶する保留記憶手段（たとえば、図7の第1、2保留記憶バッファ）と、

前記保留記憶手段に記憶された保留情報に対応する保留表示が可能な保留表示手段（たとえば、第1保留記憶表示部18c、第2保留記憶表示部18d）と、

前記有利状態に制御するか否かを決定する決定手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ560、図12のステップS61、ステップS71）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（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ560、図11のステップS220）と、

前記判定手段の判定に応じて、保留表示を特定態様（たとえば、青色、赤色）にすることが可能な特定態様表示手段（たとえば、演出制御用マイクロコンピュータ100、図17のステップS729で保留記憶が表示される、図22のステップS518、ステップS524A、ステップS524Bで決定された変化演出または変化ガセ演出が、図21のステップS506で開始された演出制御パターンの演出で実行され、保留記憶が変化させられる、または、変化させられない。）と、

保留表示が前記特定態様となるか否かに関する特定演出（たとえば、キャラクタA、Bによる変化演出、変化ガセ演出）として、第1特定演出（たとえば、キャラクタAによる変化演出、変化ガセ演出）および第2特定演出（たとえば、キャラクタBによる変化演出、変化ガセ演出）を実行可能な特定演出手段（たとえば、演出制御用マイクロコンピュータ100、図22のステップS518、ステップS524A、ステップS524Bで決定された変化演出、変化ガセ演出が、図21のステップS506で開始された演出制御パターンの演出で実行され、保留記憶が変化させられる、または、変化させられない。）とを備え、

前記特定態様表示手段は、

保留表示を第1特定態様（たとえば、青色）、および当該第1特定態様よりも前記有利状態に制御される期待度の高い（たとえば、図19参照）第2特定態様（たとえば、赤色）とすることが可能であり（たとえば、図19、図24参照）、

前記第2特定演出の実行後は前記第1特定演出の実行後と比べて高い割合により保留表示を前記第2特定態様とし（たとえば、キャラクタBでの変化演出の実行後は、キャラクタAでの変化演出の実行後と比べて、高い割合で、保留表示を赤にする。図19参照。）と、

前記第2特定演出を実行したが保留表示が前記特定態様とならなかったとき（たとえば、キャラクタBで変化ガセ演出が実行されたとき）に、当該保留表示を対象として前記第1特定演出が実行される頻度を前記第2特定演出の実行前よりも向上させる第1特定演出頻度向上手段（たとえば、演出制御用マイクロコンピュータ100、キャラクタBの変化ガセ演出が実行された場合は、図22のステップS525、ステップS526で、図18の演出側保留記憶バッファのキャラクタBガセ実行済フラグが実行済を示すよう記憶され、ステップS523で、キャラクタBガセ実行済の保留記憶有りと判断されなかった場合、および、判断された場合、それぞれ、ステップS524A、ステップS524Bに処理が進められ、ステップS524AおよびステップS524BでそれぞれキャラクタBガセ実行前、キャラクタBガセ実行後の変化ガセ演出決定テーブルに基づき、変化ガセ演出が

実行されることで、キャラクタ B で変化ガセ演出が実行された後は、実行される前よりも、高い割合で、キャラクタ A の変化ガセ演出が実行される。)をさらに備え、

前記特定態様表示手段は、保留表示の態様を複数のタイミングにて変化させることが可能である。

【手続補正 4】

【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】

このような構成によれば、演出効果の低下を防止することが可能な遊技機を提供することができる。

【手続補正 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0009】

このような構成によれば、可変表示中の遊技の興趣を向上させることができる。

【手続補正 6】

【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】

(3) 上記(1)または(2)の遊技機において、

前記特定態様表示手段は、前記判定手段の判定の対象となった保留情報に対応する保留表示を、所定態様(たとえば、白色)から前記第1特定態様(たとえば、青色)に変化させることが可能であるとともに、前記第1特定態様から前記第2特定態様(たとえば、赤色)に変化させることが可能である(たとえば、図19、図24参照)。

【手続補正 7】

【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】

(4) 上記(1)から(3)のいずれかの遊技機において、

前記特定態様表示手段は、前記有利状態に制御されるという判定結果が前記判定手段により得られたときと得られなかったときとで異なる割合で、前記特定演出を経て保留表示を前記特定態様にする処理、または前記特定演出を経ることなく保留表示を前記特定態様にする処理を実行する(たとえば、図20で示すように、大当りのときとはずれのときとで、入賞時に変化させて途中では変化させない場合と、途中で変化させる場合との割合が異なる。))。

【手続補正 8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0014

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0014】

(5) 上記(1)から(4)のいずれかの遊技機において、

遊技領域に設けられた始動領域を遊技媒体が通過したときに、当該遊技媒体の通過により生じた保留情報に対応する保留表示を前記特定態様にするか否かと、当該保留情報に基づいた可変表示が開始される前のいずれのタイミングで前記特定演出を実行するかと、前記特定演出の種類とを決定する保留演出決定手段（たとえば、演出制御用マイクロコンピュータ 100、図 17 のステップ S 726，ステップ S 727）をさらに備える。