

【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30年6月28日(2018.6.28)

【公開番号】特開2018-27358(P2018-27358A)

【公開日】平成30年2月22日(2018.2.22)

【年通号数】公開・登録公報2018-007

【出願番号】特願2017-223448(P2017-223448)

【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30年5月17日(2018.5.17)

【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、未だ開始し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

、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を備え、

保留表示の表示態様は、第 1 態様と第 2 態様とを含み、

保留表示の表示態様が第 2 態様に変化することを示唆する示唆演出を実行する示唆演出実行手段をさらに備え、

前記示唆演出実行手段は、示唆演出として、演出後に保留表示の表示態様が変化する第 1 示唆演出と、演出後に保留表示の表示態様が変化しない第 2 示唆演出とを実行可能であり、

特定の保留記憶に対応する保留表示に対して示唆演出が実行されていない場合に該特定の保留記憶に対応する保留表示に対して示唆演出が実行される割合よりも、特定の保留記憶に対応する保留表示に対して第 2 示唆演出が実行されている場合に該特定の保留記憶に対応する保留表示に対して示唆演出が実行される割合の方が高い、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】

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】0 0 0 6

【補正方法】変更

【補正の内容】

【 0 0 0 6 】

(A) 可変表示を行ない、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、

未だ開始し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（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 1 8 c , 第 2 保留記憶表示部 1 8 d）とを備え、

保留表示の表示態様は、第 1 態様と第 2 態様とを含み、

保留表示の表示態様が第 2 態様に変化することを示唆する示唆演出を実行する示唆演出実行手段をさらに備え、

前記示唆演出実行手段は、示唆演出として、演出後に保留表示の表示態様が変化する第 1 示唆演出と、演出後に保留表示の表示態様が変化しない第 2 示唆演出とを実行可能であり、

特定の保留記憶に対応する保留表示に対して示唆演出が実行されていない場合に該特定の保留記憶に対応する保留表示に対して示唆演出が実行される割合よりも、特定の保留記憶に対応する保留表示に対して第 2 示唆演出が実行されている場合に該特定の保留記憶に対応する保留表示に対して示唆演出が実行される割合の方が高い。

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 4 】

【 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 】

【 0 0 0 7 】

(1) 遊技領域（たとえば、遊技領域 7）に設けられた始動領域（たとえば、第 1 始動入賞口 1 3 , 第 2 始動入賞口 1 4）を遊技媒体（たとえば、遊技球）が通過した後に開始条件（たとえば、保留記憶数が 0 でない場合であって、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の変動表示が実行されていない状態であり、かつ、大当り遊技が実行されていない状態）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（たとえば、第 1 特別図柄 , 第 2 特別図柄 , 演出図柄）の可変表示を行ない、可変表示の表示結果として特定表示結果（たとえば、大当り表示結果）が導出表示されたときに遊技者にとって有利な特定遊技状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御する遊技機（たとえば、パチンコ遊技機 1）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前記開始条件が成立していない識別情報の可変表示について、所定の上限記憶数（たとえば、第 1 , 2 特別図柄のそれぞれについて 4）の範囲内で保留情報として記憶可能な保留記憶手段（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 1 8 c , 第 2 保留記憶表示部 1 8 d）と、

前記開始条件が成立したときに、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前記保留記憶手段に記憶された保留情報に基づいて決定する事前決定手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0、図 1 2 のステップ S 6 1 , ステップ S 7 1）と、

前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記保留記憶手段に記憶された保留情報に基づく可変表示の表示結果が前記特定表示結果となるか否かを判定する通過時判定手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0、図 1 1 のステップ S 2 2 0）と、

前記通過時判定手段の判定に応じて、当該判定の対象となった保留情報に対応する保留表示を、特定態様（たとえば、青色、赤色）に変化させ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 1 0 0、図 1 7 のステップ S 7 2 9 で保留

記憶が表示される、図 2 2 のステップ S 5 1 8 , ステップ S 5 2 4 A , ステップ S 5 2 4 B で決定された変化演出または変化ガセ演出が、図 2 1 のステップ S 5 0 6 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、

保留表示が特定態様に変化す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 1 0 0、図 2 2 のステップ S 5 1 8 , ステップ S 5 2 4 A , ステップ S 5 2 4 B で決定された変化演出、変化ガセ演出が、図 2 1 のステップ S 5 0 6 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、

前記通過時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、第 1 特定態様(たとえば、青色)、および当該第 1 特定態様よりも当該保留情報に基づく可変表示の表示結果が前記特定表示結果となる期待度の高い(たとえば、図 1 9 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 1 9、図 2 4 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で保留表示を前記第 2 特定態様に変化させ(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 1 9 参照。)、

前記遊技機は、さらに、

前記第 2 特定演出を実行したが保留表示が特定態様に変化しなかったとき(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 1 0 0、キャラクタ B の変化ガセ演出が実行された場合は、図 2 2 のステップ S 5 2 5 , ステップ S 5 2 6 で、図 1 8 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 S 5 2 3 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 S 5 2 4 A , ステップ S 5 2 4 B に処理が進められ、ステップ S 5 2 4 A およびステップ S 5 2 4 B 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。)と、

識別情報の可変表示を実行するときに、当該可変表示に対応する保留表示を可変表示対応表示として表示する可変表示対応表示手段(たとえば、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 において、ステップ S 8 0 1 により可変表示対応表示を行なう処理を実行する部分)と、

識別情報の可変表示の実行中に、当該可変表示の表示結果が前記特定表示結果となるか否かに応じて、前記可変表示対応表示を通常態様とは異なる特定態様に変化させる対応表示予告演出を実行可能な対応表示演出実行手段(たとえば、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 において、ステップ S 8 0 1 , S 8 0 2 等により可変表示対応表示の表示態様を変化させる処理を実行する部分)とを備え、

前記対応表示演出実行手段は、前記特定演出と共通の態様の演出(保留表示に作用可能な第 1 作用演出と可変表示対応表示に作用可能な第 2 作用演出とで、たとえば特定のキャラクタ画像のような少なくとも一部の演出態様を共通に用いた演出)を実行して前記可変表示対応表示を前記特定態様に変化させる。

このような構成によれば、第 1 特定態様よりも特定表示結果となる期待度の高い第 2 特定態様とされる割合の高い第 2 特定演出が実行されたが保留表示が第 2 特定態様にならずに、遊技者が落胆している場合に、同じ保留表示を対象として、第 1 特定演出が実行され

る頻度が第２特定演出の実行前よりも向上させられる。その結果、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。