

【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】令和 2 年 3 月 26 日 (2020.3.26)

【公開番号】特開 2020-10940 (P2020-10940A)
 【公開日】令和 2 年 1 月 23 日 (2020.1.23)
 【年通号数】公開・登録公報 2020-003
 【出願番号】特願 2018-136568 (P2018-136568)
 【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 A

【手続補正書】

【提出日】令和 2 年 2 月 6 日 (2020.2.6)

【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】

可変表示を行うことが可能であり、遊技者にとって有利な有利状態と該有利状態とは異なる特殊状態とに制御可能な遊技機であって、

可変表示に関する情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、

前記有利状態に制御可能な有利状態制御手段と、

前記特殊状態に制御可能な特殊状態制御手段と、

非特別状態よりも前記特殊状態による遊技価値が付与されやすい特別状態に制御可能な特別状態制御手段と、

前記有利状態に制御することを決定する決定手段と、

前記決定手段の決定前に、前記有利状態に制御されることを判定する判定手段と、を備え、

前記特別状態制御手段は、前記有利状態への制御に対応して前記特別状態の制御を終了し、

前記特別状態において、前記判定手段の判定結果にもとづいて、後の可変表示において前記特別状態が継続することを示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段を備え、前記示唆演出実行手段は、

前記示唆演出の実行中に、前記保留記憶手段が記憶する保留記憶の数が所定数未満と

なったことと、前記示唆演出を終了するか否かを判定する判定処理によって前記示唆演出を終了すると判定されたことと、のうち少なくともいずれか一方の条件が成立した場合に、前記示唆演出を終了し、

前記特殊状態に制御されることを報知する報知演出を複数種類の態様により実行可能であり、複数種類の態様のうちの特別態様により前記報知演出を実行することによって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】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0009】

(手段A) 本発明による遊技機は、可変表示を行うことが可能であり、遊技者にとって有利な有利状態と該有利状態とは異なる特殊状態とに制御可能な遊技機であって、可変表示に関する情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、有利状態に制御可能な有利状態制御手段と、特殊状態に制御可能な特殊状態制御手段と、非特別状態よりも特殊状態による遊技価値が付与されやすい特別状態に制御可能な特別状態制御手段と、有利状態に制御することを決定する決定手段と、決定手段の決定前に、有利状態に制御されることを判定する判定手段と、を備え、特別状態制御手段は、有利状態への制御に対応して特別状態の制御を終了し、特別状態において、判定手段の判定結果にもとづいて、後の可変表示において特別状態が継続することを示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段を備え、示唆演出実行手段は、示唆演出の実行中に、保留記憶手段が記憶する保留記憶の数が所定数未満となったことと、示唆演出を終了するか否かを判定する判定処理によって示唆演出を終了すると判定されたことと、のうち少なくともいずれか一方の条件が成立した場合に、示唆演出を終了し、特殊状態に制御されることを報知する報知演出を複数種類の態様により実行可能であり、複数種類の態様のうちの特別態様により報知演出を実行することによって示唆演出を実行することを特徴とする。

(手段1) 他の遊技機は、可変表示を行うことが可能であり、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当り遊技状態)と該有利状態とは異なる特殊状態(例えば、小当り遊技状態)とに制御可能な遊技機であって、有利状態に制御可能な有利状態制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100における第1特別図柄プロセス処理(ステップS25A)のステップS115A~S118Aを実行する部分、第2特別図柄プロセス処理(ステップS25B)でステップS115A~S118Aと同様の処理を実行する部分)と、特殊状態に制御可能な特殊状態制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100における第1特別図柄プロセス処理(ステップS25A)のステップS119A~S121Aを実行する部分、第2特別図柄プロセス処理(ステップS25B)でステップS119A~S121Aと同様の処理を実行する部分)と、非特別状態よりも特殊状態による遊技価値が付与されやすい特別状態(例えば、第2KT状態)に制御可能な特別状態制御手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ138IWS2208A, S2208Bを実行する部分)と、有利状態に制御するか否かを決定する決定手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ138IWS58A, S58Bを実行する部分)と、決定手段の決定前に、有利状態に制御されるか否かを判定する判定手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100における第1特別図柄プロセス処理(ステップS25A)のステップS101Aを実行する部分、第2特別図柄プロセス処理(ステップS25B)でステップS101Aと同様の処理を実行する部分)とを備え、特別状態制御手段は、有利状態への制御に対応して特別状態の制御を終了し(例えば、図8-20に示すように、高確率/第2KT状態中に9R確変大当りや2R通常大当りになると、第2KT状態を終了し、高確率/第1KT状態や低確率/第1KT状態に移行する)、特別状態において、判定手段の判定結果(例えば、先読み判定結果)にもとづいて、後の可変表示において特別状態が継続することを示唆する示唆演出(例えば、小当りRUSH継続示唆演出)を実行可能な示唆演出実行手段(例えば、演出制御用CPU120におけるステップ138IWS9733, S9909を実行する部分)を備えたことを特徴とする。そのような構成によれば、遊技価値が付与されやすい特別状態が継続することが示唆されるので、特別状態に制御可能な遊技機において、遊技に対する興趣を向上させることができる。