

【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12月24日(2020.12.24)

【公開番号】特開2020-58492(P2020-58492A)

【公開日】令和2年4月16日(2020.4.16)

【年通号数】公開・登録公報2020-015

【出願番号】特願2018-190607(P2018-190607)

【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 3 3 Z

【手続補正書】

【提出日】令和2年11月6日(2020.11.6)

【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】

遊技領域に設けられた始動口への遊技球の入球に起因して所定の乱数を抽出し、抽出した乱数を保留記憶として所定の上限数まで記憶する保留記憶生成手段と、前記保留記憶生成手段により記憶された保留記憶を消化することにより、当該保留記憶の乱数を所定の当選確率に従って当選か否か当否判定し、該当否判定の結果が当選の場合に、遊技者の獲得可能な利益が相互に異なる複数の大当り遊技内容のなかから、一の大当り遊技内容を選択する当否判定手段と、前記当否判定手段による当否判定の結果が当選である場合に、該当否判定手段により選択された大当り遊技内容に従って、大入賞口を開放する大当り遊技を実行する大当り遊技制御手段と、相互に異なる複数の前記当選確率を備え、管理者の操作によりいずれか一の当選確率を有効としてセットされる確率セット手段とを備えてなる弾球遊技機において、

前記保留記憶生成手段により始動口への入球に起因して抽出された乱数を、前記当否判定手段による当否判定前に当選か否か判定し、さらにこの判定の結果が当選の場合に、該当否判定手段により選択される大当り遊技内容を判定する先読み判定手段と、前記当否判定手段により当選と判定された場合に、前記先読み判定手段により当選と判定される未消化の保留記憶があり且つ当該保留記憶の大当り遊技内容が特定の大当り遊技内容であると、該当否判定手段による当該当選に基づいて実行される大当り遊技中に、前記確率セット手段によりセットされた当選確率に係る当選確率情報を示唆する示唆演出を行う示唆演出制御手段とを備えていることを特徴とする弾球遊技機。

【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】

【0 0 0 7】

本発明は、遊技領域に設けられた始動口への遊技球の入球に起因して所定の乱数を抽出し、抽出した乱数を保留記憶として所定の上限数まで記憶する保留記憶生成手段と、前記保留記憶生成手段により記憶された保留記憶を消化することにより、当該保留記憶の乱数

を所定の当選確率に従って当選か否か当否判定し、該当否判定の結果が当選の場合に、遊技者の獲得可能な利益が相互に異なる複数の大当り遊技内容のなかから、一の大当り遊技内容を選択する当否判定手段と、前記当否判定手段による当否判定の結果が当選である場合に、該当否判定手段により選択された大当り遊技内容に従って、大入賞口を開放する大当り遊技を実行する大当り遊技制御手段と、相互に異なる複数の前記当選確率を備え、管理者の操作によりいずれか一の当選確率を有効としてセットされる確率セット手段とを備えてなる弾球遊技機において、前記保留記憶生成手段により始動口への入球に起因して抽出された乱数を、前記当否判定手段による当否判定前に当選か否か判定し、さらにこの判定の結果が当選の場合に、該当否判定手段により選択される大当り遊技内容を判定する先読み判定手段と、前記当否判定手段により当選と判定された場合に、前記先読み判定手段により当選と判定される未消化の保留記憶があり且つ当該保留記憶の大当り遊技内容が特定の大当り遊技内容であると、該当否判定手段による当該当選に基づいて実行される大当り遊技中に、前記確率セット手段によりセットされた当選確率に係る当選確率情報を示唆する示唆演出を行う示唆演出制御手段とを備えていることを特徴とする弾球遊技機である。

【手続補正 3】

【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】

かかる構成にあつては、示唆演出の実行により、大当りとなる未消化の保留記憶があること（以下、大当り示唆情報という）と、該大当りが特定の大当り遊技内容（または該特定の大当り遊技内容と所定の組み合わせをなす大当り遊技内容）であること（以下、大当り内容示唆情報という）とを、遊技者に示唆すると共に、当選確率情報を示唆する。すなわち、示唆演出は、前記大当り示唆情報と大当り内容示唆情報という未消化の保留記憶に関する情報を示唆する役割に加えて、セットされた当選確率に係る当選確率情報を示唆する役割を有している。ここで、当選確率情報は、セットされた当選確率に係る情報であることから、遊技者は、該当選確率情報を、当該機台で遊技を継続するか否かの判断に用いることができる。そのため、前記大当り示唆情報や大当り内容示唆情報の内容如何に関わらず、示唆演出に対する遊技者の関心を惹き付けることができると共に、該示唆演出の実行を求める遊技者の感情を強く刺激できる。

こうした示唆演出によれば、未消化の保留記憶に関する前記大当り示唆情報や大当り内容示唆情報を示唆することにより、連続的な大当り発生を期待する遊技者の感情を刺激できると共に、前記当選確率情報を示唆するという新たな役割により、遊技者にとって価値の高い該当選確率情報を提供するという新たな面白さが生じて、遊技の興趣を飛躍的に向上できる。具体的には、もし仮に、示唆演出により示唆される前記大当り示唆情報や大当り内容情報が遊技者の期待するものでなかったとしても、該遊技者が当選確率情報を得られることから、前述の従来構成のように遊技者の感情が減退してしまうことを抑制でき、該示唆演出により遊技の興趣を向上するという前記作用効果が十分かつ安定して発揮され得る。