

【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 4 年 9 月 20 日(2022.9.20)

【公開番号】特開 2021-7619(P2021-7619A)

【公開日】令和 3 年 1 月 28 日(2021.1.28)

【年通号数】公開・登録公報 2021-004

【出願番号】特願 2019-122807(P2019-122807)

【国際特許分類】

A 63 F 7/02(2006.01)

【F I】

A 63 F 7/02 320

10

【手続補正書】

【提出日】令和 4 年 9 月 9 日(2022.9.9)

【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】

20

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

可変表示を行い、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、

可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段と、

1 の可変表示によって有利状態に制御される確率が通常状態と同一である状態であり、可変表示の実行条件の成立頻度が該通常状態よりも高い特別状態に制御可能であって、遊技の進行を制御するとともに遊技に関する情報を送信可能な遊技制御手段と、

前記遊技制御手段から受信した情報に基づいて、前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶について前記有利状態に制御されることを示唆する先読み予告演出を含む演出を実行可能な演出実行手段と、

30

前記有利状態中に、複数の演出モードから演出モードを選択可能な選択手段と、

を備え、

前記遊技制御手段は、

前記保留記憶手段に記憶されている各保留記憶について、前記有利状態に制御されるか否かを判定可能であり、

第 1 回数の可変表示と該第 1 回数よりも多い第 2 回数の可変表示に亘って前記特別状態に制御可能であり、

前記第 2 回数に亘って制御する前記特別状態において前記第 1 回数の可変表示が終了したときに、該第 1 回数の可変表示の終了を特定可能な情報であって、他の可変表示の終了においては送信されない専用可変表示終了情報を送信可能であって、

40

前記演出実行手段は、

前記専用可変表示終了情報または前記特別状態における最終可変表示の終了を特定可能な最終可変表示終了情報を前記遊技制御手段から受信した後に前記先読み予告演出を実行可能であり、

前記先読み予告演出を、前記最終可変表示の可変表示結果が表示されている表示期間において実行する第 1 パターンと、前記最終可変表示の可変表示結果が表示されている表示期間には実行せずに、前記遊技制御手段によって有利状態に制御されると判定された保留記憶に基づいて実行される可変表示において実行する第 2 パターンと、で実行可能である

ことを特徴とする遊技機。

【手続補正 2】

50

【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】

手段Aの遊技機は、

可変表示を行い、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、

可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段と、

1の可変表示によって有利状態に制御される確率が通常状態と同一である状態であり、可変表示の実行条件の成立頻度が該通常状態よりも高い特別状態に制御可能であって、遊技の進行を制御するとともに遊技に関する情報を送信可能な遊技制御手段と、

10

前記遊技制御手段から受信した情報に基づいて、前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶について前記有利状態に制御されることを示唆する先読み予告演出を含む演出を実行可能な演出実行手段と、

前記有利状態中に、複数の演出モードから演出モードを選択可能な選択手段と、

を備え、

前記遊技制御手段は、

前記保留記憶手段に記憶されている各保留記憶について、前記有利状態に制御されるか否かを判定可能であり、

第1回数の可変表示と該第1回数よりも多い第2回数の可変表示に亘って前記特別状態に制御可能であり、

20

前記第2回数に亘って制御する前記特別状態において前記第1回数の可変表示が終了したときに、該第1回数の可変表示の終了を特定可能な情報であって、他の可変表示の終了においては送信されない専用可変表示終了情報を送信可能であって、

前記演出実行手段は、

前記専用可変表示終了情報または前記特別状態における最終可変表示の終了を特定可能な最終可変表示終了情報を前記遊技制御手段から受信した後に前記先読み予告演出を実行可能であり、

前記先読み予告演出を、前記最終可変表示の可変表示結果が表示されている表示期間において実行する第1パターンと、前記最終可変表示の可変表示結果が表示されている表示期間には実行せずに、前記遊技制御手段によって有利状態に制御されると判定された保留記憶に基づいて実行される可変表示において実行する第2パターンと、で実行可能であることを特徴としている。

30

手段1の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態や小当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、始動入賞時受信コマンドバッファ098SG194A）と、

所定回数（例えば、7回）の可変表示に亘って非所定期間（例えば、通常状態）よりも有利状態に制御されやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能であって、遊技の進行を制御するとともに遊技に関する情報（例えば、図10-3に示す演出制御コマンド）を送信可能な遊技制御手段（例えば、CPU103）と、

40

前記遊技制御手段から受信した情報に基づいて、前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶について有利状態に制御されることを示唆する先読み予告演出（例えば、第1流星演出とストック演出）を含む演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120）と、

を備え、

前記演出実行手段は、前記特別状態における最終可変表示の終了を特定可能な可変表示終了情報（例えば、図柄確定2コマンドや図柄確定3コマンド）を前記遊技制御手段から受信したことに基づいて前記先読み予告演出を実行可能である（例えば、演出制御用CP

50

U 1 2 0 が図 1 0 - 3 3 に示す特別演出処理を実行して第 1 流星演出、第 2 流星演出やストック演出の実行を決定可能な部分)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別状態における最終可変表示において可変表示結果の表示期間を長くしても、特別状態における最終可変表示が終了したときから先読み予告演出が実行されるので、該表示期間の遊技興趣を向上できる。

10

20

30

40

50