

【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27年1月15日 (2015.1.15)

【公開番号】特開2013-248437(P2013-248437A)

【公開日】平成25年12月12日 (2013.12.12)

【年通号数】公開・登録公報2013-067

【出願番号】特願2013-156148(P2013-156148)

【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26年11月20日 (2014.11.20)

【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】

各々を識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を行い表示結果を導出表示する可変表示手段に予め定められた特定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有利状態に制御する遊技機であって、

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結果に基づいて、前記可変表示手段における前記識別情報の可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段と、

前記可変表示パターン決定手段により所定の可変表示パターンに決定されたことに基づいて、前記可変表示手段において前記識別情報の可変表示が開始されてから表示結果を導出表示する以前に前記識別情報の可変表示を仮停止表示させてから可変表示を再開する再可変表示を所定回実行する再可変表示実行手段と、を備え、

前記可変表示パターン決定手段は、前記再可変表示の回数が多くなる程、前記有利状態に制御される割合が高くなるように前記可変表示パターンを決定し、

前記再可変表示実行手段は、

前記識別情報の可変表示または前記再可変表示が開始されてから所定時間経過後の第 1 の期間または当該第 1 の期間より後である第 2 の期間において、前記再可変表示を実行し、

第 1 回数目の前記再可変表示を実行するときには前記第 2 の期間において前記再可変表示を実行せずに前記第 1 の期間において前記再可変表示を実行し、前記第 1 回数目よりも多い第 2 回数目の前記再可変表示を実行するときには前記第 1 の期間または前記第 2 の期間において前記再可変表示を実行し、

少なくとも前記可変表示手段において前記識別情報の可変表示が開始されてから前記再可変表示が実行されるまでの第 1 タイミングと、前記再可変表示が実行されてからの第 2 タイミングと、において実行されたときに前記有利状態に制御される割合である信頼度が異なる複数種類の予告演出を実行可能な予告演出実行手段をさらに備え、

前記予告演出実行手段は、前記第 2 タイミングにおいて実行される前記予告演出の前記信頼度が、前記第 1 タイミングにおいて実行される前記予告演出の前記信頼度以上となるように、前記予告演出を実行する

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】０００７

【補正方法】変更

【補正の内容】

【０００７】

上記目的を達成するため、本発明の遊技機は、

(１) 各々を識別可能な複数種類の識別情報（例えば飾り図柄）の可変表示を行い表示結果を導出表示する可変表示手段（例えば画像表示装置５）に予め定められた特定表示結果（例えば大当り組合せ）が導出表示されたときに、遊技者にとって有利な有利状態（例えば大当り遊技状態など）に制御する遊技機（例えばパチンコ遊技機１）であって、前記有利状態に制御するか否かを決定する決定手段（例えばＣＰＵ１０３がステップＳ２３９、Ｓ２４０の処理を実行する部分）と、前記決定手段の決定結果に基づいて、前記可変表示手段における前記識別情報の可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段（例えばＣＰＵ１０３がステップＳ２７１、Ｓ２７３の処理を実行する部分）と、前記可変表示パターン決定手段により所定の可変表示パターンに決定されたことに基づいて、前記可変表示手段において前記識別情報の可変表示が開始されてから表示結果を導出表示する以前に前記識別情報の可変表示を仮停止表示させてから可変表示を再開する再可変表示（例えば擬似連変動）を所定回実行する再可変表示実行手段（例えば演出制御用ＣＰＵ１２０が擬似連を伴う変動パターンに基づいて、ステップＳ１７２の処理を実行することで「擬似連」の可変表示演出を実行する部分）と、を備え、前記可変表示パターン決定手段は、前記再可変表示の回数が増える程、前記有利状態に制御される割合が高くなるように前記可変表示パターンを決定し（例えばＣＰＵ１０３が図１２に示すような信頼度となるように変動パターンを決定し）、前記再可変表示実行手段は、前記識別情報の可変表示または前記再可変表示が開始されてから所定時間経過後の第１の期間または当該第１の期間より後である第２の期間において、前記再可変表示を実行し、第１回数（例えば１回目）の前記再可変表示を実行するときには前記第２の期間において前記再可変表示を実行せずに前記第１の期間において前記再可変表示を実行し、前記第１回数よりも多い第２回数（例えば２回目や３回目）の前記再可変表示を実行するときには前記第１の期間または前記第２の期間において前記再可変表示を実行し（例えば演出制御用ＣＰＵ１２０がステップＳ６０７の決定結果に基づいて、図４７（Ｂ）、（Ｃ）に示すように第１の期間または第２の期間に仮停止を実行する）、少なくとも前記可変表示手段において前記識別情報の可変表示が開始されてから前記再可変表示が実行されるまでの第１タイミングと、前記再可変表示が実行されてからの第２タイミングと、において実行されたときに前記有利状態に制御される割合である信頼度が異なる複数種類の予告演出を実行可能な予告演出実行手段をさらに備え、前記予告演出実行手段は、前記第２タイミングにおいて実行される前記予告演出の前記信頼度が、前記第１タイミングにおいて実行される前記予告演出の前記信頼度以上となるように、前記予告演出を実行することを特徴とする。

このような構成によれば、再可変表示の回数が第１回数より多い第２回数である場合には、再可変表示が実行され得る期間の数が多くなるので、遊技者の期待感を向上させることができ、遊技の興趣が向上する。