

【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 8 月 6 日 (2020.8.6)

【公開番号】特開 2019-50950 (P2019-50950A)

【公開日】平成 31 年 4 月 4 日 (2019.4.4)

【年通号数】公開・登録公報 2019-013

【出願番号】特願 2017-176277 (P2017-176277)

【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】令和 2 年 6 月 26 日 (2020.6.26)

【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、  
前記有利状態とは異なる遊技者にとって有利な特殊状態に制御可能な特殊状態制御手段と、

前記有利状態に制御された後に、通常状態に比べて前記特殊状態に制御される頻度が高い特別状態に制御可能な特別状態制御手段と、

可変表示に関する情報を保留情報として記憶する保留記憶手段と、

前記有利状態に制御されるときに、前記保留記憶手段により記憶されている保留情報のうちに前記有利状態に制御される契機となる可変表示に関する保留情報が含まれてい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と、を備え、

前記有利状態は、終了後に前記特別状態に制御される第 1 有利状態と、終了後に前記特別状態に制御されない第 2 有利状態と、を含み、

前記示唆演出実行手段は、

前記有利状態に制御されるときに、前記保留記憶手段により記憶されている保留情報のうちに前記第 2 有利状態に制御される契機となる可変表示に関する保留情報が含まれている場合に、前記示唆演出を実行せず、

前記第 2 有利状態に制御されるときに、前記保留記憶手段により記憶されている保留情報のうちに前記第 1 有利状態に制御される契機となる可変表示に関する保留情報が含まれている場合に、前記示唆演出を実行可能であり、

前記特別状態において前記特殊状態に制御されると前記特殊状態に関連する関連演出を実行可能な関連演出実行手段をさらに備える、

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

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、  
前記有利状態とは異なる遊技者にとって有利な特殊状態に制御可能な特殊状態制御手段と、

前記有利状態に制御された後に、通常状態に比べて前記特殊状態に制御される頻度が高い特別状態に制御可能な特別状態制御手段と、

可変表示に関する情報を保留情報として記憶する保留記憶手段と、

前記有利状態に制御されるときに、前記保留記憶手段により記憶されている保留情報のうちに前記有利状態に制御される契機となる可変表示に関する保留情報が含まれてい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と、を備え、

前記有利状態は、終了後に前記特別状態に制御される第1有利状態と、終了後に前記特別状態に制御されない第2有利状態とを含み、

前記示唆演出実行手段は、前記第1有利状態に制御されるときに、前記保留記憶手段により記憶されている保留情報のうちに前記第1有利状態に制御される契機となる可変表示に関する保留情報が含まれている場合に、今回制御される前記有利状態が前記第2有利状態であると報知した後に前記示唆演出を実行可能であり、

前記特別状態において前記特殊状態に制御されると前記特殊状態に関連する関連演出を実行可能な関連演出実行手段をさらに備える、

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】0011

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0011】

(A) 本発明による遊技機は、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、前記有利状態とは異なる遊技者にとって有利な特殊状態に制御可能な特殊状態制御手段と、前記有利状態に制御された後に、通常状態に比べて前記特殊状態に制御される頻度が高い特別状態に制御可能な特別状態制御手段と、可変表示に関する情報を保留情報として記憶する保留記憶手段と、前記有利状態に制御されるときに、前記保留記憶手段により記憶されている保留情報のうちに前記有利状態に制御される契機となる可変表示に関する保留情報が含まれてい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と、を備え、前記有利状態は、終了後に前記特別状態に制御される第1有利状態と、終了後に前記特別状態に制御されない第2有利状態と、を含み、前記示唆演出実行手段は、前記有利状態に制御されるときに、前記保留記憶手段により記憶されている保留情報のうちに前記第2有利状態に制御される契機となる可変表示に関する保留情報が含まれている場合に、前記示唆演出を実行せず、前記第2有利状態に制御されるときに、前記保留記憶手段により記憶されている保留情報のうちに前記第1有利状態に制御される契機となる可変表示に関する保留情報が含まれている場合に、前記示唆演出を実行可能であり、前記特別状態において前記特殊状態に制御されると前記特殊状態に関連する関連演出を実行可能な関連演出実行手段をさらに備える、ことを特徴とする。

(1) 他の遊技機は、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）に制御可能な遊技機であって、有利状態とは異なる遊技者にとって有利な特殊状態（例えば、小当り遊技状態）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560におけるステップS358～S360を実行する部分）と、有利状態に制御された後に、通常状態に比べて特殊状態に制御される頻度が高い特別状態（例えば、KT状態（第1KT状態、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560におけるステップS2208A, S2211A, S2212A, S2209B, S2210B, S2213B, S2214Bを実行する部分）と、可変表示に関する情報を保留情報として記憶する保留記憶手段（例えば、保留記憶バッファ）と、有利状態に制御されるときに、保留記憶手段により記憶されている保留情報のうちに有利状態に制御される契機となる可変表示に関する保留情報が含まれていることを示唆する示唆演出（例えば、保留連演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS3502aや、S3513を実行する部分）とを備え、有利状態は、終了後に特別状態に制御される第1有利状態（例えば、16R確変大当り）と、終了後に特別状態に制御されない第2有利状態（例えば、16R確変大当り以外の大当り）とを含み、示唆演出実行手段は、第2有利状

態に制御されるときに、保留記憶手段により記憶されている保留情報のうちに第 1 有利状態に制御される契機となる可変表示に関する保留情報が含まれている場合に、示唆演出を実行可能である（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 200 におけるステップ S 3510, S 3511, S 3513 等を実行する部分。図 48 (B) 参照）ことを特徴とする。

そのような構成によれば、演出効果を低下させてしまうことを防止することができる。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0012

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0012】

(B) 本発明による他の遊技機は、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、前記有利状態とは異なる遊技者にとって有利な特殊状態に制御可能な特殊状態制御手段と、前記有利状態に制御された後に、通常状態に比べて前記特殊状態に制御される頻度が高い特別状態に制御可能な特別状態制御手段と、可変表示に関する情報を保留情報として記憶する保留記憶手段と、前記有利状態に制御されるときに、前記保留記憶手段により記憶されている保留情報のうちに前記有利状態に制御される契機となる可変表示に関する保留情報が含まれてい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と、を備え、前記有利状態は、終了後に前記特別状態に制御される第 1 有利状態と、終了後に前記特別状態に制御されない第 2 有利状態とを含み、前記示唆演出実行手段は、前記第 1 有利状態に制御されるときに、前記保留記憶手段により記憶されている保留情報のうちに前記第 1 有利状態に制御される契機となる可変表示に関する保留情報が含まれている場合に、今回制御される前記有利状態が前記第 2 有利状態であると報知した後に前記示唆演出を実行可能であり、前記特別状態において前記特殊状態に制御されると前記特殊状態に関連する関連演出を実行可能な関連演出実行手段をさらに備える、ことを特徴とする。

(2) 他の遊技機は、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）に制御可能な遊技機であって、有利状態とは異なる遊技者にとって有利な特殊状態（例えば、小当り遊技状態）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 560 におけるステップ S 358 ~ S 360 を実行する部分）と、有利状態に制御された後に、通常状態に比べて特殊状態に制御される頻度が高い特別状態（例えば、KT 状態（第 1 KT 状態、第 2 KT 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 560 におけるステップ S 2208A, S 2211A, S 2212A, S 2209B, S 2210B, S 2213B, S 2214B を実行する部分）と、可変表示に関する情報を保留情報として記憶する保留記憶手段（例えば、保留記憶バッファ）と、有利状態に制御されるときに、保留記憶手段により記憶されている保留情報のうちに有利状態に制御される契機となる可変表示に関する保留情報が含まれていることを示唆する示唆演出（例えば、保留連演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 におけるステップ S 3502a や、S 3513 を実行する部分）とを備え、有利状態は、終了後に特別状態に制御される第 1 有利状態（例えば、16R 確変大当り）と、終了後に特別状態に制御されない第 2 有利状態（例えば、16R 確変大当り以外の大当り）とを含み、示唆演出実行手段は、第 1 有利状態に制御されるときに、保留記憶手段により記憶されている保留情報のうちに第 1 有利状態に制御される契機となる可変表示に関する保留情報が含まれている場合に、今回制御される有利状態が第 2 有利状態であると報知した後に示唆演出を実行可能である（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 200 におけるステップ S 3510, S 3511, S 3512, S 3513 等を実行する部分。図 48 (C) 参照）ことを特徴とする。

そのような構成によれば、演出効果を低下させてしまうことを防止することができる。