

【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4月30日(2020.4.30)

【公開番号】特開2019-30369(P2019-30369A)

【公開日】平成31年2月28日(2019.2.28)

【年通号数】公開・登録公報2019-008

【出願番号】特願2017-151608(P2017-151608)

【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3月16日(2020.3.16)

【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】

始動口への入球に基づいて始動情報を取得し、該取得した始動情報に基づいて当落判定を行い、該当落判定の結果に基づいて所定の利益を遊技者に付与する遊技機であって、

前記当落判定の結果に基づいて、所定の演出表示部にて演出図柄の変動表示を行う演出図柄表示手段と、

前記当落判定の結果が外れである場合に、前記演出図柄を変動表示して外れ結果表示で仮停止してから確定停止するまでの期間にて、次回以降の前記当落判定で当りになる可能性を遊技者に示唆する第1の停止時演出を実行する第1停止時演出実行手段と、

前記当落判定の結果が外れである場合に、前記演出図柄を変動表示して外れ結果表示で仮停止してから確定停止するまでの期間にて、該外れ結果表示から当り結果表示に変化する期待感を遊技者に与えない第2の停止時演出を実行する第2停止時演出実行手段と、を備え、

前記第1の停止時演出は、前記当落判定が未だ行われていない前記始動情報が所定の記憶領域に記憶されている場合にのみ実行可能であり、

前記第2の停止時演出は、前記当落判定が未だ行われていない前記始動情報が前記記憶領域に記憶されている場合と、前記当落判定が未だ行われていない前記始動情報が前記記憶領域に記憶されていない場合と、のいずれにおいても実行可能であり、

さらに、前記演出図柄の変動表示中の演出表示として期待度が高い所定の期待度高表示が現出された場合には、前記第1の停止時演出が実行されず、前記第2の停止時演出が実行されるようにしたものであり、

前記第2の停止時演出が実行されるときには前記第1の停止時演出が実行されることはない

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】0 0 0 5

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 5】

そこで、本発明は、遊技者の興趣の低下を抑制することを目的とする。

【手続補正3】

【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】

本発明は、

始動口への入球に基づいて始動情報を取得し、該取得した始動情報に基づいて当落判定を行い、該当落判定の結果に基づいて所定の利益を遊技者に付与する遊技機であって、

前記当落判定の結果に基づいて、所定の演出表示部にて演出図柄の変動表示を行う演出図柄表示手段と、

前記当落判定の結果が外れである場合に、前記演出図柄を変動表示して外れ結果表示で仮停止してから確定停止するまでの期間にて、次回以降の前記当落判定で当りになる可能性を遊技者に示唆する第1の停止時演出を実行する第1停止時演出実行手段と、

前記当落判定の結果が外れである場合に、前記演出図柄を変動表示して外れ結果表示で仮停止してから確定停止するまでの期間にて、該外れ結果表示から当り結果表示に変化する期待感を遊技者に与えない第2の停止時演出を実行する第2停止時演出実行手段と、を備え、

前記第1の停止時演出は、前記当落判定が未だ行われていない前記始動情報が所定の記憶領域に記憶されている場合にのみ実行可能であり、

前記第2の停止時演出は、前記当落判定が未だ行われていない前記始動情報が前記記憶領域に記憶されている場合と、前記当落判定が未だ行われていない前記始動情報が前記記憶領域に記憶されていない場合と、のいずれにおいても実行可能であり、

さらに、前記演出図柄の変動表示中の演出表示として期待度が高い所定の期待度高表示が現出された場合には、前記第1の停止時演出が実行されず、前記第2の停止時演出が実行されるようにしたものであり、

前記第2の停止時演出が実行されるときには前記第1の停止時演出が実行されることはない

ことを特徴とする。

【手続補正4】

【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】

本発明によれば、遊技者の興趣の低下を抑制することができる。