

【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26年12月18日 (2014.12.18)

【公開番号】特開2014-208141 (P2014-208141A)

【公開日】平成26年11月6日 (2014.11.6)

【年通号数】公開・登録公報2014-061

【出願番号】特願2014-101652 (P2014-101652)

【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9月25日 (2014.9.25)

【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】

遊技媒体が始動領域を通過したことに基<sup>1</sup>づいて可変表示を実行し表示結果を導出表示する可変表示手段に特定表示結果が導出表示されたときに、遊技状態を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、

前記有利状態には少なくとも、第 1 有利状態と当該第 1 有利状態より不利な第 2 有利状態とがあり、

前記遊技媒体が始動領域を通過したときに、前記第 1 有利状態となるか前記第 2 有利状態となるかを特定するための情報を保留記憶情報として記憶する保留記憶手段と、

前記保留記憶手段に前記第 1 有利状態または前記第 2 有利状態となる前記保留記憶情報がある場合、当該保留記憶情報に基<sup>2</sup>づく可変表示より以前に終了する可変表示において予告演出を実行する予告演出実行手段と、を備え、

前記予告演出実行手段は、複数種類の演出態様の前記予告演出を実行可能であり、前記第 1 有利状態となる前記保留記憶情報がある場合のみ、複数種類の演出態様のうち特定の演出態様の前記予告演出を実行可能であり、

前記可変表示手段は、第 1 可変表示手段と第 2 可変表示手段とを含み、

前記第 1 可変表示手段に前記特定表示結果が導出表示されたときと、前記第 2 可変表示手段に前記特定表示結果が導出表示されたときと、で前記第 1 有利状態となるか前記第 2 有利状態となるかの割合が異なる

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】0 0 0 9

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 9】

( 1 ) 上記目的を達成するため、本発明の遊技機は、遊技媒体が始動領域（例えば普通入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口や普通可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口など）を通過したことに基<sup>1</sup>づいて可変表示を実行し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 ）に特定表示結果（例えば大当り組合せの最終停止図柄）が

導出表示されたときに、遊技状態を遊技者にとって有利な有利状態（例えば大当り遊技状態）に制御する遊技機（例えばパチンコ遊技機１など）であって、前記有利状態には少なくとも、第１有利状態（例えば第１大当り、第２大当りの大当り遊技状態）と当該第１有利状態より不利な第２有利状態（例えば第４大当りの大当り遊技状態）とがあり、前記遊技媒体が始動領域を通過したときに、前記第１有利状態となるか前記第２有利状態となるかを特定するための情報を保留記憶情報として記憶する保留記憶手段（例えば第１特図保留記憶部１５１Ａや第２特図保留記憶部１５１Ｂなど）と、前記保留記憶手段に前記第１有利状態または前記第２有利状態となる前記保留記憶情報がある場合、当該保留記憶情報に基づく可変表示より以前に終了する可変表示において予告演出を実行する予告演出実行手段（例えば演出制御用ＣＰＵ１２０が予告演出パターン種別判定用データ２１１、予告演出パターン判定用データ２１２を使用してステップＳ５９４のバトル予告演出設定処理を実行する部分や、ステップＳ１６２の処理を実行する部分）と、を備え、前記予告演出実行手段は、複数種類の演出態様の前記予告演出を実行可能であり、前記第１有利状態となる前記保留記憶情報がある場合のみ、複数種類の演出態様のうち特定の演出態様の前記予告演出を実行可能であり、前記可変表示手段は、第１可変表示手段と第２可変表示手段とを含み、前記第１可変表示手段に前記特定表示結果が導出表示されたときと、前記第２可変表示手段に前記特定表示結果が導出表示されたときと、で前記第１有利状態となるか前記第２有利状態となるかの割合が異なる。これにより、予告演出に対する遊技者の興味が向上する。