

【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28年12月28日 (2016.12.28)

【公開番号】特開2016-172054(P2016-172054A)

【公開日】平成28年9月29日 (2016.9.29)

【年通号数】公開・登録公報2016-057

【出願番号】特願2016-109172(P2016-109172)

【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28年11月11日 (2016.11.11)

【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】

第 1 可変表示と第 2 可変表示とを並行して実行可能である遊技機であって、

第 1 可変表示及び第 2 可変表示のうちのいずれかの表示結果として所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所定状態に制御する所定状態制御手段と、

前記所定状態のあとに遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な有利状態制御手段と

、
前記有利状態が継続するか否かを示唆する継続示唆演出を実行する継続示唆演出実行手段と、を備え、

前記第 2 可変表示の表示結果として前記所定表示結果が導出表示される割合は、前記第 1 可変表示の表示結果として前記所定表示結果が導出表示される割合よりも高く、

前記有利状態制御手段は、前記所定表示結果として第 1 所定表示結果が導出表示されたときの前記所定状態のあとに前記有利状態に制御し、前記所定表示結果として第 2 所定表示結果が導出表示されたときの前記所定状態のあとに前記有利状態に制御せず、

前記有利状態は、第 2 可変表示の期間を前記有利状態に制御されていないときよりも短くした状態であり、

前記継続示唆演出実行手段は、前記有利状態に制御されているときにおいて前記第 1 所定表示結果及び前記第 2 所定表示結果のうちのいずれかが導出表示されたときの前記所定状態の期間中に、前記継続示唆演出を実行する、

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】0002

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0002】

第 1 可変表示（例えば、第 1 特図の可変表示）と第 2 可変表示（例えば、第 2 特図の可変表示）とを並行して実行可能な遊技機が知られている。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】 0003

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【0003】

そして、このような遊技機として、例えば、特許文献1には、所定事象の発生後（例えば、確変状態に移行後）に第2可変表示の期間を所定事象が発生していないとき（例えば、通常状態）よりも短くすることで、遊技者にとって有利な所定の有利状態に制御する遊技機が開示されている。

【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】

（A）本発明に係る遊技機は、

第1可変表示（例えば、第1特別図柄の可変表示など）と第2可変表示（例えば、第2特別図柄の可変表示など）とを並行して実行可能である遊技機（例えば、パチンコ遊技機1など）であって、

第1可変表示及び第2可変表示のうちのいずれかの表示結果として所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所定状態（例えば、小当り遊技状態など）に制御する所定状態制御手段（例えば、CPU103がステップS118～S120又はステップS218～S220を実行する部分など）と、

前記所定状態のあとに遊技者にとって有利な有利状態（例えば、KT状態など）に制御可能な有利状態制御手段（例えば、CPU103がKT状態に制御する部分など）と、

前記有利状態が継続するか否かを示唆する継続示唆演出（例えば、継続示唆演出など）を実行する継続示唆演出実行手段（例えば、CPU103がステップS375又はステップS475で継続示唆演出を実行する部分など）と、を備え、

前記第2可変表示の表示結果として前記所定表示結果が導出表示される割合は、前記第1可変表示の表示結果として前記所定表示結果が導出表示される割合よりも高く（例えば、図14（A）及び図22（A）の決定割合参照）、

前記有利状態制御手段は、前記所定表示結果として第1所定表示結果（例えば、小当り種別が「小当りA」の小当り図柄など）が導出表示されたときの前記所定状態（例えば、小当り遊技状態Aなど）のあとに前記有利状態に制御し、前記所定表示結果として第2所定表示結果（例えば、小当り種別が「小当りB」の小当り図柄など）が導出表示されたときの前記所定状態（例えば、小当り遊技状態Bなど）のあとに前記有利状態に制御せず（例えば、KTフラグをオン状態とせずにKT状態にしないなど）、

前記有利状態は、第2可変表示の期間を前記有利状態に制御されていないときよりも短くした状態であり（例えば、ステップS211においてKT状態である場合に第2特図可変表示時間が短い変動パターンを選択して非KT状態のときよりも短い第2特図可変表示時間部分を設定することなど）、

前記継続示唆演出実行手段は、前記有利状態に制御されているときにおいて前記第1所定表示結果及び前記第2所定表示結果のうちのいずれかが導出表示されたときの前記所定状態の期間中（例えば、小当り遊技状態の制御が開始されるときがKT状態であったときの小当り遊技状態A又は小当り遊技状態Bに制御されている期間中など）に、前記継続示唆演出を実行する（例えば、演出制御用CPU120がステップS375やステップS475で継続示唆演出を実行するなど）、

ことを特徴とする遊技機。

（1）参考例に係る遊技機は、

遊技媒体（例えば、遊技球など）が第1始動領域（例えば、第1始動入賞口など）に進入したことに基づいて第1識別情報（例えば、第1特別図柄など）の可変表示を開始し表

示結果を導出表示する第1可変表示部（例えば、第1特別図柄表示装置4Aなど）と、遊技媒体が第2始動領域（例えば、第2始動入賞口など）に進入したことに基づいて第2識別情報（例えば、第2特別図柄など）の可変表示を開始し表示結果を導出表示する第2可変表示部（例えば、第2特別図柄表示装置4Bなど）とを備え、前記第1識別情報の可変表示と前記第2識別情報の可変表示とを並行して実行可能である遊技機（例えば、パチンコ遊技機1など）であって、

前記第1識別情報の可変表示の表示結果を当該表示結果の導出前に事前決定する第1事前決定手段（例えば、CPU103がステップS1104を実行する部分など）と、

前記第1可変表示部を制御して前記第1識別情報の可変表示を実行し前記第1事前決定手段が事前決定した表示結果を導出表示する第1可変表示実行手段（例えば、CPU103がステップS112を実行する部分など）と、

前記第2識別情報の可変表示の表示結果を当該表示結果の導出前に事前決定する第2事前決定手段（例えば、CPU103がステップS2104を実行する部分など）と、

前記第2可変表示部を制御して前記第2識別情報の可変表示を実行し前記第2事前決定手段が事前決定した表示結果を導出表示する第2可変表示実行手段（例えば、CPU103がステップS212を実行する部分など）と、

前記第1可変表示部又は前記第2可変表示部に所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所定遊技状態（例えば、小当り遊技状態など）に制御する所定遊技状態制御手段（例えば、CPU103がステップS118～S120又はステップS218～S220を実行する部分など）と、

前記所定遊技状態制御手段が前記所定遊技状態に制御したあとに遊技者にとって有利な所定の有利状態（例えば、KT状態など）に制御可能な有利状態制御手段（例えば、CPU103がKT状態に制御する部分など）と、

前記所定の有利状態が継続するか否かを示唆する継続示唆演出（例えば、継続示唆演出など）を実行する継続示唆演出実行手段（例えば、CPU103がステップS375又はステップS475で継続示唆演出を実行する部分など）と、を備え、

前記第2事前決定手段は、前記第1事前決定手段が前記第1識別情報の可変表示の表示結果を前記所定表示結果と決定する割合よりも高い割合で前記第2識別情報の可変表示の表示結果を前記所定表示結果と決定し（例えば、図14（A）及び図22（A）の決定割合参照）、

前記有利状態制御手段は、前記第1可変表示部又は前記第2可変表示部に前記所定表示結果のうちの第1所定表示結果（例えば、小当り種別が「小当りA」の小当り図柄など）が導出表示されて前記所定遊技状態（例えば、小当り遊技状態Aなど）に制御されたあとに前記第2識別情報の可変表示の期間を前記所定の有利状態に制御されていないときよりも短くすること（例えば、ステップS211においてKT状態である場合に第2特図可変表示時間が短い変動パターンを選択して非KT状態のときよりも短い第2特図可変表示時間部分を設定することなど）で前記所定の有利状態に制御し、前記第1可変表示部又は前記第2可変表示部に前記所定表示結果のうちの第2所定表示結果（例えば、小当り種別が「小当りB」の小当り図柄など）が導出表示されて前記所定遊技状態（例えば、小当り遊技状態Bなど）に制御されたあとには、前記所定の有利状態に制御せず（例えば、KTフラグをオン状態とせずにKT状態にしないなど）、

前記所定遊技状態制御手段は、前記第1可変表示部又は前記第2可変表示部に前記第1所定表示結果又は前記第2所定表示結果が導出表示されたときに、前記第1可変表示部又は前記第2可変表示部に前記所定表示結果のうちの第3所定表示結果（例えば、小当り種別が「小当りC」の小当り図柄など）が導出表示されたときよりも前記所定遊技状態に制御する期間が長い所定遊技状態に制御し（例えば、小当り遊技状態A又は小当り遊技状態Bの実行期間は、小当り種別が「小当りC」のときの小当り遊技状態Cの実行期間よりも長くなっているなど）、

前記継続示唆演出実行手段は、前記所定の有利状態に制御されているときに前記第1所定表示結果又は前記第2所定表示結果が前記第1可変表示部又は前記第2可変表示部に導

出表示されて前記所定遊技状態に制御されている期間中（例えば、小当り遊技状態の制御が開始されるときが K T 状態であったときの小当り遊技状態 A 又は小当り遊技状態 B に制御されている期間中など）に、前記継続示唆演出を実行する（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 がステップ S 3 7 5 やステップ S 4 7 5 で継続示唆演出を実行する部分など）、ことを特徴とする。