

【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29年11月2日(2017.11.2)

【公開番号】特開2017-124297(P2017-124297A)

【公開日】平成29年7月20日(2017.7.20)

【年通号数】公開・登録公報2017-027

【出願番号】特願2017-85011(P2017-85011)

【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29年9月15日(2017.9.15)

【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、

可変表示に関する情報を、保留記憶として記憶可能な保留記憶手段と、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶に対応した保留表示を表示する保留表示手段と、

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前に、前記有利状態に制御されるか否かを判定する判定手段とを備え、

保留表示の表示態様は、通常態様と、特殊態様と、特別態様とを含み、

前記判定手段の判定結果に応じて、保留表示を特別態様で表示する保留予告演出を実行可能な演出実行手段と、

保留表示の表示態様が変化することを示唆する示唆演出を実行する示唆演出実行手段とをさらに備え、

前記示唆演出実行手段は、保留表示が特殊態様で表示されているときには、保留表示が特殊態様で表示されていないときに比べて高い頻度で示唆演出を実行し、

前記演出実行手段は、判定対象となった可変表示において、再可変表示が実行されるか否か、または実行される再可変表示の回数に応じて、異なる割合で前記保留予告演出を実行可能である

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 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 1】

本発明は、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パチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【手続補正3】

【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】

特許文献1に記載された遊技機では、十分に遊技に対する興趣を向上させることができない虞があった。

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

そこで、本発明は、遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0009】

(手段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(例えば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機であって、可変表示に関する情報を、保留記憶として記憶可能な保留記憶手段と、保留記憶手段に記憶されている保留記憶に対応した保留表示を表示する保留表示手段と、有利状態に制御するか否かを決定する決定手段(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S61を実行する部分)と、決定手段の決定前に、有利状態に制御されるか否かを判定する判定手段(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S220, S222を実行する部分)とを備え、保留表示の表示態様は、通常態様と、特殊態様と、特別態様とを含み、判定手段の判定結果に応じて、保留表示を特別態様で表示する保留予告演出を実行可能な演出実行手段と、保留表示の表示態様が変化することを示唆する示唆演出を実行する示唆演出実行手段とをさらに備え、示唆演出実行手段は、保留表示が特殊態様で表示されているときには、保留表示が特殊態様で表示されていないときに比べて高い頻度で示唆演出を実行し、演出実行手段は、判定対象となった可変表示において、再可変表示が実行されるか否か、または実行される再可変表示の回数に応じて、異なる割合で保留予告演出を実行可能であることを特徴とする。そのような構成により、遊技に対する興趣を向上させることができる。

(手段1) 本発明による他の遊技機は、各々が識別可能な複数種類の識別情報(例えば、第1特別図柄、第2特別図柄)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、第1特別図柄表示器8a、第2特別図柄表示器8b)にあらかじめ定められた特定表示結果(例えば、大当たり図柄)が導出表示されたときに遊技者にとって有利な特定遊技状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御する遊技機であって、特定遊技状態の終了後に遊技者にとって有利な特別遊技状態(例えば、高確率/高ベース状態)に対応した特別演出状態(例えば、高確率/高ベース状態に応じた表示色(例えば、赤色)の背景画面を表示する状態)を含む複数の演出状態のうちのいずれかの演出状態に制御する演出状態制御手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS640, S643, S646, S649を実行する部分)と、識別情報の可変表示の表示結果が導出表示される以前に、識別情報の可変表示の表示結果が特定表示結果となるか否かを判定する事前判定手段(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S220, S222を実行する部分、ステップS61を実行する部分)と、事前判定手段の判定結果にもとづいて、特別演出状態に制御されていないとき(例えば、低確率/低ベース状

態に制御されているとき)に特別演出状態と同様の態様の特殊演出(例えば、先読み予告演出、背景演出)を実行可能な特殊演出実行手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS8005～S8008, S8013～S8016を実行する部分)とを備え、演出状態制御手段は、特殊演出実行手段によって特殊演出が実行されて特定遊技状態に制御された場合に、特殊演出が実行されずに特定遊技状態に制御された場合と比較して高い割合で特別演出状態に制御し(例えば、図55および図59に示すように、確変大当たりとなる場合には通常大当たりとなる場合と比較して高い割合で先読み予告演出や背景演出を実行する)、特殊演出実行手段は、特殊演出を第1期間(例えば、1変動または2変動)実行するときと、当該第1期間よりも長い第2期間(例えば、1変動よりも長い2変動、2変動よりも長い3変動)実行するときがあり、演出状態制御手段は、特殊演出が第1期間実行されたときと第2期間実行されたときとで、異なる割合で特定遊技状態の終了後に特別演出状態に制御する(例えば、図55に示すように、確変大当たりとなる場合には、通常大当たりとなる場合と比較して、第1保留記憶数が多くなるに従って(すなわち、先読み予告演出の実行回数が多くなるに従って)、先読み予告演出の実行割合が高い。また、図59に示すように、背景演出の実行割合は、実行回数1回の先読み予告演出の実行割合と同じである。)ことを特徴とする。そのような構成により、特殊演出の演出期間に注目させることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。