

【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8月10日(2017.8.10)

【公開番号】特開2017-104595(P2017-104595A)

【公開日】平成29年6月15日(2017.6.15)

【年通号数】公開・登録公報2017-022

【出願番号】特願2017-24240(P2017-24240)

【国際特許分類】

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 5/04 5 1 6 F

【手続補正書】

【提出日】平成29年6月30日(2017.6.30)

【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、

前記有利状態への制御を許容するか否かを決定する決定手段と、

可変表示部に特定表示結果が導出されたときに前記有利状態に制御する有利状態制御手段と、

前記特定表示結果が導出された後に遊技の進行を遅延させるための遅延制御を実行する遅延制御実行手段とを備え、

前記有利状態終了後の有利度合いは前記遅延制御実行手段により実行された前記遅延制御に応じて異なり、

前記遅延制御実行手段は前記有利状態への制御の許容に関するタイミングから前記特定表示結果の導出に関するタイミングまでのゲームの履歴に応じて前記遅延制御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】0001

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0001】

本発明は、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やスロットマシンなどの遊技機に関する。

【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】

(手段1)上記課題を解決するために、本発明の遊技機は、

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、

前記有利状態への制御を許容するか否かを決定する決定手段と、

可変表示部に特定表示結果が導出されたときに前記有利状態に制御する有利状態制御手段と、

前記特定表示結果が導出された後に遊技の進行を遅延させるための遅延制御を実行する遅延制御実行手段とを備え、

前記有利状態終了後の有利度合いは前記遅延制御実行手段により実行された前記遅延制御に応じて異なり、

前記遅延制御実行手段は前記有利状態への制御の許容に関するタイミングから前記特定表示結果の導出に関するタイミングまでのゲームの履歴に応じて前記遅延制御を実行することを特徴とする。

そのような構成によれば、同一の特定表示結果であっても、特定表示結果が導出された後の遊技の興趣を向上させることができる。

また、本発明の遊技機は、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（例えば、スロットマシン1。パチンコ遊技機。）であって、特定表示結果を含む表示結果の導出を許容するか否かを可変表示部に表示結果が導出される前に決定する事前決定手段と、可変表示部に特定表示結果が導出されたときに有利状態に移行させる有利状態移行手段（図6のSd5でBBが入賞したと判定された場合に図17に示すボーナス（BB）に移行させる部分）と、特定表示結果が導出された後における遊技の進行を遅延させるための遅延期間（例えば、第1遅延時間）を決定する遅延期間決定手段（例えば、図9のSh3の処理を実行する部分）と、有利状態終了後の有利度合いを前記遅延期間に応じて異なる有利度合い変更手段（例えば、図24のSg5の処理を実行する部分）とを備え、遅延期間決定手段は、事前決定手段による特定表示結果の導出の許容に関連するタイミングから可変表示部に特定表示結果が導出されるまでの状況に応じて遅延期間を決定することを特徴とする。

そのような構成によれば、同一の特定表示結果であっても、特定表示結果が導出された後の遊技の興趣を向上させることができる。

また、手段1において、「遊技機」は、スロットマシン及びパチンコ遊技機の両方を含む。

また、手段1において、「有利度合い」は、遊技において遊技者が得られる遊技価値の期待値を示し、遊技者が直接的に有利になる場合と、遊技者に直接的に有利にならない場合との両方を含む。遊技者に直接的に有利になる場合の有利度合いとしては、例えば、スロットマシンにおいては、ATの継続率、ATのストック数、ATに移行するまでのゲーム数、ATへの移行確率などが挙げられ、パチンコ遊技機においては、大当たり中のラウンド数、識別表示の可変表示時間が短くなる時短の回数、確率変動状態の継続率、確率変動状態に移行するまでの可変表示回数などが挙げられる。また、遊技者に直接的に有利にならない場合の有利度合いとしては、例えば、設定示唆演出の実行、演出種類の増加、プレミアム演出が出現しやすい状態への移行、遊技者に携帯端末の壁紙や音楽を付与するための二次元コードの表示、携帯端末の壁紙や音楽の付与などが挙げられる。

【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】

（手段2）手段1において、有利度合い変更手段は、有利状態終了後に実行される遊技状態（例えば、AT）に対する有利度合いを遅延期間に応じて異なる（例えば、図24のSg5の処理を実行する部分）ようにしてもよい。

そのような構成によれば、特定表示結果が導出された後の遊技状態が変化するので、同一の特定表示結果であっても、特定表示結果が導出された後の遊技の興趣を向上させることができる。

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0010

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0010】

(手段4) 手段1又は手段2又は手段3において、特定表示結果を含む所定の表示結果の導出を許容するか否かを可変表示部に表示結果が導出される前に決定する事前決定手段(例えば、図6のSd2の処理を実行する部分)を備え、遅延制御実行手段は、事前決定手段で特定表示結果の導出を許可すると決定してから特定表示結果が導出されるまでの期間における遊技の履歴(例えば、図7の処理で更新される履歴カウンタのカウント値)に応じて遅延期間を異なる割合で決定する(例えば、図9のSh2の処理を実行する部分)ようにしてもよい。

そのような構成によれば、特定表示結果が導出されるまでの遊技の履歴に応じて遅延期間が異なるので、同一の特定表示結果であっても、特定表示結果が導出された後の遊技の興奮を向上させることができる。