

【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24年11月15日 (2012.11.15)

【公開番号】特開2012-105917(P2012-105917A)
 【公開日】平成24年6月7日 (2012.6.7)
 【年通号数】公開・登録公報2012-022
 【出願番号】特願2010-258781(P2010-258781)
 【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24年9月28日 (2012.9.28)

【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】

複数種類の識別情報の可変表示を開始させた後に表示結果を導出表示する可変表示手段を備え、該可変表示手段に導出表示された識別情報の表示結果が特定表示結果となったときに遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御する遊技機であって、

前記特定遊技状態に制御するか否かを前記識別情報の表示結果が導出表示されるよりも前に決定する事前決定手段と、

前記事前決定手段の決定結果にもとづいて、所定の導出表示演出を実行してから前記可変表示手段に表示結果を導出表示させる導出表示演出実行手段と、

前記事前決定手段の決定結果にもとづいて、前記識別情報の可変表示が開始されてから前記導出表示演出実行手段により前記導出表示演出が実行されるまでに、所定の予告演出を所定回数繰り返し実行する予告演出実行手段と、

前記予告演出が繰り返される回数が増える程、その後に前記導出表示演出が実行されて特定表示結果となる割合が高くなるように、前記予告演出の繰り返し回数を決定する繰り返し回数決定手段と、

前記予告演出が繰り返される前に該予告演出が繰り返されることを示唆する示唆演出を実行する手段であって、該示唆演出の実行後に前記予告演出が実行されるときまたは、該示唆演出の実行後に前記予告演出を繰り返さずに前記導出表示演出を実行するときに示唆演出を実行する示唆演出実行手段と、を備え、

前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出を実行したときに、該示唆演出を実行しなかったときよりも高い割合で、前記予告演出が繰り返されるように、前記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】0 0 1 0

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 0】

(手段 1) 本発明による遊技機は、複数種類の識別情報(例えば演出図柄)の可変表示を開始させた後に表示結果を導出表示する可変表示手段(例えば、演出表示装置 9)を備え

、該可変表示手段に導出表示された識別情報の表示結果が特定表示結果（例えば大当り図柄）となっ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、特定遊技状態に制御するか否かを識別情報の表示結果が導出表示されるよりも前に決定する事前決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０がステップＳ２３９の処理を実行する部分）と、事前決定手段の決定結果にもとづいて、所定の導出表示演出を実行してから可変表示手段に表示結果を導出表示させる導出表示演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００がステップＳ１６２の処理において、演出表示装置９に演出図柄を停止表示させる部分。演出表示装置９において、演出図柄をリーチ状態としてから「リーチハズレ」または「大当り」の表示結果を導出表示させる部分。あるいは、リーチ状態とせず「非リーチハズレ」の表示結果を導出表示させる部分。演出図柄の変動のみならず、リーチ演出においてキャラクタ画像を表示させることなども含む。）と、事前決定手段の決定結果にもとづいて、識別情報の可変表示が開始されてから導出表示演出実行手段により導出表示演出が実行されるまでに、所定の予告演出を所定回数繰り返し実行する予告演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００がステップＳ７０１における決定結果に基づいて、ステップＳ１６２の処理において、図４８（Ｂ）（Ｃ）、図４８（Ｆ）（Ｇ）、図４８（Ｉ）～（Ｌ）、図４９（Ｂ）（Ｃ）、図４９（Ｅ）（Ｆ）、図４９（Ｈ）～（Ｌ）、図５２（Ｂ）（Ｃ）、図５２（Ｆ）（Ｇ）、図５２（Ｊ）～（Ｌ）に示すように予告演出を繰り返し実行する部分）と、予告演出が繰り返される回数が増える程、その後に導出表示演出が実行されて特定表示結果となる割合が高くなるように、予告演出の繰り返し回数を決定する繰り返し回数決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０がステップＳ２７０において、図１１に示す変動パターン種別決定テーブルに基づき連続演出の変動パターン種別を決定し、ステップＳ２７２において、図１２に示す変動パターン決定テーブルに基づき連続演出の変動パターンを決定する部分）と、予告演出が繰り返される前に該予告演出が繰り返されることを示唆する示唆演出（例えば、図４８（Ｄ）（Ｅ）、図４８（Ｇ）（Ｈ）、図４９（Ｄ）、図４９（Ｇ）、図５２（Ｅ）（Ｆ）、図５２（Ｈ）（Ｉ））を実行する手段であって、該示唆演出の実行後に予告演出が実行されるときまたは、該示唆演出の実行後に予告演出を繰り返さずに導出表示演出を実行するときに示唆演出を実行する示唆演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ１００がステップＳ８４７Ｂにおいて示唆演出の実行後に予告演出を実行するか否かを決定し、その決定結果に応じて、ステップＳ１６２の演出図柄変動中処理において示唆演出の実行後に予告演出を実行し、または予告演出を実行せずに導出表示演出に移行させる部分）と、を備え、示唆演出実行手段は、示唆演出を実行したときに、該示唆演出を実行しなかったときよりも高い割合で、予告演出が繰り返されるように、示唆演出を実行する（例えば図１７（Ａ）（Ｂ）に示す繰り返し有無決定テーブルの判定値の割り振りを参照）ことを特徴とする。そのような構成によれば、示唆演出によって予告演出が繰り返し実行されることを示唆するとともに、示唆演出が実行された後も予告演出を繰り返し実行する場合と繰り返し実行しない場合とがあるので、予告演出が繰り返し実行されるか否かについて注目させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。