

【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】令和 1 年 12 月 5 日 (2019.12.5)

【公開番号】特開 2019-180997 (P2019-180997A)
 【公開日】令和 1 年 10 月 24 日 (2019.10.24)
 【年通号数】公開・登録公報 2019-043
 【出願番号】特願 2018-78080 (P2018-78080)
 【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】令和 1 年 10 月 25 日 (2019.10.25)

【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】

特別識別情報として第 1 特別識別情報および前記第 1 特別識別情報よりも遊技者にとって有利な第 2 特別識別情報の変動表示を実行可能であり、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、

前記第 1 特別識別情報および前記第 2 特別識別情報の変動表示に関する情報を保留記憶情報として記憶する保留記憶手段と、

前記保留記憶情報に対応する保留表示を表示可能な保留表示手段と、

変動表示に対応する対応表示を表示可能な対応表示手段と、

少なくとも前記第 1 特別識別情報および前記第 2 特別識別情報の保留記憶情報に対応する保留表示があるときに、いずれかの保留表示を対象として、当該保留表示に対応した変動表示で前記有利状態に制御される期待度を事前に示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、を備え、

前記示唆演出実行手段は、示唆演出の実行パターンとして、示唆演出の開始契機となった前記特別識別情報に対応した保留表示に対して示唆演出を実行して開始する第 1 パターンと、示唆演出の開始契機となった前記特別識別情報に対応した保留表示とは異なる前記特別識別情報に対応した保留表示に対して示唆演出を実行して開始する第 2 パターンと、を実行可能であり、

示唆演出の開始契機となった前記特別識別情報が前記第 1 特別識別情報であるときは、前記第 2 パターンよりも前記第 1 パターンを実行する割合が高い、遊技機。

【請求項 2】

特別識別情報として第 1 特別識別情報および前記第 1 特別識別情報よりも遊技者にとって有利な第 2 特別識別情報の変動表示を実行可能であり、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、

前記第 1 特別識別情報および前記第 2 特別識別情報の変動表示に関する情報を保留記憶情報として記憶する保留記憶手段と、

前記保留記憶情報に対応する保留表示を表示可能な保留表示手段と、

変動表示に対応する対応表示を表示可能な対応表示手段と、

少なくとも前記第 1 特別識別情報および前記第 2 特別識別情報の保留記憶情報に対応する保留表示があるときに、いずれかの保留表示を対象として、当該保留表示に対応した変

動表示で前記有利状態に制御される期待度を事前に示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、を備え、

前記示唆演出実行手段は、示唆演出の実行パターンとして、示唆演出の開始契機となった前記特別識別情報に対応した保留表示に対して示唆演出を実行して開始する第1パターンと、示唆演出の開始契機となった前記特別識別情報に対応した保留表示とは異なる前記特別識別情報に対応した保留表示に対して示唆演出を実行して開始する第2パターンと、を実行可能であり、

示唆演出の開始契機となった前記特別識別情報が前記第2特別識別情報であるときは、前記第1パターンよりも前記第2パターンを実行する割合が高い、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】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

(1)特別識別情報(たとえば、特別図柄)として第1特別識別情報(たとえば、第1特別図柄)および前記第1特別識別情報よりも遊技者にとって有利な第2特別識別情報(たとえば、第2特別図柄)の変動表示を実行可能であり、遊技者にとって有利な有利状態(たとえば、大当り遊技状態)に制御可能な遊技機(たとえば、パチンコ遊技機1)であって、

前記第1特別識別情報および前記第2特別識別情報の変動表示に関する情報を保留記憶情報(たとえば、保留記憶)として記憶する保留記憶手段(たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ100)と、

前記保留記憶情報に対応する保留表示(たとえば、保留表示)を表示可能な保留表示手段(たとえば、演出制御用CPU120)と、

変動表示に対応する対応表示(たとえば、アクティブ表示)を表示可能な対応表示手段(たとえば、演出制御用CPU120)と、

少なくとも前記第1特別識別情報および前記第2特別識別情報の保留記憶情報に対応する保留表示があるときに、いずれかの保留表示を対象として、当該保留表示に対応した変動表示で前記有利状態に制御される期待度を事前に示唆する示唆演出(たとえば、保留表示変化演出、保留表示に追加表示を表示する演出)を実行可能な示唆演出実行手段(たとえば、演出制御用CPU120、図8-6のステップ038FS115,ステップ038FS122)と、を備え、

前記示唆演出実行手段は、示唆演出の実行パターンとして、示唆演出の開始契機となった前記特別識別情報に対応した保留表示に対して示唆演出を実行して開始する第1パターン(たとえば、図8-7で示すパターンII1~II4の保留表示変化演出)と、示唆演出の開始契機となった前記特別識別情報に対応した保留表示とは異なる前記特別識別情報に対応した保留表示に対して示唆演出を実行して開始する第2パターン(たとえば、図8-7で示すパターンIII1~III3,IV1~IV3の保留表示変化演出)と、を実行可能であり、

示唆演出の開始契機となった前記特別識別情報が前記第1特別識別情報であるときは、前記第2パターンよりも前記第1パターンを実行する割合が高い(たとえば、図8-7で示すように、はずれ時および大当り時に、第1特別図柄の保留記憶を対象として、パターンIII1~III3,IV1~IV3の保留表示変化演出が決定される割合よりも、パターンII1~II4の保留表示変化演出が決定される割合の方が高い)。

【手続補正3】

【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】

【 0 0 0 8 】

(2) 特別識別情報 (たとえば、特別図柄) として第 1 特別識別情報 (たとえば、第 1 特別図柄) および前記第 1 特別識別情報よりも遊技者にとって有利な第 2 特別識別情報 (たとえば、第 2 特別図柄) の変動表示を実行可能であり、遊技者にとって有利な有利状態 (たとえば、大当り遊技状態) に制御可能な遊技機 (たとえば、パチンコ遊技機 1) であって、

前記第 1 特別識別情報および前記第 2 特別識別情報の変動表示に関する情報を保留記憶情報 (たとえば、保留記憶) として記憶する保留記憶手段 (たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ 100) と、

前記保留記憶情報に対応する保留表示 (たとえば、保留表示) を表示可能な保留表示手段 (たとえば、演出制御用 CPU 120) と、

変動表示に対応する対応表示 (たとえば、アクティブ表示) を表示可能な対応表示手段 (たとえば、演出制御用 CPU 120) と、

少なくとも前記第 1 特別識別情報および前記第 2 特別識別情報の保留記憶情報に対応する保留表示があるときに、いずれかの保留表示を対象として、当該保留表示に対応した変動表示で前記有利状態に制御される期待度を事前に示唆する示唆演出 (たとえば、保留表示変化演出、保留表示に追加表示を表示する演出) を実行可能な示唆演出実行手段 (たとえば、演出制御用 CPU 120、図 8 - 6 のステップ 038FS115, ステップ 038FS122) と、を 備え、

前記示唆演出実行手段は、示唆演出の実行パターンとして、示唆演出の開始契機となった前記特別識別情報に対応した保留表示に対して示唆演出を実行して開始する第 1 パターン (たとえば、図 8 - 7 で示すパターン I I 1 ~ I I 4 の保留表示変化演出) と、示唆演出の開始契機となった前記特別識別情報に対応した保留表示とは異なる前記特別識別情報に対応した保留表示に対して示唆演出を実行して開始する第 2 パターン (たとえば、図 8 - 7 で示すパターン I I I 1 ~ I I I 3, I V 1 ~ I V 3 の保留表示変化演出) と、を実行可能であり、

示唆演出の開始契機となった前記特別識別情報が前記第 2 特別識別情報であるときは、前記第 1 パターンよりも前記第 2 パターンを実行する割合が高い (たとえば、図 8 - 7 で示すように、はずれ時および大当り時に、第 2 特別図柄の保留記憶を対象として、パターン I I 1 ~ I I 4 の保留表示変化演出が決定される割合よりも、パターン I I I 1 ~ I I I 3, I V 1 ~ I V 3 の保留表示変化演出が決定される割合の方が高い)。