

【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10月13日(2016.10.13)

【公開番号】特開2016-104437(P2016-104437A)

【公開日】平成28年6月9日(2016.6.9)

【年通号数】公開・登録公報2016-035

【出願番号】特願2016-47005(P2016-47005)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

A 6 3 F 7/02 3 2 0

【手続補正書】

【提出日】平成28年8月5日(2016.8.5)

【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、

可変表示パターンを決定するための可変表示決定用乱数を抽出する抽出手段と、

少なくとも前記抽出手段により抽出された前記可変表示決定用乱数を保留記憶情報として記憶する保留記憶手段と、

前記有利状態に制御するか否かを決定する決定手段と、

前記決定手段による決定結果と、可変表示を開始するときの前記保留記憶手段における保留記憶数と、前記抽出手段により抽出された前記可変表示決定用乱数の値と、判定値とに基づいて、可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段と、

前記可変表示パターン決定手段の決定結果に基づいて可変表示を実行する可変表示実行手段と、

前記可変表示パターン決定手段による決定前に、前記抽出手段により抽出された前記可変表示決定用乱数の値と、判定値とに基づいて、特定可変表示パターンとなるか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段によって特定可変表示パターンとなると判定された場合に、当該判定対象となった可変表示が開始される以前に、特定演出を実行可能である特定演出手段とを備え、

特定可変表示パターンに対応した判定値のうちの少なくとも一部は、可変表示を開始するときの前記保留記憶手段における保留記憶数にかかわらず、同一判定値が設定され、

前記判定手段は、前記抽出手段により抽出された前記可変表示決定用乱数の値が同一判定値と合致するか否かを判定することによって、特定可変表示パターンとなるか否かを判定し、

特定可変表示パターンと異なる非特定可変表示パターンは、特定可変表示パターンと比較して可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの可変表示時間が短い短縮用可変表示パターンを含み、

少なくとも前記保留記憶手段における保留記憶数が所定数未満である場合において、判定値は、前記保留記憶手段における保留記憶数が第1記憶数であるときと第2記憶数であ

るときとで共通である、
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】0001

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に係り、詳しくは、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】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

上記目的を達成するため、本願の請求項に係る遊技機は、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など）に制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機1など）であって、可変表示パターンを決定するための可変表示決定用乱数を抽出する抽出手段と、少なくとも前記抽出手段により抽出された前記可変表示決定用乱数を保留記憶情報として記憶する保留記憶手段と、前記有利状態に制御するか否かを決定する決定手段（例えば遊技制御用マイクロコンピュータ100のCPU81がステップS240、S241、S244の処理を実行する部分など）と、前記決定手段による決定結果と、可変表示を開始するときの前記保留記憶手段における保留記憶数と、前記抽出手段により抽出された前記可変表示決定用乱数の値と、判定値とに基づいて、可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段と、前記可変表示パターン決定手段の決定結果に基づいて可変表示を実行する可変表示実行手段と、前記可変表示パターン決定手段による決定前に、前記抽出手段により抽出された前記可変表示決定用乱数の値と、判定値とに基づいて、特定可変表示パターンとなるか否かを判定する判定手段と、前記判定手段によって特定可変表示パターンとなると判定された場合に、当該判定対象となった可変表示が開始される以前に、特定演出を実行可能である特定演出手段とを備え、特定可変表示パターンに対応した判定値のうちの少なくとも一部は、可変表示を開始するときの前記保留記憶手段における保留記憶数にかかわらず、同一判定値が設定され、前記判定手段は、前記抽出手段により抽出された前記可変表示決定用乱数の値が同一判定値と合致するか否かを判定することによって、特定可変表示パターンとなるか否かを判定し、特定可変表示パターンと異なる非特定可変表示パターンは、特定可変表示パターンと比較して可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの可変表示時間が短い短縮用可変表示パターンを含み、少なくとも前記保留記憶手段における保留記憶数が所定数未満である場合において、判定値は、前記保留記憶手段における保留記憶数が第1記憶数であるときと第2記憶数であるときとで共通である。

このような構成によれば、遊技興趣を向上させることができる。

なお、前記可変表示パターン決定手段は、可変表示を開始するときの前記保留記憶手段における保留記憶数が所定数以上である場合には、当該保留記憶数が所定数未満である場合と比較して、前記短縮用可変表示パターンに対応した判定値の個数が多く設定された判定値を用いて可変表示パターンを決定してもよい。遊技者の動作を検出する検出手段と、前記検出手段による検出結果に基づいて対応演出を実行可能である対応演出手段と、時間調整期間にて調整演出を実行可能である調整演出手段とを備えてもよい。