

【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2月4日(2016.2.4)

【公開番号】特開2015-154973(P2015-154973A)

【公開日】平成27年8月27日(2015.8.27)

【年通号数】公開・登録公報2015-054

【出願番号】特願2015-86541(P2015-86541)

【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

A 6 3 F 7/02 3 1 5 Z

【手続補正書】

【提出日】平成27年12月9日(2015.12.9)

【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】

遊技領域に設けられた始動領域を遊技媒体が通過したことに基づいて、識別情報の可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御する遊技機であって、

前記始動領域を遊技媒体が通過したにもかかわらず未だ開始されていない識別情報の可変表示について、所定の状態とするか否かを決定するための情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段と、

識別情報の表示結果を導出する以前に、当該識別情報の可変表示を前記所定の状態とするか否かを決定する事前決定手段と、

識別情報の可変表示時間が異なる複数の可変表示パターンが記憶された複数種類の可変表示パターン決定用データのうちから、所定の可変表示パターン決定用データ選択条件が成立したことに基づいて、前記可変表示パターン決定用データ選択条件に対応する可変表示パターン決定用データを選択する可変表示パターン決定用データ選択手段と、

前記所定の状態となるか否かおよび前記可変表示パターン決定用データ選択条件が成立するか否かを前記事前決定手段による決定前に判定する開始前判定手段と、

前記開始前判定手段による判定結果が特定の判定結果である場合に、当該判定の対象となつた保留情報に対応する可変表示が前記所定の状態となる可能性を予告する演出であつて、当該判定の対象となつた保留情報に対応する可変表示が実行される以前の複数回の可変表示において実行される予告演出を実行するか否かを決定する予告演出決定手段と、

前記予告演出決定手段の決定に基づいて前記予告演出を実行する予告演出実行手段と、を備え、

前記可変表示パターン決定用データに記憶された複数の可変表示パターンのうちの少なくとも一部の特定可変表示パターンには、前記複数種類の可変表示パターン決定用データによらず共通の判定値が割り当てられ、

前記予告演出決定手段は、複数種類の前記予告演出のうちいずれかを決定可能であり、前記特定可変表示パターンであるか否かに基づいて前記予告演出を実行するか否かを決定可能である、

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】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】

(1) 上記目的を達成するため、本発明に係る遊技機は、

遊技領域に設けられた始動領域（例えば普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口や普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口など）を遊技媒体（例えば遊技球など）が通過したことに基づいて、識別情報の可変表示を行い、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）に制御する遊技機（例えばパチンコ遊技機1など）であって、

前記始動領域を遊技媒体が通過したにもかかわらず未だ開始されていない識別情報の可変表示について、所定の状態とするか否かを決定するための情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段（例えば第1、第2特図保留記憶部151A、151Bなど）と、

識別情報の表示結果を導出する以前に、当該識別情報の可変表示を前記所定の状態とするか否かを決定する事前決定手段（例えばステップS240の処理を実行するCPU103など）と、

識別情報の可変表示時間が異なる複数の可変表示パターンが記憶された複数種類の可変表示パターン決定用データのうちから、所定の可変表示パターン決定用データ選択条件が成立したことに基づいて、前記可変表示パターン決定用データ選択条件に対応する可変表示パターン決定用データを選択する可変表示パターン決定用データ選択手段（例えばステップS306やステップS326の処理を実行するCPU103など）と、

前記所定の状態となるか否かおよび前記可変表示パターン決定用データ選択条件が成立するか否かを前記事前決定手段による決定前に判定する開始前判定手段（例えばステップS212の入賞時乱数値判定処理を実行するCPU103など）と、

前記開始前判定手段による判定結果が特定の判定結果である場合に、当該判定の対象となつた保留情報に対応する可変表示が前記所定の状態となる可能性を予告する演出であつて、当該判定の対象となつた保留情報に対応する可変表示が実行される以前の複数回の可変表示において実行される予告演出を実行するか否かを決定する予告演出決定手段（例えばステップS710やS741の処理を実行する演出制御用CPU120など）と、

前記予告演出決定手段の決定に基づいて前記予告演出を実行する予告演出実行手段（例えばステップS535の処理を実行する演出制御用CPU120など）と、を備え、

前記可変表示パターン決定用データに記憶された複数の可変表示パターンのうちの少なくとも一部の特定可変表示パターンには、前記複数種類の可変表示パターン決定用データによらず共通の判定値が割り当てられ（例えば各テーブルパターンに關わらず共通の決定値が割り当てられているなど）、

前記予告演出決定手段は、複数種類の前記予告演出のうちいずれかを決定可能であり、前記特定可変表示パターンであるか否かに基づいて前記予告演出を実行するか否かを決定可能である（例えばステップS710やS714の処理などを実行するなど）、

ことを特徴とする。

また、遊技領域に設けられた始動領域（例えば普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口や普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口など）を遊技媒体（例えば遊技球など）が通過したことに基づいて、各々を識別可能な複数種類の識別情報の可変表示

を行い表示結果を導出する可変表示手段（例えば第1、第2特別図柄表示装置4A、4Bや画像表示装置5など）に識別情報の表示結果として予め定められた特定表示結果（例えば大当たり図柄となる確定特別図柄や大当たり組合せとなる確定飾り図柄など）が導出されたときに、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など）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、

前記始動領域を遊技媒体が通過したにもかかわらず未だ開始されていない識別情報の可変表示について、前記特定表示結果とするか否かを決定するための情報を所定の上限記憶数（例えば第1、第2特図保留記憶数がそれぞれ「4」以下など）の範囲内で保留情報として記憶可能な保留記憶手段（例えば第1、第2特図保留記憶部151A、151Bなど）と、

識別情報の表示結果を導出する以前に、前記保留記憶手段から読み出した保留情報に基づいて、当該識別情報の表示結果を前記特定表示結果とするか否かを決定する事前決定手段（例えばステップS240の処理を実行するCPU103など）と、

識別情報の可変表示時間が異なる複数の可変表示パターンが記憶された複数種類の可変表示パターンテーブルのうちから、所定の可変表示パターンテーブル変更条件が成立したことに基づいて、前記可変表示パターンテーブル変更条件に対応する可変表示パターンテーブルを選択する可変表示パターンテーブル選択手段（例えばステップS306やステップS326の処理を実行するCPU103など）と、

前記特定表示結果となるか否かおよび前記可変表示パターンテーブル変更条件が成立したか否かを前記事前決定手段による決定前に、前記保留記憶手段から読み出した保留情報に基づいて判定する開始前判定手段（例えばステップS212の入賞時乱数値判定処理を実行するCPU103など）と、

前記開始前判定手段による判定結果が特定の判定結果である場合に、当該判定の対象となつた前記保留情報に対応する可変表示の表示結果を予告する演出であって、当該判定の対象となつた前記保留情報に対応する可変表示が実行される以前の複数回の可変表示に亘って実行される予告演出を実行するか否かを決定する予告演出決定手段（例えばステップS710やS741の処理を実行する演出制御用CPU120など）と、

前記予告演出決定手段の決定に基づいて前記予告演出を実行する予告演出実行手段（例えばステップS535の処理を実行する演出制御用CPU120など）と、を備え、

前記可変表示パターンテーブルに記憶された複数の可変表示パターンのうちの特定可変表示パターンには、前記複数の可変表示パターンテーブルによらず共通の決定値が割り当てられ（例えば各テーブルパターンに関わらず共通の決定値が割り当てられているなど）、

前記予告演出決定手段は、前記保留記憶手段から読み出した保留情報が前記共通の決定値であるか否かに基づいて前記予告演出を実行するか否かを決定する（例えばステップS710やS714の処理などを実行するなど）、

ことを特徴とする。