

【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30年3月1日(2018.3.1)

【公開番号】特開2017-202408(P2017-202408A)

【公開日】平成29年11月16日(2017.11.16)

【年通号数】公開・登録公報2017-044

【出願番号】特願2017-163844(P2017-163844)

【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30年1月22日(2018.1.22)

【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、
前記有利状態に制御するか否かを決定する決定手段と、
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、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、
前記決定手段の決定結果と、前記可変表示パターン決定用データ選択手段により選択さ
れた可変表示パターン決定用データ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用データ選択条件が成立したときに、前記可変表示パターン
決定用データ選択手段により選択された可変表示パターン決定用データの種類の
実行される予告演出の少なくとも一部が異なる複数種類の演出モードからいずれかの演出
モードに決定する演出モード決定手段と、
前記演出モード決定手段が決定した演出モードに応じて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、
 前記可変表示パターン決定用データ選択手段は、いずれの種類の可変表示パターン決定
 用データが選択されているときに前記可変表示パターン決定用データ選択条件が成立した
 かと、成立した前記可変表示パターン決定用データ選択条件の種類とに応じて異なる割合
 で可変表示パターン決定用データを選択する、
 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 0 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【 0 0 0 1 】

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 】 0 0 0 5

【 補 正 方 法 】 変 更

【 補 正 の 内 容 】

【 0 0 0 5 】

しかし、上記特許文献 1 および 2 に記載の遊技機では、遊技興趣の低下を招くおそれがあった。

【 手 続 補 正 4 】

【 補 正 対 象 書 類 名 】 明 細 書

【 補 正 対 象 項 目 名 】 0 0 0 7

【 補 正 方 法 】 変 更

【 補 正 の 内 容 】

【 0 0 0 7 】

(A) 上記目的を達成するため、本発明に係る遊技機は、

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、

前記有利状態に制御するか否かを決定する決定手段（例えばステップ S 2 4 0 の処理を実行する CPU 1 0 3 など）と、

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、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 S 3 0 6 やステップ S 3 2 6 の処理を実行する CPU 1 0 3 など）と、

前記決定手段の決定結果と、前記可変表示パターン決定用データ選択手段により選択された可変表示パターン決定用データ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用データ選択条件が成立したときに、前記可変表示パターン決定用データ選択手段により選択された可変表示パターン決定用データの種類の応じて、実行される予告演出の少なくとも一部が異なる複数種類の演出モードからいずれかの演出モードに決定する演出モード決定手段と、

前記演出モード決定手段が決定した演出モードに基づいて予告演出を実行する予告演出実行手段（例えばステップ S 5 3 5 の処理を実行する演出制御用 CPU 1 2 0 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関わらず共通の判定値が割り当てられているなど）、

前記可変表示パターン決定用データ選択手段は、いずれの種類の可変表示パターン決定用データが選択されているときに前記可変表示パターン決定用データ選択条件が成立したかと、成立した前記可変表示パターン決定用データ選択条件の種類とに基づいて異なる割合で可変表示パターン決定用データを選択する、

ことを特徴とする。

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。

【 手 続 補 正 5 】

【 補 正 対 象 書 類 名 】 明 細 書

【 補 正 対 象 項 目 名 】 0 0 0 8

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

(1) 上記目的を達成するため、本発明に係る他の遊技機は、

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば大当り遊技状態など）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、

可変表示に関する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、

可変表示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、前記有利状態に制御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、

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、

前記有利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った保留情報に対応する可変表示により前記有利状態に制御される可能性を予告する演出であって、当該判定の対象となっ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関わらず共通の判定値が割り当てられているなど）、

前記開始前判定手段は、保留情報が前記共通の判定値と合致するか否かを判定し、

前記予告演出決定手段は、前記開始前判定手段の判定結果が前記共通の判定値と合致するもの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し（例えばステップS710やS714の処理などを実行するなど）、前記共通の判定値と合致しないことに基づいて前記予告演出を実行すると決定するときは、該共通の判定値と合致しない保留情報に対して、前記有利状態となる可能性の低いことを示す前記予告演出に決定し（例えば共通の判定値以外の判定値に基づいて先読み予告演出を実行する場合には、設定ステージに関わらず、大当り期待度の低い先読み予告パターンを決定するなど）、

前記可変表示パターン決定用データ選択条件が成立した際に、前記可変表示パターン決定用データ選択手段により選択された可変表示パターン決定用データに応じて複数種類の演出モードからいずれかの演出モードを決定する演出モード決定手段（例えばステップS710やステップS741の処理を実行する演出制御用CPU120など）をさらに備え、

前記予告演出実行手段は、前記演出モードに応じて異なる予告演出を実行可能である（例えばステップS610の処理などを実行する）、

ことを特徴とする。

このような構成によれば、可変表示パターン決定用データ選択条件が成立して可変表示パターン決定用データの切り替えが行われた場合であっても、予告演出を実行することができ、遊技興趣を向上させることができる。また、異なる可変表示パターンに決定される

可能性がある保留情報に対して過剰な予告演出が実行されることが防止され、過剰な演出により遊技興趣が低下することを防止しつつ、予告演出の実行頻度を高めることができる。