

【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27年5月7日(2015.5.7)

【公開番号】特開2013-90854(P2013-90854A)
 【公開日】平成25年5月16日(2013.5.16)
 【年通号数】公開・登録公報2013-024
 【出願番号】特願2011-235515(P2011-235515)

【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27年3月24日(2015.3.24)

【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】

変動表示を行い、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、前記決定手段の決定結果に基づいて、導出表示演出を実行してから変動表示の表示結果を導出表示させる導出表示演出実行手段と、前記決定手段の決定結果に基づいて、変動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繰り返される変動表示において予告演出を実行可能な予告演出実行手段と、を備え、変動表示は、特殊演出を実行して繰り返され、変動表示が開始されて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、前記予告演出とは異なる特別予告演出を1回実行する特別予告演出実行手段をさらに備え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 8

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 8】

上記目的を達成するため、本発明の遊技機は、変動表示を行い、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、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CPU103がステップS239の処理を実行する部分など)と、前記決定手段の決定結果に基づいて、導出表示演出を実行してから変動表示の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CPU120がステップS162の処理において、画像表示装置5に飾り図柄を停止表示させる部分など。画像表示装置5において、飾り図柄をリーチ状態としてから「リーチハズレ」または「大当たり」の表示結果を導出表示させる部分。あるいは、リーチ状態とせずに「非リーチハズレ」の表示結果を導出表示させる部分。飾り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、前記決定手段の決定結果に基づいて、変動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繰り返される変動表示において予告演出を実行可能な予告演出実行手段（例えば演出制御用CPU120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42(A)～(K)、図43(A)～(J)、図44(A)～(L)に示すように予告演出を繰り返し実行する部分など）と、を備え、変動表示は、特殊演出を実行して繰り返され、変動表示が開始されて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、前記予告演出とは異なる特別予告演出を1回実行する特別予告演出実行手段（例えば演出制御用CPU120がステップS702～S704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42(L)、図43(K)、(L)、図44(K)に示すような特別予告演出を実行する部分などをさらに備えることを特徴とする）。

このような構成によれば、演出が煩わしくなることを防止して、興趣の低下を防止しつつ複数種類の演出を実行できる。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0010

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0010】

前記特別予告演出実行手段は、前記決定手段により前記有利状態に制御すると決定された場合のみに前記特別予告演出を実行する（例えば演出制御用CPU120がステップS823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、大当たり確定報知演出を実行する）ようにしてもよい。

このような構成によれば、有利状態に制御されることを報知する特別予告演出が繰り返し実行されることにより演出が煩わしくなることを防止でき、興趣の低下を防止できる。

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0013

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0013】

変動表示手段は、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）が通過したことにより変動表示の実行条件が成立した後、変動表示の開始を許容する開始条件の成立（例えばCPU103がステップS231にてYesと判定したことなど）に基づいて、前記識別情報の変動表示を開始し、前記実行条件が成立したことに基づいて、変動表示を行う権利を所定の上限数まで保留記憶する保留記憶手段（例えば第1特図保留記憶部151Aや第2特図保留記憶部151B、演出制御保留記憶部195など）と、前記保留記憶手段に前記有利状態に制御する権利が記憶されているか否かを判定する判定手段（例えば演出制御用CPU120がステップS621～S623の処理を実行する部分）と、をさらに備え、前記予告演出実行手段は、前記識別情報を変動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、当該変動表示に対する前記決定手段の決定結果に基づいて前記予告演出を実行し（例えば図42(A)～(K)、図43(A)～(J)、図44(A)～(L)に示すように予告演出を繰り返し実行し）、前記特別予告演出実行手段は、前記判定手段の判定結果に基づいて前記特別予告演出を実行する（例えば演出制御用CPU120がステップS624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、先読み予告演出を実行する）ようにしてもよい。

このような構成によれば、保留記憶手段に有利状態に制御する権利が記憶されているか否かを予告する特別予告演出が繰り返し実行されることにより演出が煩わしくなることを

防止でき、興趣の低下を防止できる。