

【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31年3月22日(2019.3.22)

【公開番号】特開2017-80081(P2017-80081A)

【公開日】平成29年5月18日(2017.5.18)

【年通号数】公開・登録公報2017-018

【出願番号】特願2015-211792(P2015-211792)

【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31年2月8日(2019.2.8)

【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と前記有利状態とは異なる所定状態とに制御可能な遊技機であって、

前記所定状態の終了後には当該所定状態となる以前の遊技状態を継続する状態制御手段と、

未だ開始されていない可変表示に関する情報を保留記憶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と、前記所定状態に制御するかと、を決定する決定手段と、
前記決定手段の決定前に前記有利状態に制御されるか否かを判定する判定手段と、

前記決定手段の決定結果に基づいて、可変表示の可変表示パターンを決定するための複数の可変表示パターン決定データのうちのいずれかを選択する可変表示パターン決定データ選択手段と、

前記決定手段の決定結果に基づいて、前記可変表示パターン決定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データを用いて、複数の可変表示パターンのうちのいずれかを決定する可変表示パターン決定手段と、

前記判定手段の判定結果に基づいて、判定の対象となった可変表示が開始されるよりも前に特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、を備え、

前記可変表示パターン決定データ選択手段は、前記所定状態の終了後に、前記複数の可変表示パターン決定データのうちの特定可変表示パターン決定データを選択し、

前記特定可変表示パターン決定データが選択された場合には、

前記可変表示パターン決定手段は、特別演出を伴う可変表示パターンを前記特定可変表示パターン決定データが選択されなかった場合よりも高い割合で決定し、

前記特定演出実行手段は、前記特定演出を前記特定可変表示パターン決定データが選択されなかった場合よりも低い割合で実行する、

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】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、本願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）と前記有利状態とは異なる所定状態（例えば、小当り遊技状態など）と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、

前記所定状態の終了後には当該所定状態となる以前の遊技状態を継続する状態制御手段（例えば、ステップ S 120 の処理において、確変フラグや時短フラグをセットまたはリセットする処理を実行しない CPU 103 など）と、

未だ開始されていない可変表示に関する情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段（例えば、第 1 特図保留記憶部、第 2 特図保留記憶部など）と、

前記有利状態に制御するかと、前記所定状態に制御するかと、を決定する決定手段（例えば、ステップ S 240 の処理を実行する CPU 103 など）と、

前記決定手段の決定前に前記有利状態に制御されるか否かを判定する判定手段（例えば、図 8 に示す入賞時乱数値判定処理を実行する CPU 103 など）と、

前記決定手段の決定結果に基づいて、可変表示の可変表示パターンを決定するための複数の可変表示パターン決定データのうちのいずれかを選択する可変表示パターン決定データ選択手段（例えば、ステップ S 263、S 266、S 268 の処理を実行する CPU 103 など）と、

前記決定手段の決定結果に基づいて、前記可変表示パターン決定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データを用いて、複数の可変表示パターンのうちのいずれかを決定する可変表示パターン決定手段（例えば、ステップ S 276 の処理を実行する CPU 103 など）と、

前記判定手段の判定結果に基づいて、判定の対象となった可変表示が開始されるよりも前に特定演出を実行可能な特定演出実行手段（例えば、ステップ S 504 ~ S 506 の処理を実行する演出制御用 CPU 120 など）と、を備え、

前記可変表示パターン決定データ選択手段は、前記所定状態の終了後に、前記複数の可変表示パターン決定データのうちの特定可変表示パターン決定データ（例えば、図 14 (A) ~ (D) に示す変動パターン決定テーブルなど）を選択し、

前記特定可変表示パターン決定データが選択された場合には、

前記可変表示パターン決定手段は、特別演出を伴う可変表示パターンを前記特定可変表示パターン決定データが選択されなかった場合よりも高い割合で決定し（例えば、図 14 (D) のハズレ特定変動パターン決定テーブル内の変動パターン PA2 - 2, PA2 - 3 には、図 13 (D) のハズレ変動パターン決定テーブル内の変動パターン PA2 - 2, PA2 - 3 に割り当てられた決定割合よりも多い決定割合が割り当てられていることなど）

前記特定演出実行手段は、前記特定演出を前記特定可変表示パターン決定データが選択されなかった場合よりも低い割合で実行する（例えば、図 37 (B) に示す特別表示変化ガセ演出実行決定テーブル内の可変表示結果が「ハズレ」に対応する「実行あり」には、図 37 (A) に示す特別表示変化ガセ演出実行決定テーブル内の可変表示結果が「ハズレ」に対応する「実行あり」に割り当てられた決定値よりも少ない決定値が割り当てられていることなど）、

ことを特徴とする。