

【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6月18日(2015.6.18)

【公開番号】特開2014-171746(P2014-171746A)

【公開日】平成26年9月22日(2014.9.22)

【年通号数】公開・登録公報2014-051

【出願番号】特願2013-48192(P2013-48192)

【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4月28日(2015.4.28)

【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】

遊技球が入球可能な始動手段と、前記始動手段への遊技球の入球を条件として、図柄を変動させて行う図柄変動ゲームを表示する表示手段とを備え、前記図柄変動ゲームにおいて予め定めた大当り表示結果が表示された場合には、遊技者に有利となる大当り遊技が生起される遊技機において、

前記始動手段への遊技球の入球を条件として、図柄変動ゲームが大当りとなるか否かを判定するための大当り判定用乱数の値を取得する乱数取得手段と、

前記始動手段への遊技球の入球を条件として、前記乱数取得手段が取得した大当り判定用乱数を始動保留球に対応付けて記憶する保留記憶手段と、

前記図柄変動ゲームの開始を契機として、前記保留記憶手段に始動保留球に対応付けて記憶された大当り判定用乱数の値に基づいて、図柄変動ゲームが大当りとなるか否かを判定する大当り判定手段と、

演出を実行する演出実行手段と、

前記演出実行手段の制御を行う演出制御手段と、

前記保留記憶手段に始動保留球が記憶されたことを契機として、前記保留記憶手段に該始動保留球に対応付けて記憶された大当り判定用乱数に基づく前記大当り判定手段の判定前に、該大当り判定用乱数により特定された情報に基づいて、該始動保留球に対応して実行される特定図柄変動ゲームにおける大当り期待度を示す事前予告演出を実行させるか否かを決定する演出決定手段とを備え、

前記演出決定手段は、前記事前予告演出を実行させると決定した場合、事前予告演出の演出内容を決定し、

前記演出制御手段は、前記演出決定手段によって事前予告演出を実行させると決定された場合、前記保留記憶手段に始動保留球に対応付けて記憶された大当り判定用乱数に基づく前記大当り判定手段の判定前に、前記演出決定手段によって決定された演出内容で前記演出実行手段に事前予告演出を実行させる制御を行い、

前記演出決定手段は、事前予告演出を実行させると決定した場合、前記始動手段への遊技球の入球を契機として、前記事前予告演出の演出内容を構成する第 1 演出要素を決定する一方で、前記事前予告演出を実行させる図柄変動ゲームの実行が開始されることを契機として、前記事前予告演出中に実行される前記第 1 演出要素とは異なる第 2 演出要素を決

定するとともに、前記特定図柄変動ゲームにおいては第1テーブルから前記第2演出要素を決定し、前記特定図柄変動ゲーム以外の非特定図柄変動ゲームにおいては第2テーブルから第2演出要素を決定する遊技機。

【請求項2】

前記演出制御手段は、前記第1演出要素を表示させた後に前記第2演出要素を表示させることで、前記事前予告演出を実行させる請求項1に記載の遊技機。

【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】

上記問題点を解決する遊技機は、遊技球が入球可能な始動手段と、前記始動手段への遊技球の入球を条件として、図柄を変動させて行う図柄変動ゲームを表示する表示手段とを備え、前記図柄変動ゲームにおいて予め定めた大当り表示結果が表示された場合には、遊技者に有利となる大当り遊技が生起される遊技機において、前記始動手段への遊技球の入球を条件として、図柄変動ゲームが大当りとなるか否かを判定するための大当り判定用乱数の値を取得する乱数取得手段と、前記始動手段への遊技球の入球を条件として、前記乱数取得手段が取得した大当り判定用乱数を始動保留球に対応付けて記憶する保留記憶手段と、前記図柄変動ゲームの開始を契機として、前記保留記憶手段に始動保留球に対応付けて記憶された大当り判定用乱数の値に基づいて、図柄変動ゲームが大当りとなるか否かを判定する大当り判定手段と、演出を実行する演出実行手段と、前記演出実行手段の制御を行う演出制御手段と、前記保留記憶手段に始動保留球が記憶されたことを契機として、前記保留記憶手段に該始動保留球に対応付けて記憶された大当り判定用乱数に基づく前記大当り判定手段の判定前に、該大当り判定用乱数により特定された情報に基づいて、該始動保留球に対応して実行される特定図柄変動ゲームにおける大当り期待度を示す事前予告演出を実行させるか否かを決定する演出決定手段とを備え、前記演出決定手段は、前記事前予告演出を実行させると決定した場合、事前予告演出の演出内容を決定し、前記演出制御手段は、前記演出決定手段によって事前予告演出を実行させると決定された場合、前記保留記憶手段に始動保留球に対応付けて記憶された大当り判定用乱数に基づく前記大当り判定手段の判定前に、前記演出決定手段によって決定された演出内容で前記演出実行手段に事前予告演出を実行させる制御を行い、前記演出決定手段は、事前予告演出を実行させると決定した場合、前記始動手段への遊技球の入球を契機として、前記事前予告演出の演出内容を構成する第1演出要素を決定する一方で、前記事前予告演出を実行させる図柄変動ゲームの実行が開始されることを契機として、前記事前予告演出中に実行される前記第1演出要素とは異なる第2演出要素を決定するとともに、前記特定図柄変動ゲームにおいては第1テーブルから前記第2演出要素を決定し、前記特定図柄変動ゲーム以外の非特定図柄変動ゲームにおいては第2テーブルから第2演出要素を決定することを要旨とする。

【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】

上記遊技機について、前記演出制御手段は、前記第1演出要素を表示させた後に前記第2演出要素を表示させることで、前記事前予告演出を実行させるとよい。

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0009

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0010

【補正方法】削除

【補正の内容】