

【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29年4月13日(2017.4.13)

【公開番号】特開2015-58101(P2015-58101A)

【公開日】平成27年3月30日(2015.3.30)

【年通号数】公開・登録公報2015-021

【出願番号】特願2013-192820(P2013-192820)

【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29年3月3日(2017.3.3)

【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、

可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段と、

前記有利状態に制御するか否かを決定する決定手段と、

前記決定手段による決定前に、前記有利状態となるか否かを判定する判定手段と、

可変表示の実行中にリーチ演出を実行可能なリーチ演出実行手段と、

前記決定手段の決定結果にもとづいて、可変表示の実行中に前記リーチ演出とは異なる予告演出を実行する予告演出実行手段と、

前記判定手段の判定結果にもとづいて、当該判定対象となった可変表示が開始される前の可変表示において所定演出を実行する所定演出実行手段とを備え、

前記所定演出実行手段は、前記判定手段によって前記有利状態とならないと判定された場合であっても前記所定演出を実行可能であり、

前記予告演出実行手段は、

前記所定演出が実行された可変表示の後に実行される可変表示において、前記所定演出が実行されなかつた可変表示の後に実行される可変表示と比較して高い割合で前記予告演出を実行し、

前記決定手段によって前記有利状態に制御すると決定された可変表示において、当該可変表示よりも前に実行された可変表示において前記所定演出が実行されたか否かに関わらず、前記決定手段によって前記有利状態に制御しないと決定された可変表示と比較して高い割合で前記予告演出を実行する

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】0 0 0 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 1】

本発明は、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】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0009】

(手段A) 本発明による遊技機は、可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態(例えば、大当たり遊技状態)に制御可能な遊技機であって、可変表示に関する情報(例えば、ランダムR(大当たり判定用乱数)、変動パターン種別判定用乱数(ランダム2))を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段(例えば、第1保留記憶バッファ、第2保留記憶バッファ)と、有利状態に制御するか否かを決定する決定手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS61を実行する部分)と、決定手段による決定前に、有利状態となるか否かを判定する判定手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS1216A, S1216Bを実行する部分)と、可変表示の実行中にリーチ演出を実行可能なリーチ演出実行手段と、決定手段の決定結果にもとづいて、可変表示の実行中にリーチ演出とは異なる予告演出(例えば、ステップアップ予告演出)を実行する予告演出実行手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS8002の決定結果にもとづいてステップS8004, S8005で選択したプロセステーブルに従ってステップS8007, S8105を実行する部分)と、判定手段の判定結果にもとづいて、当該判定対象となった可変表示が開始される前の可変表示において所定演出(例えば、先読み予告演出)を実行する所定演出実行手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS800Aの決定結果にもとづいてステップS8004で選択したプロセステーブルに従ってステップS8007, S8105を実行する部分)とを備え、所定演出実行手段は、判定手段によって有利状態となるないと判定された場合であっても所定演出を実行可能であり(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS6004において、図37に示すように、非リーチはずれの場合であっても先読み予告演出あり(演出態様A)や先読み予告演出あり(演出態様B)を決定可能である)、予告演出実行手段は、所定演出が実行された可変表示の後に実行される可変表示において、所定演出が実行されなかった可変表示の後に実行される可変表示と比較して高い割合で予告演出を実行し(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100は、ステップS7005でYのとき、ステップS7006で選択した非リーチはずれ(高確率)用のステップアップ予告決定テーブルを用いてステップS7008を実行することにより、図44(C)に示すように、80%の割合で予告演出パターンAのステップアップ予告演出の実行を決定する)、決定手段によって有利状態に制御すると決定された可変表示において、当該可変表示よりも前に実行された可変表示において所定演出が実行されたか否かに関わらず、決定手段によって有利状態に制御しないと決定された可変表示と比較して高い割合で予告演出を実行することを特徴とする。そのような構成により、所定演出が実行されたときの遊技者の期待感を維持することができる。

(手段1) 本発明による他の遊技機は、始動領域(例えば、第1始動入賞口13、第2始動入賞口14)を遊技媒体(例えば、遊技球)が通過した後に開始条件が成立したこと(例えば、第1特別図柄および第2特別図柄の変動表示が実行されていない状態であり、かつ、大当たり遊技が実行されていない状態)にもとづいて各々を識別可能な複数種類の識別情報(例えば、第1特別図柄、第2特別図柄、演出図柄)の可変表示を行い、可変表示の表示結果としてあらかじめ定められた特定表示結果(例えば、大当たり図柄)が導出表示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)に制御する遊技機であって、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条件が成立していない識別情報の可変表示について、所定の上限記憶数(例えば、4)の範囲内で数値デー

タ（例えば、ランダム R（大当たり判定用乱数）、変動パターン種別判定用乱数（ランダム 2））を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第 1 保留記憶バッファ、第 2 保留記憶バッファ）と、開始条件が成立したことにもとづいて、特定表示結果とするか否かを可変表示の表示結果を導出表示する以前に決定する事前決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 におけるステップ S 61 を実行する部分）と、事前決定手段による決定前に、保留記憶手段に記憶された保留記憶にもとづく識別情報の可変表示の表示結果が特定表示結果となるか否かを判定する開始前判定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 におけるステップ S 1216A, S 1216B を実行する部分）と、事前決定手段の決定結果にもとづいて、識別情報の可変表示の実行中に予告演出（例えば、ステップアップ予告演出）を実行する予告演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 100 におけるステップ S 8002 の決定結果にもとづいてステップ S 8004, S 8005 で選択したプロセステーブルに従ってステップ S 8007, S 8105 を実行する部分）と、開始前判定手段の判定結果にもとづいて、当該判定対象となつた識別情報の可変表示が開始される前の識別情報の可変表示において所定演出（例えば、先読み予告演出）を実行する所定演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 100 におけるステップ S 800A の決定結果にもとづいてステップ S 8004 で選択したプロセステーブルに従ってステップ S 8007, S 8105 を実行する部分）とを備え、所定演出実行手段は、開始前判定手段によって特定表示結果とならないと判定された場合であっても所定演出を実行可能であり（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 100 は、ステップ S 6004 において、図 37 に示すように、非リーチはずれの場合であっても先読み予告演出あり（演出態様 A）や先読み予告演出あり（演出態様 B）を決定可能である）、予告演出実行手段は、所定演出が実行された識別情報の可変表示の後に実行される識別情報の可変表示において、所定演出が実行されなかった識別情報の可変表示の後に実行される識別情報の可変表示と比較して高い割合で予告演出を実行する（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ 100 は、ステップ S 7005 で Y のとき、ステップ S 7006 で選択した非リーチはずれ（高確率）用のステップアップ予告決定テーブルを用いてステップ S 7008 を実行することにより、図 44 (C) に示すように、80% の割合で予告演出パターン A のステップアップ予告演出の実行を決定する）ことを特徴とする。そのような構成により、所定演出が実行された後には高い割合で予告演出が実行されるので、所定演出が実行されたときの遊技者の期待感を維持することができる。