

【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2017-202407(P2017-202407A)

【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2017-163843(P2017-163843)

【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に応じて、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づ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、

前記演出モード決定手段により演出モードが決定されたことに応じてモード切替演出を実行するモード切替演出実行手段と、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】0005

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0005】

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つた。

【手続補正4】

【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】

(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）であつて、

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S240の処理を実行するCPU103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S306やステップS326の処理を実行するCPU103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に応じて、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ざれかの演出モードに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）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、

前記演出モード決定手段により演出モードが決定されたことに応じてモード切替演出を実行するモード切替演出実行手段と、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。

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】0008

【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（例えば大当たり遊技状態など）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つ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つて、当該判定の対象となつ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、

前記予告演出実行手段は、前記開始前判定手段において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と判定された保留情報が、前記予告演出の対象となつた保留情報よりも以前に前記保留記憶手段に記憶されている場合、当該予告演出の対象となつた保留情報が記憶されるときに、前記予告演出の実行を決定可能である一方、前記可変表示パターン決定用データが選択されるまでに行われる可変表示において当該予告演出の実行を制限し（例えばステップS606の処理などを実行し）、前記可変表示パターン決定用データが選択された後に行われる可変表示において当該予告演出を実行し（例えばステップS609の処理の後にステップS610の処理を実行するなど）、

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た場合であっても予告演出を実行することができ、予告演出の実行割合が低下することを抑制し遊技興奮を向上させることができる。