

【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 17 年 9 月 22 日 (2005.9.22)

【公開番号】特開 2004-16345 (P2004-16345A)

【公開日】平成 16 年 1 月 22 日 (2004.1.22)

【年通号数】公開・登録公報 2004-003

【出願番号】特願 2002-172934 (P2002-172934)

【国際特許分類第 7 版】

A 6 3 F 7/02

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 0

【手続補正書】

【提出日】平成 17 年 4 月 14 日 (2005.4.14)

【手続補正 1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】特許請求の範囲

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

複数の識別情報を可変表示可能な可変表示装置と、該可変表示装置の表示制御を行う表示制御手段とを備え、所定条件の成立に基づき前記可変表示装置で識別情報を可変表示した後に可変表示を停止して複数の識別情報を停止表示する表示遊技を実行し、該表示遊技の実行結果の表示態様が予め定めた識別情報の組み合わせである特別停止結果態様になった場合に、所定の遊技価値を遊技者に付与可能な特別遊技状態を発生する遊技機において、

遊技媒体を検出して始動する始動手段と、乱数発生手段と、前記始動手段が遊技媒体を検出したときに前記乱数発生手段から乱数値を取得する乱数取得手段と、該乱数取得手段の取得した乱数値が当たり乱数か否かを判定する乱数判定手段と、リーチ継続乱数発生手段と、前記表示遊技が開始される際に前記リーチ継続乱数発生手段から乱数値を取得するリーチ継続乱数取得手段と、該リーチ継続乱数取得手段の取得した乱数値がリーチ継続乱数か否かを判定するリーチ継続乱数判定手段と、以前の表示遊技の実行結果に係る図柄情報を記憶する図柄情報記憶手段とを有し、

前記表示制御手段は、前記乱数判定手段の判定結果が前記当たり乱数のときは表示結果が前記特別停止結果態様になるように表示遊技を実行し、前記乱数判定手段の判定結果が前記当たり乱数でないときは表示結果が前記特別停止結果態様以外の表示態様になるように表示遊技を実行し、また前記図柄情報記憶手段に記憶されている図柄情報が特定図柄情報であり、かつ、前記リーチ継続乱数判定手段の判定結果が前記リーチ継続乱数のときは前記表示遊技をリーチ態様から開始することを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

複数の識別情報を可変表示可能な可変表示装置と、該可変表示装置の表示制御を行う表示制御手段とを備え、所定条件の成立に基づき前記可変表示装置で識別情報を可変表示した後に可変表示を停止して複数の識別情報を停止表示する表示遊技を実行し、該表示遊技の実行結果の表示態様が予め定めた識別情報の組み合わせである特別停止結果態様になった場合に、所定の遊技価値を遊技者に付与可能な特別遊技状態を発生する遊技機において、

遊技媒体を検出して始動する始動手段と、乱数発生手段と、前記始動手段が遊技媒体を検出したときに前記乱数発生手段から乱数値を取得する乱数取得手段と、該乱数取得手段

が取得した乱数値を記憶する乱数記憶手段と、前記表示遊技が開始される際に前記乱数取得手段が取得した乱数値が当たり乱数か否かを判定する乱数判定手段と、リーチ継続乱数発生手段と、前記表示遊技が開始される際に前記リーチ継続乱数発生手段から乱数値を取得するリーチ継続乱数取得手段と、該リーチ継続乱数取得手段の取得した乱数値がリーチ継続乱数か否かを判定するリーチ継続乱数判定手段と、以前の表示遊技の実行結果に係る図柄情報を記憶する図柄情報記憶手段とを有し、

前記表示制御手段は、前記乱数判定手段の判定結果が前記当たり乱数のときは表示結果が前記特別停止結果態様になるように表示遊技を実行し、前記乱数判定手段の判定結果が前記当たり乱数でないときは表示結果が前記特別停止結果態様以外の表示態様になるように表示遊技を実行し、また前記図柄情報記憶手段に記憶されている図柄情報が特定図柄情報であり、かつ、前記リーチ継続乱数判定手段の判定結果が前記リーチ継続乱数のときは前記表示遊技をリーチ態様から開始することを特徴とする遊技機。

【請求項 3】

複数の識別情報を可変表示可能な可変表示装置と、該可変表示装置の表示制御を行う表示制御手段とを備え、所定条件の成立に基づき前記可変表示装置で識別情報を可変表示した後に可変表示を停止して複数の識別情報を停止表示する表示遊技を実行し、該表示遊技の実行結果の表示態様が予め定めた識別情報の組み合わせである特別停止結果態様になった場合に、所定の遊技価値を遊技者に付与可能な特別遊技状態を発生する遊技機において、

遊技媒体を検出して始動する始動手段と、乱数発生手段と、前記始動手段が遊技媒体を検出したときに前記乱数発生手段から乱数値を取得する乱数取得手段と、該乱数取得手段が乱数値を取得した時点で該乱数値が当たり乱数か否かを判定する乱数判定手段と、該乱数判定手段の判定結果を記憶する乱数判定結果記憶手段と、リーチ継続乱数発生手段と、前記表示遊技が開始される際に前記リーチ継続乱数発生手段から乱数値を取得するリーチ継続乱数取得手段と、該リーチ継続乱数取得手段の取得した乱数値がリーチ継続乱数か否かを判定するリーチ継続乱数判定手段と、以前の表示遊技の実行結果に係る図柄情報を記憶する図柄情報記憶手段とを有し、

前記表示制御手段は、前記乱数判定手段の判定結果が前記当たり乱数のときは表示結果が前記特別停止結果態様になるように表示遊技を実行し、前記乱数判定手段の判定結果が前記当たり乱数でないときは表示結果が前記特別停止結果態様以外の表示態様になるように表示遊技を実行し、また前記図柄情報記憶手段に記憶されている図柄情報が特定図柄情報であり、かつ、前記リーチ継続乱数判定手段の判定結果が前記リーチ継続乱数のときは前記表示遊技をリーチ態様から開始することを特徴とする遊技機。

【請求項 4】

複数の識別情報を可変表示可能な可変表示装置と、該可変表示装置の表示制御を行う表示制御手段とを備え、所定条件の成立に基づき前記可変表示装置で識別情報を可変表示した後に可変表示を停止して複数の識別情報を停止表示する表示遊技を実行し、該表示遊技の実行結果の表示態様が予め定めた識別情報の組み合わせである特別停止結果態様になった場合に、所定の遊技価値を遊技者に付与可能な特別遊技状態を発生する遊技機において、

遊技媒体を検出して始動する始動手段と、乱数発生手段と、前記始動手段が遊技媒体を検出したときに前記乱数発生手段から乱数値を取得する乱数取得手段と、該乱数取得手段の取得した乱数値が当たり乱数か否かを判定する乱数判定手段と、リーチ継続乱数発生手段と、前記表示遊技が開始される際に前記リーチ継続乱数発生手段から乱数値を取得するリーチ継続乱数取得手段と、該リーチ継続乱数取得手段の取得した乱数値がリーチ継続乱数か否かを判定するリーチ継続乱数判定手段とを有し、

前記表示制御手段は、前記乱数判定手段の判定結果が前記当たり乱数のときは表示結果が前記特別停止結果態様になるように表示遊技を実行し、前記乱数判定手段の判定結果が前記当たり乱数でないときは表示結果が前記特別停止結果態様以外の表示態様になるように表示遊技を実行し、また前回の表示遊技がリーチ態様で終了し、該リーチ態様に係るリ

ーチ図柄が点滅で報知され、かつ、前記リーチ継続乱数判定手段の判定結果が前記リーチ継続乱数のときは前記表示遊技をリーチ態様から開始することを特徴とする遊技機。

【請求項 5】

複数の識別情報を可変表示可能な可変表示装置と、該可変表示装置の表示制御を行う表示制御手段とを備え、所定条件の成立に基づき前記可変表示装置で識別情報を可変表示した後に可変表示を停止して複数の識別情報を停止表示する表示遊技を実行し、該表示遊技の実行結果の表示態様が予め定めた識別情報の組み合わせである特別停止結果態様になった場合に、所定の遊技価値を遊技者に付与可能な特別遊技状態を発生する遊技機において、

遊技媒体を検出して始動する始動手段と、乱数発生手段と、前記始動手段が遊技媒体を検出したときに前記乱数発生手段から乱数値を取得する乱数取得手段と、該乱数取得手段が取得した乱数値を記憶する乱数記憶手段と、前記表示遊技が開始される際に前記乱数取得手段が取得した乱数値が当たり乱数か否かを判定する乱数判定手段と、リーチ継続乱数発生手段と、前記表示遊技が開始される際に前記リーチ継続乱数発生手段から乱数値を取得するリーチ継続乱数取得手段と、該リーチ継続乱数取得手段の取得した乱数値がリーチ継続乱数か否かを判定するリーチ継続乱数判定手段とを有し、

前記表示制御手段は、前記乱数判定手段の判定結果が前記当たり乱数のときは表示結果が前記特別停止結果態様になるように表示遊技を実行し、前記乱数判定手段の判定結果が前記当たり乱数でないときは表示結果が前記特別停止結果態様以外の表示態様になるように表示遊技を実行し、また前回の表示遊技がリーチ態様で終了し、該リーチ態様に係るリーチ図柄が点滅で報知され、かつ、前記リーチ継続乱数判定手段の判定結果が前記リーチ継続乱数のときは前記表示遊技をリーチ態様から開始することを特徴とする遊技機。

【請求項 6】

複数の識別情報を可変表示可能な可変表示装置と、該可変表示装置の表示制御を行う表示制御手段とを備え、所定条件の成立に基づき前記可変表示装置で識別情報を可変表示した後に可変表示を停止して複数の識別情報を停止表示する表示遊技を実行し、該表示遊技の実行結果の表示態様が予め定めた識別情報の組み合わせである特別停止結果態様になった場合に、所定の遊技価値を遊技者に付与可能な特別遊技状態を発生する遊技機において、

遊技媒体を検出して始動する始動手段と、乱数発生手段と、前記始動手段が遊技媒体を検出したときに前記乱数発生手段から乱数値を取得する乱数取得手段と、該乱数取得手段が乱数値を取得した時点で該乱数値が当たり乱数か否かを判定する乱数判定手段と、該乱数判定手段の判定結果を記憶する乱数判定結果記憶手段と、リーチ継続乱数発生手段と、前記表示遊技が開始される際に前記リーチ継続乱数発生手段から乱数値を取得するリーチ継続乱数取得手段と、該リーチ継続乱数取得手段の取得した乱数値がリーチ継続乱数か否かを判定するリーチ継続乱数判定手段とを有し、

前記表示制御手段は、前記乱数判定手段の判定結果が前記当たり乱数のときは表示結果が前記特別停止結果態様になるように表示遊技を実行し、前記乱数判定手段の判定結果が前記当たり乱数でないときは表示結果が前記特別停止結果態様以外の表示態様になるように表示遊技を実行し、また前回の表示遊技がリーチ態様で終了し、該リーチ態様に係るリーチ図柄が点滅で報知され、かつ、前記リーチ継続乱数判定手段の判定結果が前記リーチ継続乱数のときは前記表示遊技をリーチ態様から開始することを特徴とする遊技機。

【請求項 7】

複数の識別情報を可変表示可能な可変表示装置と、該可変表示装置の表示制御を行う表示制御手段とを備え、所定条件の成立に基づき前記可変表示装置で識別情報を可変表示した後に可変表示を停止して複数の識別情報を停止表示する表示遊技を実行し、該表示遊技の実行結果の表示態様が予め定めた識別情報の組み合わせである特別停止結果態様になった場合に、所定の遊技価値を遊技者に付与可能な特別遊技状態を発生する遊技機において、

遊技媒体を検出して始動する始動手段と、乱数発生手段と、前記始動手段が遊技媒体を

検出したときに前記乱数発生手段から乱数値を取得する乱数取得手段と、該乱数取得手段の取得した乱数値が当たり乱数か否かを判定する乱数判定手段と、リーチ継続乱数発生手段と、前記表示遊技が開始される際に前記リーチ継続乱数発生手段から乱数値を取得するリーチ継続乱数取得手段と、該リーチ継続乱数取得手段の取得した乱数値がリーチ継続乱数か否かを判定するリーチ継続乱数判定手段と、識別情報を変動表示可能な普通図柄表示装置と、該普通図柄表示装置の以前の変動表示結果に係る普通図柄情報を記憶する普通図柄情報記憶手段とを有し、

前記表示制御手段は、前記乱数判定手段の判定結果が前記当たり乱数のときは表示結果が前記特別停止結果態様になるように表示遊技を実行し、前記乱数判定手段の判定結果が前記当たり乱数でないときは表示結果が前記特別停止結果態様以外の表示態様になるように表示遊技を実行し、また前記普通図柄情報記憶手段に記憶されている普通図柄情報が特定普通図柄情報であり、かつ、前記リーチ継続乱数判定手段の判定結果が前記リーチ継続乱数のときは前記表示遊技をリーチ態様から開始することを特徴とする遊技機。

【請求項 8】

複数の識別情報を可変表示可能な可変表示装置と、該可変表示装置の表示制御を行う表示制御手段とを備え、所定条件の成立に基づき前記可変表示装置で識別情報を可変表示した後に可変表示を停止して複数の識別情報を停止表示する表示遊技を実行し、該表示遊技の実行結果の表示態様が予め定めた識別情報の組み合わせである特別停止結果態様になった場合に、所定の遊技価値を遊技者に付与可能な特別遊技状態を発生する遊技機において、

遊技媒体を検出して始動する始動手段と、乱数発生手段と、前記始動手段が遊技媒体を検出したときに前記乱数発生手段から乱数値を取得する乱数取得手段と、該乱数取得手段が取得した乱数値を記憶する乱数記憶手段と、前記表示遊技が開始される際に前記乱数取得手段が取得した乱数値が当たり乱数か否かを判定する乱数判定手段と、リーチ継続乱数発生手段と、前記表示遊技が開始される際に前記リーチ継続乱数発生手段から乱数値を取得するリーチ継続乱数取得手段と、該リーチ継続乱数取得手段の取得した乱数値がリーチ継続乱数か否かを判定するリーチ継続乱数判定手段と、識別情報を変動表示可能な普通図柄表示装置と、該普通図柄表示装置の以前の変動表示結果に係る普通図柄情報を記憶する普通図柄情報記憶手段とを有し、

前記表示制御手段は、前記乱数判定手段の判定結果が前記当たり乱数のときは表示結果が前記特別停止結果態様になるように表示遊技を実行し、前記乱数判定手段の判定結果が前記当たり乱数でないときは表示結果が前記特別停止結果態様以外の表示態様になるように表示遊技を実行し、また前記普通図柄情報記憶手段に記憶されている普通図柄情報が特定普通図柄情報であり、かつ、前記リーチ継続乱数判定手段の判定結果が前記リーチ継続乱数のときは前記表示遊技をリーチ態様から開始することを特徴とする遊技機。

【請求項 9】

複数の識別情報を可変表示可能な可変表示装置と、該可変表示装置の表示制御を行う表示制御手段とを備え、所定条件の成立に基づき前記可変表示装置で識別情報を可変表示した後に可変表示を停止して複数の識別情報を停止表示する表示遊技を実行し、該表示遊技の実行結果の表示態様が予め定めた識別情報の組み合わせである特別停止結果態様になった場合に、所定の遊技価値を遊技者に付与可能な特別遊技状態を発生する遊技機において、

遊技媒体を検出して始動する始動手段と、乱数発生手段と、前記始動手段が遊技媒体を検出したときに前記乱数発生手段から乱数値を取得する乱数取得手段と、該乱数取得手段が乱数値を取得した時点で該乱数値が当たり乱数か否かを判定する乱数判定手段と、該乱数判定手段の判定結果を記憶する乱数判定結果記憶手段と、リーチ継続乱数発生手段と、前記表示遊技が開始される際に前記リーチ継続乱数発生手段から乱数値を取得するリーチ継続乱数取得手段と、該リーチ継続乱数取得手段の取得した乱数値がリーチ継続乱数か否かを判定するリーチ継続乱数判定手段と、識別情報を変動表示可能な普通図柄表示装置と、該普通図柄表示装置の以前の変動表示結果に係る普通図柄情報を記憶する普通図柄情報

記憶手段とを有し、

前記表示制御手段は、前記乱数判定手段の判定結果が前記当たり乱数のときは表示結果が前記特別停止結果態様になるように表示遊技を実行し、前記乱数判定手段の判定結果が前記当たり乱数でないときは表示結果が前記特別停止結果態様以外の表示態様になるように表示遊技を実行し、また前記普通図柄情報記憶手段に記憶されている普通図柄情報が特定普通図柄情報であり、かつ、前記リーチ継続乱数判定手段の判定結果が前記リーチ継続乱数のときは前記表示遊技をリーチ態様から開始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】0002

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0002】

【従来の技術】

この種の遊技機として従来から一般的に知られているものに、フィーバー機と称されるパチンコ機がある。フィーバー機では、遊技盤に形成された遊技領域へ打ち出した遊技媒体（以下単に遊技球又は遊技球の略称である球と称す。）が始動口へ入賞すると、液晶画面等から成る可変表示装置に各種図柄等の識別情報がスクロール等して可変表示し、所定時間の経過後に可変表示が停止する表示遊技を実行する。そして、可変表示が停止した際の表示結果が「333」等と特定の識別情報の組み合わせである特別停止結果態様のとき、特賞（いわゆるフィーバー）が発生し、大入賞口が所定回数を限度に繰り返し開閉し、遊技者に遊技価値を付与可能な状態が形成される。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0003

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0003】

【発明が解決しようとする課題】

しかしながら、前述した従来の遊技機では、表示遊技によって遊技者の期待と興奮が大きく喚起されるのは、リーチ態様が出現した後であるにもかかわらず、可変表示装置における表示遊技を、始動のたびに常に初期態様から開始していたので、遊技者の期待と興奮を喚起するまでに長い時間を要していた。

【手続補正 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0004

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0004】

本発明は、以上のような従来技術が有する問題点に着目してなされたもので、表示遊技をリーチ態様から開始する場合を有するので、リーチ態様までの時間を短縮させると共に、表示遊技開始当初から遊技者の期待と興奮の間隔が短くなり、よって、遊技者の期待と興奮を高いレベルで喚起することが可能な遊技機を提供することを目的としている。

【手続補正 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0017

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0017】

さらに、表示制御手段（100，300）は、図柄情報記憶手段に記憶されている図柄

情報が特定図柄情報であり、かつ、前記リーチ継続乱数判定手段（１３０８）の判定結果がリーチ継続乱数のときは、表示遊技をリーチ態様から開始する。このように、表示遊技がリーチ態様から開始する場合を有しているので、リーチ態様までの時間を短縮することによって遊技者の期待と興奮を、表示遊技のリーチ態様開始直後から喚起することが可能になる。図柄情報記憶手段に記憶されている図柄情報は、表示遊技を実行する直前のものが用いられる。これに限らず、図柄情報記憶手段に特定図柄情報が記憶されているとき、その特定図柄情報は、所定の複数回の表示遊技に用いられるようにしてもよい。

【手続補正６】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】００１８

【補正方法】変更

【補正の内容】

【００１８】

例えば、パチンコ機に設けた液晶ディスプレイ上で「７７７」等と同一図柄が３つ揃う状態を特別停止結果態様とするスロットマシンに見立てた表示遊技を実行するものでは、前記リーチ継続乱数取得手段（１３０４）の取得した乱数値がリーチ継続乱数の場合には、同一図柄が既に２つ揃い、かつ残る１つが可変表示しているリーチ態様から表示遊技を開始することになる。パチンコ機におけるリーチ態様は、従来のスロットマシンのリーチ態様と同様に、マトリクス状に配置された表示部における、斜めのリーチ態様、上下のリーチ態様も前記リーチ態様に該当する。

【手続補正７】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】００２３

【補正方法】変更

【補正の内容】

【００２３】

そして、普通図柄情報記憶手段に記憶されている普通図柄情報が特定普通図柄情報であり、かつ、リーチ継続乱数判定手段（１３０８）の判定結果がリーチ継続乱数のときは、表示遊技をリーチ態様から開始する。このように、表示遊技がリーチ態様から開始する場合を有しているので、リーチ態様までの時間を短縮させ、表示遊技開始当初から遊技者の期待と興奮の間隔が短くなり、よって、高いレベルの期待と興奮を喚起することが可能になる。普通図柄情報記憶手段に記憶されている普通図柄情報は、表示遊技を実行する直前のものが用いられる。これに限らず、普通図柄情報記憶手段に特定普通図柄情報が記憶されているとき、その特定普通図柄情報は、所定の複数回の表示遊技に用いられるようにしてもよい。

【手続補正８】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】００５６

【補正方法】変更

【補正の内容】

【００５６】

前記表示遊技の結果として、各表示部に停止した図柄が、前述したように所定の組み合わせ（例えば「５，５，５」等と３つとも総て同一に揃った場合等）となった場合が特別停止結果態様と定められている。なお、特別停止結果態様が確定する前に、最後の表示部を１つ除いた他の２つの表示部に停止した図柄が一致した状態がリーチ態様に該当する。パチンコ機におけるリーチ態様は、従来のスロットマシンのリーチ態様と同様に、マトリクス状に配置された表示部における、斜めのリーチ態様、上下のリーチ態様も前記リーチ態様に該当する。

【手続補正９】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】 0 1 4 3

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 1 4 3 】

ここで、大当たり乱数値が大当たり判定値であるか否かにかかわらず、図柄情報記憶手段に記憶されている前回の図柄情報が特定図柄情報であり、かつ、リーチ継続乱数値がリーチ継続判定値と一致する場合には、表示遊技がリーチ態様 1 3 1 2 から開始する変動パターンが選択される。一方、図柄情報記憶手段に記憶されている前回の図柄情報が特定図柄情報であっても、リーチ継続乱数値がリーチ継続判定値と一致しない場合には、表示遊技が初期態様 1 3 1 1 から開始する変動パターンが選択される。こうして定めた停止態様や変動パターンに基づいて表示遊技が実行される。また、図柄情報記憶手段に記憶されている前回の図柄情報が特定図柄情報でない場合には、リーチ継続乱数値がリーチ継続判定値と一致しても、表示遊技が初期態様 1 3 1 1 から開始する変動パターンが選択される。こうして定めた停止態様や変動パターンに基づいて表示遊技が実行される。

【手続補正 1 0】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 1 4 4

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 1 4 4 】

表示遊技の流れとしては、初期態様 1 3 1 1 からリーチ態様 1 3 1 2 を経て大当たり 1 3 1 3 になる場合、初期態様 1 3 1 1 からリーチ態様 1 3 1 2 を経た後、一旦不利な表示態様となり、再変動 1 3 1 4 してから大当たり 1 3 1 3 になる場合がある。また、初期態様 1 3 1 1 からリーチ態様 1 3 1 2 を経て外れ 1 3 1 5 になる場合と、初期態様 1 3 1 1 からリーチ態様 1 3 1 2 を経ずに外れ 1 3 1 5 になる場合がある。さらにリーチ態様 1 3 1 2 から開始する場合がある。

【手続補正 1 1】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 1 4 5

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 1 4 5 】

図 1 4 は、可変表示装置 3 1 0 で展開される表示遊技の流れの一例を示している。表示遊技が初期態様から開始する場合には、図 1 4 (a) に示すように、可変表示装置 3 1 0 に表示されている 3 つの表示部 3 1 1 ~ 3 1 3 において識別情報が変動を開始する。

【手続補正 1 2】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 1 4 7

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 1 4 7 】

また、前述したように表示遊技がリーチ態様から開始される場合には、図 1 4 (c) に示す状態から表示遊技が開始する。このように、表示遊技がリーチ態様から開始する場合を有しているので、リーチ態様までの時間を短縮させ、表示遊技開始当初から遊技者の期待と興奮の間隔が短くなることによって、高いレベルの期待と興奮を喚起することが可能になる。

【手続補正 1 3】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 1 5 3

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【0153】

また、前記実施の形態では、本発明をパチンコ機について説明したが、プログラム制御される、スマートボールゲーム機、アレンジボールゲーム機、スロットマシンといった遊技機にも同様に本発明を適用することができる。このような各場合においても、前記実施の形態と同様な効果を奏することができる。

【手続補正14】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0158

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0158】

【発明の効果】

本発明に係る遊技機によれば、表示遊技が開始される際に、リーチ継続乱数取得手段はリーチ継続乱数発生手段から乱数値を取得し、リーチ継続乱数判定手段は、前記リーチ継続乱数取得手段の取得した乱数値がリーチ継続乱数か否かを判定し、表示制御手段は、図柄情報記憶手段に記憶されている前回の図柄情報が特定図柄情報であり、かつ、前記リーチ継続乱数判定手段の判定結果がリーチ継続乱数のときは、表示遊技をリーチ態様から開始するから、表示遊技がリーチ態様から開始する場合を有しているので、リーチ態様までの時間を短縮させ、表示遊技のリーチ態様開始当初から遊技者の期待と興奮の間隔が短くなり、よって、高いレベルの期待と興奮を喚起することが可能になる。

【手続補正15】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】符号の説明

【補正方法】変更

【補正の内容】

【符号の説明】

- 1 ... 遊技機本体
- 2 ... 遊技盤
- 3 ... 上受け皿
- 4 ... 下受け皿
- 5 ... ハンドル
- 6 ... 灰皿
- 7 ... 上受け皿球抜きレバー
- 8 ... 下受け皿球抜きレバー
- 9 ... 貸出ボタン
- 10 ... 返却ボタン
- 11 ... ガラス枠
- 12 ... 度数表示部
- 15 ... 風車
- 16 ... 誘導レール
- 21 ... 始動口
- 22 a ... 右袖入賞口
- 22 b ... 左袖入賞口
- 23 a ... 右落とし入賞口
- 23 b ... 左落とし入賞口
- 24 ... 大入賞口
- 29 ... アウト口
- 100 ... 主基板
- 101 ... ワンチップマイコン

1 0 2 ... C P U
1 0 3 ... R O M
1 0 4 ... R A M
1 0 5 ... N M I
1 0 6 ... I / O ポート
1 0 7 ... 内部タイマー
1 0 8 ... クロック回路
1 0 9 ... クロック同期・遅延回路
1 1 0 a , 1 1 0 b ... ゲート回路
1 1 2 a ~ 1 1 2 g ... ラッチ回路
1 1 3 ... アドレスデコード回路
1 1 4 ... バッファ
1 1 5 ... リセット
1 1 6 ... 試射試験信号端子
1 2 1 ... 始動口スイッチ
1 2 2 a ... 右袖入賞口スイッチ
1 2 2 b ... 左袖入賞口スイッチ
1 2 3 a ... 右落し入賞口スイッチ
1 2 3 b ... 左落し入賞口スイッチ
1 2 4 ... 役物連続作動装置スイッチ
1 2 5 ... カウントスイッチ
1 2 6 ... 普通図柄表示装置作動ゲートスイッチ
1 2 6 a ... 右普通図柄表示装置作動ゲートスイッチ
1 2 6 b ... 左普通図柄表示装置作動ゲートスイッチ
1 3 0 ... 賞球検出スイッチ
1 3 0 a ... 右賞球検出スイッチ
1 3 0 b ... 左賞球検出スイッチ
1 3 1 ... シュート球切れスイッチ
1 3 2 ... ガラス枠開放検出スイッチ
1 3 3 ... オーバフロースイッチ
1 3 4 ... 大入賞口ソレノイド
1 3 5 ... 方向切換ソレノイド
1 3 6 ... 普通電動役物ソレノイド
1 3 6 A ... 電動役物 A ソレノイド
1 3 6 B ... 電動役物 B ソレノイド
1 4 0 ... 普通図柄表示装置
2 0 0 ... 払出制御基板
2 0 1 ... ワンチップマイコン
2 0 2 ... カウンタ回路
2 0 3 ... C P U
2 0 4 ... R O M
2 0 5 ... R A M
2 0 6 ... N M I
2 0 7 ... I / O ポート
2 0 8 ... 内部タイマー
2 0 9 ... クロック回路
2 1 0 ... クロック同期・遅延回路
2 1 1、2 1 2 ... ゲート回路
2 1 3 ... アドレスデコード回路
2 1 4、2 1 5 ... ラッチ回路

2 1 6 ... リセット
2 2 0 ... 球貸し検出スイッチ
2 2 0 a ... 右球貸し検出スイッチ
2 2 0 b ... 左球貸し検出スイッチ
2 2 2 ... 払出モータ
2 2 3 ... 払出停止ソレノイド
2 2 4 ... 経路切換ソレノイド
3 0 0 ... 表示器制御基板
3 0 1 ... 表示器制御 C P U
3 0 2 ... 表示器制御 R O M
3 0 3 ... 表示器制御 R A M
3 0 4 ... 画像制御 I C
3 0 5 ... 画像データ R O M
3 0 6 ... 入出力インターフェース
3 0 7 ... 試射試験信号端子
3 1 0 ... 可変表示装置
3 1 1 ... 左表示部
3 1 2 ... 中表示部
3 1 3 ... 右表示部
4 0 0 ... ランプ制御基板
4 0 1 ... ランプ制御 C P U
4 0 2 ... ランプ制御 R O M
4 0 3 ... ランプ制御 R A M
4 0 4 ... 入出力インターフェース
4 0 5 ... ドライバ回路
4 2 0 ... 特別図柄保留 L E D
4 2 1 ... 普通図柄保留 L E D
4 2 2 ... 遊技機状態ランプ
4 2 3 ... サイドケースランプ
4 2 4 ... 遊技枠状態ランプ
4 2 6 ... ゲート L E D
4 2 7 ... アタッカー L E D
4 2 8 ... サイド L E D
5 0 0 ... 音声制御基板
5 0 1 ... 音声制御 C P U
5 0 2 ... 音声制御 R O M
5 0 3 ... 音声制御 R A M
5 0 4 ... 音声制御 I C
5 0 5 ... 音声データ R O M
5 0 6 ... 入出力インターフェース
5 0 7 ... アンプ回路
5 1 0 ... スピーカー
6 0 0 ... 発射制御基板
6 0 1 ... 発振回路
6 0 2 ... 分周回路
6 0 3 ... モータ駆動信号制御回路
6 0 4 ... ドライバ回路
6 5 0 ... ハンドル部
6 5 1 ... タッチセンサ
6 5 2 ... 発射停止スイッチ

6 5 3 ... 発 射 モ ー タ
7 0 0 ... 電 源 基 板
7 0 1 ... 定 電 圧 電 源 装 置
7 0 2 ... バ ッ ク ア ッ プ 電 源
7 0 3 ... 電 圧 検 出 回 路
7 0 4 ... シ フ ト レ ジ ス タ
7 0 5 ... R A M 初 期 化 ス イ ッ チ
7 0 6 ... ク ロ ッ ク 回 路
7 0 7 ... 遅 延 回 路
7 0 8 ... 電 圧 検 出 回 路
7 0 9 ... 停 電 検 出 回 路
8 0 0 ... 枠 用 外 部 端 子 板
8 0 1 ... 賞 球 タ ン ク 球 有 無 ス イ ッ チ
8 5 0 ... 盤 用 外 部 端 子 板
9 0 0 ... カ ー ド ユ ニ ッ ト 接 続 基 板
1 3 0 1 ... 乱 数 発 生 手 段
1 3 0 2 ... 乱 数 取 得 手 段
1 3 0 3 ... リ ー チ 継 続 乱 数 発 生 手 段
1 3 0 4 ... リ ー チ 継 続 乱 数 取 得 手 段
1 3 0 5 ... 記 憶 部
1 3 0 6 ... 乱 数 判 定 手 段
1 3 0 8 ... リ ー チ 継 続 乱 数 判 定 手 段
1 3 1 1 ... 初 期 態 様
1 3 1 2 ... リ ー チ 態 様
1 3 1 3 ... 大 当 た り
1 3 1 4 ... 再 変 動
1 3 1 5 ... 外 れ
a ... 操 作 パ ネ ル 基 板
b ... カ ー ド ユ ニ ッ ト
c ... 電 源 A C 2 4 V
【 手 続 補 正 1 6 】
【 補 正 対 象 書 類 名 】 図 面
【 補 正 対 象 項 目 名 】 図 1 3
【 補 正 方 法 】 変 更
【 補 正 の 内 容 】

【図 13】

