

【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2004-24468(P2004-24468A)
 【公開日】平成16年1月29日(2004.1.29)
 【年通号数】公開・登録公報2004-004
 【出願番号】特願2002-184026(P2002-184026)
 【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

A 6 3 F 7/02 3 0 4 B

A 6 3 F 7/02 3 1 5 Z

A 6 3 F 7/02 3 3 2 Z

【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、前記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、前記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、前記乱数判定手段の判定基準を変更する判定基準変更手段と、リーチ継続乱数発生手段と、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、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、前記図柄情報に基づきリーチ態様が継続し得る継続回数を設定する継続回数管理手段とをさらに有し、

前記判定基準変更手段は、前記判定基準を、少なくとも低確率基準と前記乱数判定手段が前記乱数取得手段の取得した乱数値を前記当たり乱数と判定する確率が前記低確率基準より高い高確率基準とに切り替え、

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、また前記乱数判定手段に前記高確率基準が設定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継続回数管理手段が設定する継続回数に基づき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、前記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、前記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、前記乱数判定手段の判定基準を変更する判定基準変更手段と、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、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、前記図柄情報に基づきリーチ態様が継続し得る継続回数を設定する継続回数管理手段とをさらに有し、

前記判定基準変更手段は、前記判定基準を、少なくとも低確率基準と前記乱数判定手段が前記乱数取得手段の取得した乱数値を前記当たり乱数と判定する確率が前記低確率基準より高い高確率基準とに切り替え、

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、また前記乱数判定手段に前記高確率基準が設定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継続回数管理手段が設定する継続回数に基づき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、前記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、前記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、前記乱数判定手段の判定基準を変更する判定基準変更手段と、リーチ継続乱数発生手段と、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、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るとき、該報知された態様に基づきリーチ態様が継続し得る継続回数を設定する継続回数管理手段とをさらに有し、

前記判定基準変更手段は、前記判定基準を、少なくとも低確率基準と前記乱数判定手段が前記乱数取得手段の取得した乱数値を前記当たり乱数と判定する確率が前記低確率基準より高い高確率基準とに切り替え、

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、また前記乱数判定手段に前記高確率基準が設定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継続回数管理手段が設定

する継続回数に基づき前記表示遊技をリーチ態様から開始すること
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、前記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、前記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、前記乱数判定手段の判定基準を変更する判定基準変更手段と、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、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るとき、該報知された態様に基づきリーチ態様が継続し得る継続回数を設定する継続回数管理手段とをさらに有し、

前記判定基準変更手段は、前記判定基準を、少なくとも低確率基準と前記乱数判定手段が前記乱数取得手段の取得した乱数値を前記当たり乱数と判定する確率が前記低確率基準より高い高確率基準とに切り替え、

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、また前記乱数判定手段に前記高確率基準が設定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継続回数管理手段が設定する継続回数に基づき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、前記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、前記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、前記乱数判定手段の判定基準を変更する判定基準変更手段と、リーチ継続乱数発生手段と、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、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するリーチ継続乱数判定手段と、普通図柄始動条件の成立に基づいて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、前記普通図柄情報に基づきリーチ態様が継続し得る継続回数を設定する継続回数管理手段とをさらに有し、

前記判定基準変更手段は、前記判定基準を、少なくとも低確率基準と前記乱数判定手段が前記乱数取得手段の取得した乱数値を前記当たり乱数と判定する確率が前記低確率基準より高い高確率基準とに切り替え、

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、また前記乱数判定手段に前記高確率基準が設定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継続回数管理手段が設定する継続回数に基づき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、前記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、前記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、前記乱数判定手段の判定基準を変更する判定基準変更手段と、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、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するリーチ継続乱数判定手段と、普通図柄始動条件の成立に基づいて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、前記普通図柄情報に基づきリーチ態様が継続し得る継続回数を設定する継続回数管理手段とをさらに有し、

前記判定基準変更手段は、前記判定基準を、少なくとも低確率基準と前記乱数判定手段が前記乱数取得手段の取得した乱数値を前記当たり乱数と判定する確率が前記低確率基準より高い高確率基準とに切り替え、

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、また前記乱数判定手段に前記高確率基準が設定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継続回数管理手段が設定する継続回数に基づき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】

前記判定基準変更手段は、前回の表示遊技の実行結果に基づいて前記判定基準を変更する

ことを特徴とする請求項 1～6 の何れかに記載の遊技機。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】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など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」や「555」など特定の識別情報の組み合わせから成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す。

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】

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、特に、当たりが高確率で出現する状態に設定されている時に継続回数分だけ表示遊技がリーチ態様から開始する場合を設定したので、特別停止結果態様の発生に対する遊技者の期待と興奮を高いレベルで維持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】0015

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0015】

例えば、パチンコ機に設けた液晶ディスプレイ上で「777」など同一図柄が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図柄合わせゲームを表示するものでは、乱数判定手段(1306)に高確率基準が設定されていないときは、すべての表示箇所では識別情報を可変表示させる初期態様から表示遊技を開始する。一方、乱数判定手段(1306)に高確率基準が設定されている場合であって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等であり、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 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0016

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0016】

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ることによって、遊技者の期待と興奮を、表示遊技の開始直後から喚起することが可能になる。また、乱数の判定基準が高確率状態に設定されている間においても表示遊技がリーチ態様から開始する場合と開始しない場合があるので、次の表示遊

技がリーチ態様から開始するか否かにも遊技者の期待と関心が注がれ、遊技内容がより一層変化に富むものになる。特に、当たりが高確率で出現する状態に設定されているときに表示遊技がリーチ態様から開始する場合を設定したので、特賞発生に対する遊技者の期待と興奮を高いレベルで維持することができる。継続回数管理手段（１３０９）が継続回数を設定する際に基準とされる図柄情報は、図柄情報記憶手段に記憶されている図柄情報の中から選出される。その図柄情報は表示遊技を実行する直前のものであってもよく、その直前の図柄情報より以前のものであってもよい。

【手続補正７】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】００１９

【補正方法】変更

【補正の内容】

【００１９】

そして、乱数判定手段（１３０６）に高確率基準が設定されているときであって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、継続回数管理手段（１３０９）が設定する継続回数に基づき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ることによって、遊技者の期待と興奮を、表示遊技開始直後から喚起することが可能になる。また、継続回数管理手段（１３０９）が継続回数を設定する際に基準とする普通図柄情報は、図柄情報記憶手段に記憶されている普通図柄情報の中から選出される。その普通図柄情報は表示遊技を実行する直前のものであってもよく、その直前の普通図柄情報より以前のものであってもよい。

【手続補正８】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】００５２

【補正方法】変更

【補正の内容】

【００５２】

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」などと３つとも総て同一に揃った場合など）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。また「７」を特定図柄と定めてある。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】０１３６

【補正方法】変更

【補正の内容】

【０１３６】

すなわち、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、乱数判定手段１３０６の判定基準が高確率基準に設定されている場合であって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、表示遊技の実行回数が継続回数と一致するまで、表示遊技がリーチ態様１３１２から開始する変動パターンが選択される。一方、乱数判定手段１３０６の判定基準が低確率基準に設定されている場合には、表示遊技が初期態様１３１１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１０】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】 0 1 3 7

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【0 1 3 7】

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 を経たのち、一旦不利な表示態様となり、再変動 1 3 1 4 した後、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 3 8

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【0 1 3 8】

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 において識別情報の変動を開始する。しばらくすると、いずれかの表示部から順に、一の識別情報が停止表示される。同図 b では、3 つのうちの左表示部 3 1 1 に「7」の識別情報が停止表示した状態を、同図 c では、左表示部 3 1 1 と右表示部 3 1 3 に「7」の識別情報が停止表示してリーチ態様が形成されている。なお、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。

【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 0

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【0 1 4 0】

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ると共に、遊技者の期待と興奮を、表示遊技開始直後から喚起することが可能になる。また、乱数の判定基準が高確率基準に設定されている間においても表示遊技がリーチ態様から開始する場合と開始しない場合があるので、次の表示遊技がリーチ態様から開始するか否かにも遊技者の期待と関心が注がれ、遊技内容がより一層変化に富むものになる。特に、当たりが高確率で出現する状態に設定されているときに表示遊技がリーチ態様から開始する場合を設定したので、リーチ態様までの時間が短縮され、特別停止結果態様の発生に対する遊技者の期待と興奮を高いレベルで維持することができるとともに、表示遊技を時間短縮して実行することができ、早期に大当たりに導くことができる。

【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 4 5

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【0 1 4 5】

このほか実施の形態では識別情報として数字の図柄を用いたが、各種の文字や記号あるいは動物や植物などの絵柄等を識別情報として用いてもよい。また上記の実施の形態では、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、上記実施の形態と同様な効果が奏される。

【手続補正 1 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 1 5 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 1 5 1】

【発明の効果】

本発明にかかる遊技機によれば、以前の表示遊技の実行結果に係る図柄情報に基づいて、継続回数管理手段がリーチ態様の継続し得る継続回数を設定し、継続回数分だけ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を短くすることができ、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。また、乱数の判定基準が高確率基準に設定されている間においても表示遊技がリーチ態様から開始する場合と開始しない場合があるので、次回の表示遊技がリーチ態様から開始するか否かにも遊技者の期待と関心が注がれ、遊技内容がより一層変化に富むものになり、スリルと興奮に満ちた遊技を提供することができる。特に、当たりが高確率で出現する状態に設定されているときに継続回数分だけ表示遊技がリーチ態様から開始する場合を設定したので、リーチ態様までの時間が短縮され、特別停止結果態様の発生に対する遊技者の期待と興奮を更に高いレベルで維持することができる。

【手続補正 1 5】

【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 …右落し入賞口
- 23 b …左落し入賞口
- 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 … 右落とし入賞口スイッチ
1 2 3 b … 左落とし入賞口スイッチ
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 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 … ドライバー回路
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 … ドライバー回路
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 8 … リーチ継続乱数判定手段
1 3 0 5 … 乱数値記憶手段
1 3 0 6 … 乱数判定手段
1 3 0 7 … 判定基準変更手段
1 3 0 9 … 継続回数管理手段
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】

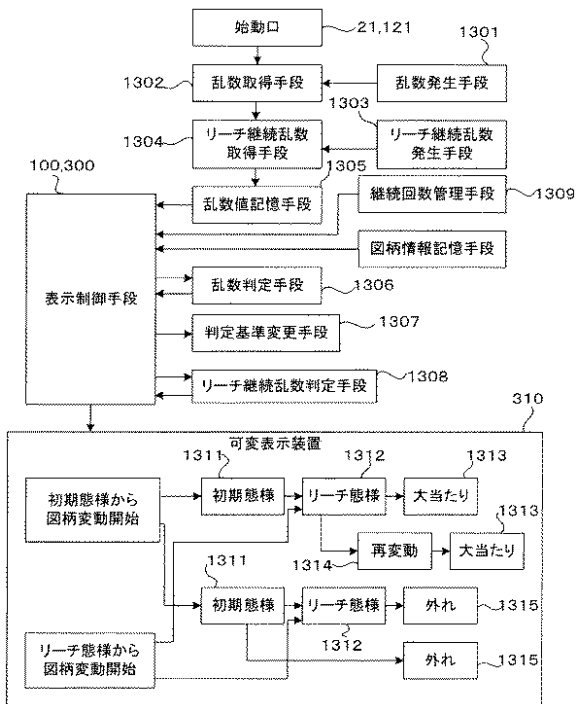
【補正対象書類名】図面

【補正対象項目名】図 1 3

【補正方法】変更

【補正の内容】

【図 1 3】



【手続補正 1 7】

【補正対象書類名】図面

【補正対象項目名】図 1 5

【補正方法】変更

【補正の内容】

【図 1 5】

