

【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24年4月12日 (2012.4.12)

【公開番号】特開2010-35629(P2010-35629A)

【公開日】平成22年2月18日 (2010.2.18)

【年通号数】公開・登録公報2010-007

【出願番号】特願2008-198763(P2008-198763)

【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 0 4 D

【手続補正書】

【提出日】平成24年2月23日 (2012.2.23)

【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】

始動領域を遊技媒体が通過したことにもとづいて、各々を識別可能な複数種類の識別情報を可変表示する可変表示装置を備え、可変表示装置における識別情報の表示結果があらかじめ定められた特定表示結果となったときに遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御する遊技機であって、

識別情報の可変表示を開始するときに、前記特定遊技状態に制御するか否かを決定する事前決定手段と、

リーチ決定用乱数と比較される値であってリーチ状態とすることに対応するリーチ判定値が設定されたリーチ決定テーブルと、

前記事前決定手段によって特定遊技状態に制御しないことに決定されたことにもとづいて、識別情報の表示状態をリーチ状態とするか否かを前記リーチ決定テーブルとリーチ決定用乱数とを用いて決定するリーチ決定手段と、

前記事前決定手段の決定にもとづいて、識別情報の可変表示の制御を行う可変表示制御手段と、

前記始動領域を遊技媒体が通過したが未だ開始されていない可変表示について、少なくとも前記リーチ決定用乱数として抽出された乱数値を所定の上限数を限度として記憶する保留記憶手段と、

前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、該遊技媒体の通過にもとづく可変表示が特定表示結果とならない場合、前記リーチ決定用乱数として抽出された乱数値を用いて識別情報の表示状態がリーチ状態になるか否かを判定する始動判定手段と、

前記始動判定手段による判定の対象となった遊技媒体の通過にもとづく可変表示が開始される以前に実行される可変表示において、前記始動判定手段の判定結果にもとづいて当該判定の対象となった識別情報の可変表示においてリーチ状態になるか否かの予告を実行する予告実行手段とを備え、

前記リーチ決定テーブルは、前記保留記憶手段の記憶数に対応して複数設けられ、

前記リーチ決定手段は、前記保留記憶手段の記憶数に対応した前記リーチ決定テーブルを用いてリーチ状態とするか否かを決定し、

前記始動判定手段は、前記複数設けられた前記リーチ決定テーブルのうち、最も少ない

個数のリーチ判定値が割り当てられている前記リーチ決定テーブルを用いてリーチ状態になるか否かを判定する

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】0010

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0010】

本発明による遊技機は、始動領域（例えば、第1始動入賞口13や第2始動入賞口14）を遊技媒体（例えば、遊技球）が通過したことにもとづいて、各々を識別可能な複数種類の識別情報（例えば、飾り図柄）を可変表示する可変表示装置（例えば、演出表示装置9）を備え、可変表示装置における識別情報の表示結果があらかじめ定められた特定表示結果（例えば、大当り図柄）となったときに遊技者にとって有利な特定遊技状態（例えば、大当り遊技状態）に制御する遊技機であって、識別情報の可変表示を開始するときに、特定遊技状態に制御するか否かを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において、ステップS54の処理を実行する部分）と、リーチ決定用乱数と比較される値であってリーチ状態とすることに対応するリーチ判定値が設定されたリーチ決定テーブル（例えば、図14に示すリーチ決定テーブル）と、事前決定手段によって特定遊技状態に制御しないことに決定されたことにもとづいて、識別情報の表示状態をリーチ状態とするか否かをリーチ決定テーブルとリーチ決定用乱数とを用いて決定するリーチ決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560において、ステップS98の処理を実行する部分）と、事前決定手段の決定にもとづいて、識別情報の可変表示の制御を行う可変表示制御手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100において、ステップS706の演出制御プロセス処理を実行する部分）と、始動領域を遊技媒体が通過したが未だ開始されていない可変表示（例えば、保留記憶数として記憶されている数の可変表示に相当）について、少なくともリーチ決定用乱数として抽出された乱数値を所定の上限数（例えば、4）を限度として記憶する保留記憶手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560において、RAM55の保留記憶バッファにおける保存領域）と、始動領域を遊技媒体が通過したときに、該遊技媒体の通過にもとづく可変表示が特定表示結果とならない場合、リーチ決定用乱数として抽出された乱数値を用いて識別情報の表示状態がリーチ状態になるか否かを判定する始動判定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560において、ステップS233の処理を実行する部分）と、始動判定手段による判定の対象となった遊技媒体の通過にもとづく可変表示が開始される以前に実行される可変表示において、始動判定手段の判定結果にもとづいて当該判定の対象となった識別情報の可変表示においてリーチ状態になるか否かの予告を実行する予告実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100において、ステップS810の予告判定処理の判定結果にもとづいてステップS864、S877処理を実行する部分）とを備え、リーチ決定テーブルは、保留記憶手段の記憶数に対応して複数設けられ（図14（A）における保留記憶数に応じた4つのテーブル）、リーチ決定手段は、保留記憶手段の記憶数に対応したリーチ決定テーブルを用いてリーチ状態とするか否かを決定し（例えば、リーチ判定テーブル134Aにおいて、判定を行う時点の保留記憶数に応じた部分（テーブル）を使用し）、始動判定手段は、複数設けられたリーチ決定テーブルのうち、最も少ない個数のリーチ判定値が割り当てられているリーチ決定テーブル（例えば、図14（A）における保留記憶数＝4のテーブル）を用いてリーチ状態になるか否かを判定することを特徴とする。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0015

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0015】

請求項1記載の発明では、遊技機は、始動領域を遊技媒体が通過したときに、該遊技媒体の通過にもとづく可変表示が特定表示結果とならない場合、リーチ決定用乱数として抽出された乱数値を用いて識別情報の表示状態がリーチ状態になるか否かを判定する始動判定手段と、始動判定手段による判定の対象となった遊技媒体の通過にもとづく可変表示が開始される以前に実行される可変表示において、始動判定手段の判定結果にもとづいて当該判定の対象となった識別情報の可変表示においてリーチ状態になるか否かの予告を実行する予告実行手段とを備え、始動判定手段が、複数設けられたリーチ決定テーブルのうち、最も少ない個数のリーチ判定値が割り当てられているリーチ決定テーブルを用いてリーチ状態になるか否かを判定するので、始動領域を遊技媒体が通過したことにもとづいて識別情報の可変表示が開始される前に、識別情報の可変表示パターン種別にもとづいて予告を実行することによって遊技の興趣を向上させ、稼働率の低下を防止できるとともに無効始動入賞の発生を低減することができる効果がある。

【手続補正4】

【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】

また、リーチ決定手段が、識別情報の変動を開始するときにリーチ状態とするか否かを決定するように構成すれば、決定の時期がばらつかず、リーチ状態の発生率を設計値からかけ離れないようにすることができる。

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0017

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0017】

また、予告実行手段が、遊技状態が特別遊技状態でないときに、複数回の識別情報の可変表示に亘って予告を行う連続予告を実行するように構成すれば、可変表示時間が短くて予告が完了しないうちに可変表示が終了してしまつて演出が不自然になることを防止することができる。

【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】

また、遊技制御手段が、遊技状態が特別遊技状態であるか否かに関わらず、始動判定手段が判定を行ったときに判定結果を特定可能な判定結果特定コマンドを送信し、演出制御手段が、遊技状態が特別遊技状態であるときには、判定結果特定コマンドが送信されても予告を実行しないように構成すれば、遊技制御手段が予告を実行するか否か判定する処理をなくすことができ、遊技制御手段の予告に関する処理負担を増大させないようにすることができる。

【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】

【 0 0 1 9 】

また、遊技制御手段が、遊技状態が特別遊技状態でないときにのみ、始動判定手段が判定を行ったときの判定結果を特定可能な判定結果特定コマンドを送信するように構成すれば、不要なコマンドの送信機会を低減することができ、コマンドにもとづいて実行される予告をより確実に実行することができる。