

【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2004-16347(P2004-16347A)

【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2002-172936(P2002-172936)

【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13日(2005.4.13)

【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、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表示遊技を実行し、また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、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、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、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、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、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

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、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、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】

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、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 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、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 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、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。

【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が間隔を短くなりよって、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、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、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。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、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、表示遊技の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。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】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】0145

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0145】

一方、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】0146

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0146】

表示遊技の流れとしては、初期態様1311からリーチ態様1312を経て大当たり1313になる場合、初期態様1311からリーチ態様1312を経た後、一旦不利な表示態様となり、再変動1314してから大当たり1313になる場合がある。また、初期態様1311からリーチ態様1312を経て外れ1315になる場合と、初期態様1311からリーチ態様1312を経ずに外れ1315になる場合がある。さらにリーチ態様1312から開始する場合がある。

【手続補正11】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0147

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0147】

図14は、可変表示装置310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14(a)に示すように、可変表示装置310に表示されている3つの表示部311～313において識別情報が変動を開始する。

【手続補正12】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0149

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0149】

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14(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、表示遊技の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13】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0155

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0155】

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】0161

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0161】

【発明の効果】

本発明に係る遊技機によれば、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、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、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、継続回数分だけ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

22a ... 右袖入賞口

22b ... 左袖入賞口

2 3 a ... 右落し入賞口
2 3 b ... 左落し入賞口
2 4 ... 大入賞口
2 9 ... アウト口
1 0 0 ... 主基板
1 0 1 ... 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 ... 普通団柄表示装置作動ゲートスイッチ
1 2 6 a ... 右普通団柄表示装置作動ゲートスイッチ
1 2 6 b ... 左普通団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 ... 普通団柄表示装置
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 ... RAM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 ... 亂数発生手段
1 3 0 2 ... 亂数取得手段
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 ... 亂数判定手段
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】

