

【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22年12月16日 (2010.12.16)

【公開番号】特開2009-233470(P2009-233470A)

【公開日】平成21年10月15日 (2009.10.15)

【年通号数】公開・登録公報2009-041

【出願番号】特願2009-173632(P2009-173632)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 1 5 Z

A 6 3 F 7/02 3 2 0

【手続補正書】

【提出日】平成22年10月29日 (2010.10.29)

【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】

識別情報を可変表示可能な可変表示装置を備え、あらかじめ定められている可変表示の実行条件が成立した後、可変表示の開始条件の成立にもとづいて識別情報の可変表示を開始し、当該識別情報の表示結果が特定の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可能となる遊技機であって、

遊技制御プログラムにもとづいて遊技の進行を制御する遊技制御手段を備え、

前記遊技制御手段は、

前記特定遊技状態に制御するか否かを決定するために用いられる第 1 判定用数値データと、リーチ演出を実行するか否かを決定するために用いられる第 2 判定用数値データとを更新する判定用数値データ更新手段と、

可変表示の実行条件の成立時に、前記第 1 判定用数値データにもとづいて前記特定遊技状態に制御されることとなるか否かを判定するとともに前記第 2 判定用数値データにもとづいて前記リーチ演出を実行するか否かを判定する実行条件成立時判定手段と、

可変表示の実行条件の成立時に前記第 1 判定用数値データを抽出して所定の記憶領域に格納し、可変表示の開始条件の成立時に、前記記憶領域に格納した前記第 1 判定用数値データを読み出し、読み出した当該第 1 判定用数値データにもとづいて前記特定遊技状態に制御するか否かを決定する遊技状態決定手段と、

可変表示の開始条件の成立時に、前記第 2 判定用数値データにもとづいて前記リーチ演出を実行するか否かを決定する開始条件成立時リーチ決定手段とを含み、

前記実行条件成立時判定手段による判定結果にもとづいて、前記可変表示装置にて、可変表示の開始条件が成立する以前に、前記特定遊技状態に制御されることまたはリーチ演出が実行されることを事前に報知するための演出表示を実行可能であり、

前記遊技制御プログラムにて、前記遊技状態決定手段が前記特定遊技状態に制御するか否かを決定するために用いるプログラムモジュールと前記実行条件成立時判定手段が前記特定遊技状態に制御されることとなるか否かを判定するために用いるプログラムモジュールとが共通モジュールとして構成されている

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、識別情報を可変表示可能な可変表示装置（例えば可変表示装置9）を備え、あらかじめ定められている可変表示の実行条件（例えば、遊技領域に設けられた始動入賞領域への入賞）が成立した後、可変表示の開始条件（例えば、前回の特別図柄の可変表示および大当り遊技状態の終了）の成立にもとづいて識別情報の可変表示を開始し、当該識別情報の表示結果が特定の表示結果（例えば左中右図柄が同一の図柄）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）に制御可能となる遊技機であって、遊技制御プログラムにもとづいて遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えばCPU56等）を備え、遊技制御手段が、特定遊技状態に制御するか否かを決定するために用いられる第1判定用数値データ（例えば大当り判定用の乱数を発生するためのカウンタのカウント値）と、リーチ演出を実行するか否かを決定するために用いられる第2判定用数値データとを更新する判定用数値データ更新手段（例えば大当り判定用の乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新するステップS23の処理およびリーチ判定用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新するステップS24の処理を行う部分）と、可変表示の実行条件の成立時に、第1判定用数値データにもとづいて特定遊技状態に制御されることとなるか否かを判定するとともに第2判定用数値データにもとづいてリーチ演出を実行するか否かを判定する実行条件成立時判定手段（例えば遊技制御手段におけるステップS115～S119を実行する部分）と、可変表示の実行条件の成立時に第1判定用数値データを抽出して所定の記憶領域（例えば始動入賞記憶数に応じて設けられているRAM55の保存領域）に格納し（例えばステップS114の処理を実行し）、可変表示の開始条件の成立時に、記憶領域に格納した第1判定用数値データを読み出し（例えばステップS53の処理を実行し）、読み出した第1判定用数値データにもとづいて特定遊技状態に制御するか否かを決定する（例えばステップS53、S57、S58の処理による）遊技状態決定手段と、可変表示の開始条件の成立時に、第2判定用数値データにもとづいてリーチ演出を実行するか否かを決定する開始条件成立時リーチ決定手段とを含み、実行条件成立時判定手段による判定結果にもとづいて、可変表示装置にて、可変表示の開始条件が成立する以前に、特定遊技状態に制御されることまたはリーチ演出が実行されることを事前に報知するための演出表示（例えば連続予告（保留予告））を実行可能であり、遊技制御プログラムにて、遊技状態決定手段が特定遊技状態に制御するか否かを決定するために用いるプログラムモジュール（例えばステップS57でコールするサブルーチン）と実行条件成立時判定手段が特定遊技状態に制御されることとなるか否かを判定するために用いるプログラムモジュール（例えばステップS116でコールするサブルーチン）とが共通モジュール（例えば大当り判定モジュール）として構成されてい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】0011

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0012

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】 0 0 1 3

【補正方法】 削除

【補正の内容】

【手続補正 6】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 1 4

【補正方法】 削除

【補正の内容】

【手続補正 7】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 1 5

【補正方法】 削除

【補正の内容】

【手続補正 8】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 1 6

【補正方法】 削除

【補正の内容】

【手続補正 9】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 1 7

【補正方法】 削除

【補正の内容】

【手続補正 10】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 1 8

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【0 0 1 8】

請求項 1 記載の発明では、遊技制御手段が、可変表示の実行条件の成立時に、第 1 判定用数値データにもとづいて特定遊技状態に制御されることとなるか否かを判定するとともに第 2 判定用数値データにもとづいてリーチ演出を実行するか否かを判定する実行条件成立時判定手段と、可変表示の実行条件の成立時に第 1 判定用数値データを抽出して所定の記憶領域に格納し、可変表示の開始条件の成立時に、記憶領域に格納した第 1 判定用数値データを読み出し、読み出した第 1 判定用数値データにもとづいて特定遊技状態に制御するか否かを決定する遊技状態決定手段と、可変表示の開始条件の成立時に、第 2 判定用数値データにもとづいてリーチ演出を実行するか否かを決定する開始条件成立時リーチ決定手段とを含み、実行条件成立時判定手段による判定結果にもとづいて、可変表示装置にて、可変表示の開始条件が成立する以前に、特定遊技状態に制御されることまたはリーチ演出が実行されることを事前に報知するための演出表示を実行可能であり、遊技制御プログラムにて、遊技状態決定手段が特定遊技状態に制御するか否かを決定するために用いるプログラムモジュールと実行条件成立時判定手段が特定遊技状態に制御されることとなるか否かを判定するために用いるプログラムモジュールとが共通モジュールとして構成されているので、実行条件成立時判定手段による判定結果にもとづいて可変表示の開始条件が成立する以前に所定の報知を行うための演出表示を実行するようにしても、遊技制御手段のプログラム容量を増大させないようにすることができる効果がある。

【手続補正 11】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 1 9

【補正方法】 削除

【補正の内容】
【手続補正 1 2】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0 0 2 0
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正 1 3】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0 0 2 1
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正 1 4】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0 0 2 2
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正 1 5】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0 0 2 3
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正 1 6】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0 0 2 4
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正 1 7】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0 0 2 5
【補正方法】削除
【補正の内容】