

【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 26 年 7 月 10 日 (2014.7.10)

【公開番号】特開 2014-97313 (P2014-97313A)
 【公開日】平成 26 年 5 月 29 日 (2014.5.29)
 【年通号数】公開・登録公報 2014-028
 【出願番号】特願 2013-207992 (P2013-207992)
 【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

A 6 3 F 7/02 3 2 0

【手続補正書】

【提出日】平成 26 年 4 月 16 日 (2014.4.16)

【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】

所定の始動領域を遊技媒体が通過した後に、可変表示の開始を許容する開始条件の成立にもとづいて、各々を識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を行い表示結果を導出表示する可変表示装置を備え、該可変表示装置に特定表示結果が導出表示されたときに遊技者にとって有利な特定遊技状態に移行させる遊技機であって、

前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記特定遊技状態に移行させるか否かを決定するための特定遊技状態決定用乱数と、前記識別情報の可変表示パターンを決定するための可変表示決定用乱数とを抽出する抽出手段と、

前記始動領域を遊技媒体が通過したにもかかわらず前記可変表示の開始条件が成立していない可変表示について、前記抽出手段が抽出した前記特定遊技状態決定用乱数と前記可変表示決定用乱数とを所定の上限数を限度に保留記憶として記憶する保留記憶手段と、

前記可変表示の開始条件が成立したことにともづいて、前記特定遊技状態決定用乱数を用いて、前記特定遊技状態に移行させるか否かを表示結果の導出表示以前に決定する事前決定手段と、

前記事前決定手段の決定結果と、前記可変表示の開始条件が成立したときの前記保留記憶手段が記憶する保留記憶数と、前記抽出手段により抽出された前記可変表示決定用乱数の値と、複数種類の可変表示パターンに対応した判定値とにもとづいて、前記識別情報の可変表示パターンを決定する可変表示パターン決定手段と、

前記可変表示パターン決定手段の決定結果にもとづいて、前記識別情報の可変表示を実行する可変表示実行手段と、

前記可変表示パターン決定手段による決定前に、前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記抽出手段により抽出された前記特定遊技状態決定用乱数の値にもとづいて、前記特定遊技状態に移行させるか否かを判定するとともに、前記抽出手段により抽出された前記可変表示決定用乱数の値と、前記複数種類の可変表示パターンに対応した判定値とにもとづいて、前記識別情報の可変表示パターンが前記複数種類の可変表示パターンのうちの特定の可変表示パターンと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って前記特定遊技状態に移行させると判定された場合または前記特定の可変表示パターンとなると判定された場合に、当該判定対象となった前記識別情報

の前記可変表示の開始条件が成立する以前に、特定演出を実行可能である特定演出実行手段とを備え、

前記特定の可変表示パターンに対応した判定値のうちの少なくとも一部は、前記可変表示の開始条件が成立したときの前記保留記憶手段が記憶する保留記憶数にかかわらず、同一判定値が設定され、

前記特定の可変表示パターンと異なる非特定可変表示パターンに対応した判定値は、前記可変表示の開始条件が成立したときの前記保留記憶手段が記憶する保留記憶数に応じて異なる判定値が設定され、

前記非特定可変表示パターンは、リーチ状態が成立しない可変表示パターンであり、前記特定の可変表示パターンと比較して前記識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの可変表示時間が短い短縮用可変表示パターンを含み、

前記可変表示パターン決定手段は、前記可変表示の開始条件が成立したときの前記保留記憶手段が記憶する保留記憶数にもとづく短縮条件が成立している場合には、該短縮条件が成立していない場合と比較して、前記短縮用可変表示パターンに対応した判定値の個数が多く設定された判定値を用いて可変表示パターンを決定し、

少なくとも前記短縮条件が成立していない場合において、前記複数種類の可変表示パターンに対応した判定値は、前記保留記憶手段が記憶する保留記憶数が第１の値である場合と第２の値である場合とで共通であり、

前記始動判定手段は、前記抽出手段により抽出された前記可変表示決定用乱数の値が前記同一判定値と合致するか否かを判定することによって、前記特定の可変表示パターンとなるか否かを判定し、

前記特定演出実行手段は、前記特定演出として、音声出力装置から所定の演出音を出力する演出を実行する

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】００１１

【補正方法】変更

【補正の内容】

【００１１】

そこで、本発明は、可変表示の作動率の低下を防止しつつ、遊技に対する興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

【手続補正３】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】００１２

【補正方法】変更

【補正の内容】

【００１２】

本発明による遊技機は、所定の始動領域（例えば、第１始動入賞口１３。第２始動入賞口１４）を遊技媒体（例えば、遊技球）が通過した後に、可変表示の開始を許容する開始条件の成立（例えば、第１特別図柄および第２特別図柄のいずれの変動表示も実行されおらず、かつ大当り遊技状態でもないこと）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、演出図柄）の可変表示を行い表示結果を導出表示する可変表示装置（例えば、演出表示装置９）を備え、該可変表示装置に特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示され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）に移行させる遊技機であって、始動領域を遊技媒体が通過したときに、特定遊技状態に移行させるか否かを決定するための特定遊技状態決定用乱数（例えば、大当り判定用乱数（ランダムＲ））と、識別情報の可変表示パターンを決定するための可変表示決定用乱数（例えば、大当り種別判定用乱数（ランダム１））とを抽出する抽出手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０におけるステップＳ２１５，Ｓ２２５を実行する部分

)と、始動領域を遊技媒体が通過したにもかかわらず可変表示の開始条件が成立していない可変表示について、抽出手段が抽出した特定遊技状態決定用乱数と可変表示決定用乱数とを所定の上限数(例えば8)を限度に保留記憶として記憶する保留記憶手段(例えば、第1保留記憶バッファ。第2保留記憶バッファ。)と、可変表示の開始条件が成立したことにもとづいて、特定遊技状態決定用乱数を用いて、特定遊技状態に移行させるか否かを表示結果の導出表示以前に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におけるステップS61を実行する部分)と、事前決定手段の決定結果と、可変表示の開始条件が成立したときの保留記憶手段が記憶する保留記憶数と、抽出手段により抽出された可変表示決定用乱数の値と、複数種類の可変表示パターンに対応した判定値とにもとづいて、識別情報の可変表示パターン(例えば、変動パターン)を決定する可変表示パターン決定手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS91~S105を実行する部分)と、可変表示パターン決定手段の決定結果にもとづいて、識別情報の可変表示を実行する可変表示実行手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS824~S826, S841~S845, S846~S848, S853を実行する部分)と、可変表示パターン決定手段による決定前に、始動領域を遊技媒体が通過したときに、抽出手段により抽出された特定遊技状態決定用乱数の値にもとづいて、特定遊技状態に移行させるか否かを判定するとともに、抽出手段により抽出された可変表示決定用乱数の値と、複数種類の可変表示パターンに対応した判定値とにもとづいて、識別情報の可変表示パターンが複数種類の可変表示パターンのうちの特定の可変表示パターン(例えば、スーパーリーチを伴う変動パターン)と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におけるステップS219A~S219G, S229A~S229Gを実行する部分)と、始動判定手段によって特定遊技状態に移行させると判定された場合または特定の可変表示パターンとなると判定された場合に、当該判定対象となった識別情報の可変表示の開始条件が成立する以前に、特定演出(例えば、図36(A)~(C)に示すスーパーリーチ予告画面を重畳表示する演出)を実行可能である特定演出実行手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS845E~S845Iを実行する部分)とを備え、特定の可変表示パターンに対応した判定値のうちの少なくとも一部は、可変表示の開始条件が成立したときの保留記憶手段が記憶する保留記憶数にかかわらず、同一判定値が設定され、特定の可変表示パターンと異なる非特定可変表示パターンに対応した判定値は、可変表示の開始条件が成立したときの保留記憶手段が記憶する保留記憶数に応じて異なる判定値が設定され(例えば、図10(A), (B)および図41に示すように、合算保留記憶数が0~2であるか3以上であるかにかかわらず、スーパーリーチを伴う変動パターンを含む変動パターン種別に対して230~251の範囲の判定値が割り当てられている。また、スーパーリーチ以外の非リーチやノーマルリーチを伴う変動パターンを含む変動パターン種別に対しては、合算保留記憶数が0~2であるか3以上であるかに応じて異なる判定値が割り当てられている)、非特定可変表示パターンは、リーチ状態が成立しない可変表示パターンであり、特定の可変表示パターンと比較して識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの可変表示時間が短い短縮用可変表示パターンを含み、可変表示パターン決定手段は、可変表示の開始条件が成立したときの保留記憶手段が記憶する保留記憶数にもとづく短縮条件が成立している場合には、該短縮条件が成立していない場合と比較して、短縮用可変表示パターンに対応した判定値の個数が多く設定された判定値を用いて可変表示パターンを決定し、少なくとも短縮条件が成立していない場合において、複数種類の可変表示パターンに対応した判定値は、保留記憶手段が記憶する保留記憶数が第1の値である場合と第2の値である場合とで共通であり、始動判定手段は、抽出手段により抽出された可変表示決定用乱数の値が同一判定値と合致するか否かを判定することによって、特定の可変表示パターンとなるか否かを判定し、特定演出実行手段は、特定演出として、音声出力装置から所定の演出音を出力する演出を実行することを特徴とする。

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0021

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0021】

請求項1に記載された発明では、可変表示パターン決定手段による決定前に、始動領域を遊技媒体が通過したときに、抽出手段により抽出された特定遊技状態決定用乱数の値にもとづいて、特定遊技状態に移行させるか否かを判定するとともに、抽出手段により抽出された可変表示決定用乱数の値と、複数種類の可変表示パターンに対応した判定値ともとづいて、識別情報の可変表示パターンが複数種類の可変表示パターンのうちの特定の可変表示パターンとなるか否かを判定する始動判定手段と、始動判定手段によって特定遊技状態に移行させると判定された場合または特定の可変表示パターンとなると判定された場合に、当該判定対象となった識別情報の可変表示の開始条件が成立する以前に、特定演出を実行可能である特定演出実行手段とを備え、特定の可変表示パターンに対応した判定値のうちの少なくとも一部は、可変表示の開始条件が成立したときの保留記憶手段が記憶する保留記憶数にかかわらず、同一判定値が設定され、特定の可変表示パターンと異なる非特定可変表示パターンに対応した判定値は、可変表示の開始条件が成立したときの保留記憶手段が記憶する保留記憶数に応じて異なる判定値が設定され、非特定可変表示パターンは、リーチ状態が成立しない可変表示パターンであり、特定の可変表示パターンと比較して識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの可変表示時間が短い短縮用可変表示パターンを含み、可変表示パターン決定手段は、可変表示の開始条件が成立したときの保留記憶手段が記憶する保留記憶数にもとづく短縮条件が成立している場合には、該短縮条件が成立していない場合と比較して、短縮用可変表示パターンに対応した判定値の個数が多く設定された判定値を用いて可変表示パターンを決定し、少なくとも短縮条件が成立していない場合において、複数種類の可変表示パターンに対応した判定値は、保留記憶手段が記憶する保留記憶数が第1の値である場合と第2の値である場合とで共通であり、始動判定手段は、抽出手段により抽出された可変表示決定用乱数の値が同一判定値と合致するか否かを判定することによって、特定の可変表示パターンとなるか否かを判定し、特定演出実行手段は、特定演出として、音声出力装置から所定の演出音を出力する演出を実行するように構成されているので、可変表示の作動率の低下を防止しつつ、遊技に対する興趣を向上できる。