

【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】令和 2 年 7 月 2 日 (2020.7.2)

【公開番号】特開 2020-72902 (P2020-72902A)
 【公開日】令和 2 年 5 月 14 日 (2020.5.14)
 【年通号数】公開・登録公報 2020-019
 【出願番号】特願 2019-198864 (P2019-198864)
 【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 2 6 Z

【手続補正書】

【提出日】令和 2 年 5 月 1 日 (2020.5.1)

【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】

所定条件の成立に基づいて始動情報を取得し、当該取得された始動情報に基づいて抽選及び動的表示の種類を選択を実行するとともに当該選択された種類の動的表示を実行可能とし、前記抽選の結果に基づいて遊技者に付与する利益が異なる複数の特別遊技状態に制御する遊技機であって、

前記動的表示が開始されるまでに所定数を上限として前記始動情報を前記所定条件の成立毎に記憶する保留記憶手段と、

前記保留記憶手段とは異なり、前記始動情報を記憶可能な始動情報記憶手段と、

前記動的表示の開始時に、前記保留記憶手段に記憶された前記動的表示を開始する始動情報を前記始動情報記憶手段に記憶し、前記始動情報記憶手段に記憶した始動情報に基づいて、前記複数の特別遊技状態のうちの何れかの特別遊技状態に対応する特別遊技情報を選択する動的表示時図柄種別判定手段と、

前記動的表示が開始される前に、前記始動情報を前記始動情報記憶手段に記憶し、前記始動情報記憶手段に記憶した始動情報に基づいて、前記複数の特別遊技状態のうちの何れかの特別遊技状態に対応する特別遊技情報を選択する事前図柄種別判定手段と、

を備え、

前記動的表示時図柄種別判定手段及び前記事前図柄種別判定手段は、前記始動情報記憶手段に記憶した始動情報に基づいて前記複数の特別遊技状態のうちの何れかの特別遊技状態に対応する特別遊技情報を選択する処理を共用とする

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】0 0 0 2

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 2】

遊技媒体が始動領域を通過することで始動情報を取得し、当該始動情報に基づいて抽選を実行するとともに当該抽選結果に基づいて図柄を動的表示させ、図柄の停止結果が所定

の態様となった場合に所定の遊技価値を付与する遊技機が知られている。このような遊技機には、図柄の動的表示を開始する前に図柄の停止結果が所定の態様となる期待度を事前に判定し、遊技者に報知する演出が実行されるものが知られている（例えば、特許文献1参照）。

【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】

【特許文献1】特開2011-136047号公報

【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】

上記した遊技機では、動的表示の開始時及び事前判定時に抽選を実行する。しかしながら、抽選の実行タイミングによって異なる始動情報を参照する必要があるため、動的表示の開始時と事前判定時とで抽選結果を判定する処理を個別に設けなければならなくなり、遊技制御にかかるプログラム容量が増加するおそれがあった。

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0005

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0005】

本発明が解決しようとする課題は、上記事情に鑑みなされたもので、動的表示の開始時と事前判定時とで抽選結果を判定する処理を共通して使用することを可能とすることで遊技制御にかかるプログラム容量の増加を抑制することである。

【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

本発明の代表的な一形態では、所定条件の成立に基づいて始動情報を取得し、当該取得された始動情報に基づいて抽選及び動的表示の種類を選択を実行するとともに当該選択された種類の動的表示を実行可能とし、前記抽選の結果に基づいて遊技者に付与する利益が異なる複数の特別遊技状態に制御する遊技機であって、前記動的表示が開始されるまでに所定数を上限として前記始動情報を前記所定条件の成立毎に記憶する保留記憶手段と、前記保留記憶手段とは異なり、前記始動情報を記憶可能な始動情報記憶手段と、前記動的表示の開始時に、前記保留記憶手段に記憶された前記動的表示を開始する始動情報を前記始動情報記憶手段に記憶し、前記始動情報記憶手段に記憶した始動情報に基づいて、前記複数の特別遊技状態のうちの何れかの特別遊技状態に対応する特別遊技情報を選択する動的表示時図柄種別判定手段と、前記動的表示が開始される前に、前記始動情報を前記始動情報記憶手段に記憶し、前記始動情報記憶手段に記憶した始動情報に基づいて、前記複数の

特別遊技状態のうちの何れかの特別遊技状態に対応する特別遊技情報を選択する事前図柄種別判定手段と、を備え、前記動的表示時図柄種別判定手段及び前記事前図柄種別判定手段は、前記始動情報記憶手段に記憶した始動情報に基づいて前記複数の特別遊技状態のうちの何れかの特別遊技状態に対応する特別遊技情報を選択する処理を共用とすることを特徴とする遊技機。

【手続補正 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

本発明の一形態によれば、動的表示の開始時と事前判定時とで抽選結果を判定する処理を共通して使用することを可能とすることで遊技制御にかかるプログラム容量の増加を抑制することができる。