

【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20年11月6日(2008.11.6)

【公開番号】特開2007-196027(P2007-196027A)

【公開日】平成19年8月9日(2007.8.9)

【年通号数】公開・登録公報2007-030

【出願番号】特願2007-122499(P2007-122499)

【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

【手続補正書】

【提出日】平成20年9月22日(2008.9.22)

【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】

複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を含み、変動開始の条件の成立に応じて前記可変表示部における識別情報の変動を開始した後に表示結果を導出し、該表示結果があらかじめ定められた特定の表示態様となった場合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、

遊技の進行を制御する遊技制御手段と、

前記可変表示部の表示制御を行う表示制御手段と

を備え、

前記遊技制御手段は、

前記可変表示部における変動開始の条件の成立を検出する始動条件検出手段と、変動開始の条件が成立したことを記憶する保留記憶手段と、

前記保留記憶手段が記憶する変動開始の条件の成立数に応じて異なる確率でリーチ演出を含む演出を行うか否かの決定を行うリーチ演出決定手段と、

識別情報の変動制御に関するコマンドを送出するコマンド送出手段とを含み、

前記コマンド送出手段は、前記可変表示部における変動を開始するときに変動時間を特定可能なコマンドを前記表示制御手段に送出し、前記変動時間が経過したときに全ての識別情報の停止を指示するコマンドを前記表示制御手段に送出し、

前記変動時間を特定可能なコマンドは、前記リーチ演出決定手段の決定結果に対応して設定され、

前記表示制御手段は、前記変動時間を特定可能なコマンドにもとづいて可変表示部の表示制御を行い、

所定のタイミング毎に更新されるカウンタと、前記カウンタのカウント値がとりうる範囲とリーチ演出を含む演出を行うか否かの決定との関係が設定された少なくとも 2 種類のテーブルとを有し、

前記 2 種類のテーブルのうちの一方のテーブルにおけるリーチ演出を含む演出を行う旨の決定がなされる割合は他方のテーブルにおける割合よりも高く設定され、

前記リーチ演出決定手段は、前記特定遊技状態とは異なる遊技者に特に有利な状態である特別遊技状態であるか否かと前記保留記憶手段が記憶する変動開始の条件の成立数にもとづいて参照するテーブルを選択してリーチ演出を含む演出を行うか否かを決定し、少

なくとも前記特別遊技状態でない状態のときに前記保留記憶手段が記憶する変動開始の条件の成立数が上限値である場合に、少なくとも下限値である場合に比べて低い確率でリーチ演出を含む演出を行うことに決定する

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】0011

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0011】

本発明による遊技機は、複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を含み、変動開始の条件の成立に応じて可変表示部における識別情報の変動を開始した後に表示結果を導出し、該表示結果があらかじめ定められた特定の表示態様となった場合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、遊技の進行を制御する遊技制御手段と、可変表示部の表示制御を行う表示制御手段とを備え、遊技制御手段は、可変表示部における変動開始の条件の成立を検出する始動条件検出手段と、変動開始の条件が成立したことを記憶する保留記憶手段と、保留記憶手段が記憶する変動開始の条件の成立数に応じて異なる確率でリーチ演出を含む演出を行うか否かの決定を行うリーチ演出決定手段と、識別情報の変動制御に関するコマンドを送出するコマンド送出手段とを含み、コマンド送出手段は、可変表示部における変動を開始するときに変動時間を特定可能なコマンドを表示制御手段に送出し、変動時間が経過したときに全ての識別情報の停止を指示するコマンドを表示制御手段に送出し、変動時間を特定可能なコマンドは、リーチ演出決定手段の決定結果に対応して設定され、表示制御手段は、変動時間を特定可能なコマンドにもとづいて可変表示部の表示制御を行い、所定のタイミング毎に更新されるカウンタと、カウンタのカウント値がとりうる範囲とリーチ演出を含む演出を行うか否かの決定との関係が設定された少なくとも2種類のテーブルとを有し、2種類のテーブルのうちの一方のテーブルにおけるリーチ演出を含む演出を行う旨の決定がなされる割合は他方のテーブルにおける割合よりも高く設定され、リーチ演出決定手段は、特定遊技状態とは異なる遊技者に特に有利な状態である特別遊技状態であるか否かと保留記憶手段が記憶する変動開始の条件の成立数とにもとづいて参照するテーブルを選択してリーチ演出を含む演出を行うか否かを決定し、少なくとも特別遊技状態でない状態のときに保留記憶手段が記憶する変動開始の条件の成立数が上限値である場合に、少なくとも下限値である場合に比べて低い確率でリーチ演出を含む演出を行うことに決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】0012

【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】0013

【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】0014

【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 5
【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 6
【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 7
【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 8
【補正方法】 削除
【補正の内容】
【手続補正 1 0】
【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 1】
【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 2】
【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 3】
【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】 変更
【補正の内容】
【0 0 2 2】

本発明によれば、遊技機を、リーチ演出決定手段が保留記憶手段が記憶する変動開始の条件の成立状態に応じて異なる確率でリーチ演出を含む演出を行うか否かの決定を行うように構成したので、特定の条件が成立するとリーチ状態となる割合を減らして可変表示部における変動時間を短縮し、遊技者に有利な状態を与えることができる効果がある。また、コマンド送出手段が、可変表示部における変動を開始するときに変動時間を特定可能なコマンドを送出し、コマンドがリーチ演出決定手段の決定結果に対応して設定されるように構成されているので、リーチ演出の細かい部分を表示制御手段に任せることができ、遊技制御手段の負担を軽くすることができる。また、リーチ演出決定手段が、保留記憶手段が記憶する変動開始の条件の成立数が上限値である場合に、少なくとも下限値である場合に比べて低い確率でリーチ演出を含む演出を行うことに決定するように構成されている場合には、次々に図柄の変動が開始できる状態では、実質的に変動時間を短縮し、単位時間

当たりの変動開始回数を高くすることができる。

【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 3

【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 4

【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 5

【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 6

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 1 8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 2 7

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 1 9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 2 8

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 2 0】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 2 9

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 2 1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 3 0

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 2 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 3 1

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 2 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 3 2

【補正方法】削除

【補正の内容】