

【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25年9月26日(2013.9.26)

【公開番号】特開2012-250103(P2012-250103A)

【公開日】平成24年12月20日(2012.12.20)

【年通号数】公開・登録公報2012-054

【出願番号】特願2012-212973(P2012-212973)

【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 1 5 A

A 6 3 F 7/02 3 1 5 Z

【手続補正書】

【提出日】平成25年8月5日(2013.8.5)

【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】請求項 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【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、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、前記複数種類の可変表示パターンから 1 つ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、識別情報の可変表示を実行する可変表示実行手段と、

第 1 の保留記憶に基づく可変表示が開始されるよりも前に行われる前記第 1 の保留記憶とは別の保留記憶に基づく可変表示において、先読み予告を実行する演出制御手段とを備え、

前記複数種類の可変表示パターンは、特定可変表示パターンと該特定可変表示パターンとは異なる非特定可変表示パターンを含み、

前記先読み予告は、前記第 1 の保留記憶に基づく可変表示における可変表示パターンが前記特定可変表示パターンである場合に実行される可能性が高く、

前記特定可変表示パターンに対応した判定値は、保留記憶数にかかわらず共通であり、

前記非特定可変表示パターンに対応した判定値は、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可変表示パターンを含み、

前記始動領域は、第1の始動領域と第2の始動領域とを含み、

前記先読み予告が実行される演出手段は、複数種類あり、

前記演出制御手段は、前記第1の保留記憶が前記第1の始動領域への遊技媒体の通過にもとづいて行われたものであるか否かに応じて、演出手段が異なる前記先読み予告のいずれかを異なる割合で実行する

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】

上記目的を達成するため、本発明にかかる遊技機は、

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、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、

前記開始条件が成立したことにもとづいて、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、前記複数種類の可変表示パターンから1つ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、識別情報の可変表示を実行する可変表示実行手段と、

第1の保留記憶に基づく可変表示が開始されるよりも前に行われる前記第1の保留記憶とは別の保留記憶に基づく可変表示において、先読み予告を実行する演出制御手段とを備え、

前記複数種類の可変表示パターンは、特定可変表示パターンと該特定可変表示パターンとは異なる非特定可変表示パターンを含み、

前記先読み予告は、前記第1の保留記憶に基づく可変表示における可変表示パターンが前記特定可変表示パターンである場合に実行される可能性が高く、

前記特定可変表示パターンに対応した判定値は、保留記憶数にかかわらず共通であり、

前記非特定可変表示パターンに対応した判定値は、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可変表示パターンを含み、

前記始動領域は、第 1 の始動領域と第 2 の始動領域とを含み、

前記先読み予告が実行される演出手段は、複数種類あり、

前記演出制御手段は、前記第 1 の保留記憶が前記第 1 の始動領域への遊技媒体の通過にもとづいて行われたものであるか否かに応じて、演出手段が異なる前記先読み予告のいずれかを異なる割合で実行する

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】0 1 2 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 1 2 1】

なお、リーチ予告の種別としてステップアップ演出のステップ 1 が決定された場合、その態様としては 1 種類だけであり、表示制御基板 8 0 の表示制御用 CPU は、主基板 3 1 の CPU 5 6 の決定に基づいて送られてくるコマンドに基づいて、そのままステップ 1 の演出を実行するだけとなっている。これに対して、ステップ 1 以外の種別については、複数種類の実行態様があり、表示制御基板 8 0 の表示制御用 CPU は、主基板 3 1 の CPU 5 6 の決定に基づいて送られてくるコマンドがステップ 2 以上、演出 A または演出 B のいずれかの種別を示していれば、表示制御基板 8 0 の表示制御用 CPU は、その種別に応じた何れかの実行態様を複数種類の実行態様のうちから選択し、実行するものとなっている。

【手続補正 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 1 2 8

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 1 2 8】

次いで、CPU 5 6 は、特別図柄プロセス処理で RAM 5 5 の所定の領域に設定され、可変表示装置 9 において表示を行うための演出制御コマンド（変動パターンを示すコマンド、並びに大当たりとするか否か及び大当たり種別を示すコマンド）を表示制御基板 8 0 に送出する特別図柄コマンド制御処理を行う（ステップ S 2 8）。また、普通図柄プロセス処理で RAM 5 5 の所定の領域に設定された普通図柄に関する演出制御コマンドを送出する普通図柄コマンド制御処理を行う（ステップ S 2 9）。