

【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24年6月14日(2012.6.14)

【公開番号】特開2010-136829(P2010-136829A)

【公開日】平成22年6月24日(2010.6.24)

【年通号数】公開・登録公報2010-025

【出願番号】特願2008-314872(P2008-314872)

【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 Z

【手続補正書】

【提出日】平成24年4月25日(2012.4.25)

【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】

始動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う可変表示手段を備え、前記可変表示手段に表示結果を導出することで遊技の結果を確定し、遊技の結果が特定遊技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移行させる遊技機であって、

前記始動条件の成立にもとづいて、前記識別情報の可変表示を行う権利を記憶する保留記憶手段と、

前記権利にもとづいて前記識別情報の可変表示の実行を開始するときに、前記遊技の結果を特定遊技結果とするか否かを決定する事前決定手段と、

前記事前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パターンを、複数種類の可変表示パターンのうちから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が決定した可変表示パターンを用いて前記識別情報の可変表示を実行する可変表示制御手段と、を備え、

前記可変表示パターン決定手段は、前記識別情報の可変表示パターンとして、リーチ演出表示を含むリーチ用可変表示パターンを決定可能であり、

前記遊技機は、さらに、

前記始動条件が成立したときに、前記保留記憶手段に記憶される権利により行われる前記識別情報の可変表示による遊技の結果が前記特定遊技結果となるか否かを判定する始動条件成立時判定手段と、

前記始動条件が成立したときに、前記保留記憶手段に記憶される権利により行われる前記識別情報の可変表示の可変表示パターンが前記リーチ用可変表示パターンとなるか否かを判定する可変表示パターン判定手段と、

前記保留記憶手段に1の権利が記憶された後、該1の権利により行われる可変表示が開始されるまでに、該1の権利についての前記始動条件成立時判定手段の判定結果にもとづいて、前記遊技機に設けられた所定の演出手段を用いて該1の権利についての先読み予告を実行する演出制御手段と、を備え、

前記演出制御手段は、前記1の権利により行われる可変表示が開始されるまでに実行される全ての可変表示について、前記可変表示パターン判定手段によって前記リーチ用可変

表示パターンとならないと判定されていることを条件に、前記先読み予告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】0018

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0018】

また、可変表示パターン決定手段が、事前決定手段の決定結果にもとづいて、可変表示決定用乱数と、複数種類の可変表示パターンに対して判定値が割り当てられたテーブルであって可変表示を開始させる際の保留記憶手段が記憶する権利の数に応じて割り当てる判定値が異なる判定値テーブルとを用いて、識別情報の可変表示パターンを決定し、演出制御手段が、可変表示パターン判定手段によって特定の可変表示パターンとなると判定されたことにもとづいて、当該特定の可変表示パターンとなると判定された識別情報の可変表示が開始される以前に、遊技機に設けられた所定の演出手段を用いて該1の権利についての先読み予告を実行し、判定値テーブルが、特定の可変表示パターンに対しては、保留記憶手段が記憶する権利の数にかかわらず、共通の判定値が割り当てられ、特定の可変表示パターン以外の可変表示パターンに対しては、保留記憶手段が記憶する権利の数に応じて異なる判定値が割り当てられているように構成することにより、特定の可変表示パターンとなると判定したことにもとづき先読み予告を実行する場合に、保留記憶手段が記憶する権利の数によって不整合が生じないようにすることができる。また、保留記憶手段が記憶する権利の数に従って可変表示時間を異ならせることによって、可変表示の作動率が低下してしまう事態を極力防止することができる。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0019

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0019】

また、複数種類の可変表示パターンが、識別情報の可変表示が開始されてから表示結果が導出表示されるまでに一旦非特定遊技結果となる識別情報を仮停止させた後に識別情報の可変表示を再度実行する再変動を1回または複数回実行する複数種類の再可変表示パターンを含み、演出制御手段が、可変表示制御手段によって再可変表示パターンを用いた識別情報の可変表示が実行される場合と共通の演出態様で、先読み予告を実行するように構成することにより、同じ演出態様の演出が実行される場合であっても、再可変表示パターンを用いた可変表示が実行されている場合と先読み予告が実行されている場合との両方の可能性を期待させることができ、遊技に対する興味を向上させることができる。

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0020

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0020】

また、演出制御手段が、保留記憶手段に1の権利が記憶された後、該1の権利により行われる可変表示が開始されるまでの複数の識別情報の可変表示にわたって、先読み予告を実行し、1の権利により行われる可変表示が開始されるまでの識別情報の可変表示結果として特殊表示結果を導出表示し、1の権利により行われる可変表示が開始されるまでの次の可変表示を開始するときに所定演出を実行するように構成することにより、特殊表示結果の導出表示と所定演出の実行とを用いた演出態様の先読み予告を実行する場合に、特殊表示結果を早めに停止表示させるなどの時間調整を行う必要をなくすことができ、特殊表

示結果を導出表示する処理と所定演出を実行する処理とが重複して、処理の欠落が生じてしまうような事態を防止することができる。

【手続補正5】

【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】

また、特定遊技状態が終了した後に、第2始動条件の成立頻度および／または第2の識別情報の可変表示の実行頻度の高まる有利遊技状態に遊技状態を制御する有利遊技状態制御手段を備え、可変表示制御手段が、少なくとも有利遊技状態において、第1保留記憶手段と第2保留記憶手段の双方に権利が記憶されているときに、第1の識別情報の可変表示よりも第2の識別情報の可変表示を優先して実行し、事前決定手段が、特定遊技状態として、所定量の遊技価値を付与する第1特定遊技状態、または第1特定遊技状態よりも多い量の遊技価値を付与する第2特定遊技状態とするかを決定するとともに、第1始動条件の成立にもとづく場合には、第2始動条件の成立にもとづく場合と比較して、高い割合で特定遊技状態として第1特定遊技状態とすることに決定するように構成することにより、有利遊技状態では第1特定遊技状態に制御される割合が必要以上に高くならないようにすることによって、有利遊技状態において遊技者を落胆させる状態を低減し遊技者の利益を高めることができる。

【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0022

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0022】

また、特定遊技状態において、第1始動条件成立時判定手段による判定の実行を制限する特定遊技状態中判定制限手段を備えるように構成することにより、特定遊技状態中に第1の識別情報の可変表示の表示結果が特定遊技結果となる可能性を認識できないようにすることによって、遊技者の技術介入により特定遊技状態を連続して発生させて想定数以上の賞球を故意に狙われることを防止することができる。

【手続補正7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0023

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0023】

また、有利遊技状態において、第1始動条件成立時判定手段による判定の実行を制限する有利遊技状態中判定制限手段を備えるように構成することにより、有利遊技状態中に第1の識別情報の可変表示の表示結果が特定遊技結果となる可能性を認識できないないようにすることによって、遊技者の技術介入により特定遊技状態を連続して発生させて想定数以上の賞球を故意に狙われることを防止することができる。