

【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27年9月10日 (2015.9.10)

【公開番号】特開2015-44120(P2015-44120A)

【公開日】平成27年3月12日 (2015.3.12)

【年通号数】公開・登録公報2015-016

【出願番号】特願2014-251128(P2014-251128)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

A 6 3 F 7/02 3 2 0

【手続補正書】

【提出日】平成27年7月24日 (2015.7.24)

【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】

始動条件の成立後、開始条件の成立に基づいて図柄情報を変動表示して表示結果を導出表示する可変表示装置を備え、予め決められている当選条件が成立した場合に前記可変表示装置に特定表示結果を導出表示した後、遊技者に利益を付与する利益付与状態に制御する遊技機において、

複数種類の乱数を更新する乱数更新手段と、

前記始動条件が成立したとき、前記乱数更新手段が更新する各々の乱数を取得する乱数取得手段と、

前記始動条件が成立したとき、前記乱数取得手段が取得した乱数のうち当落乱数に基づいて前記当選条件が成立するか否かを判定する事前判定手段と、

前記始動条件の成立から前記開始条件の成立までの間に、前記事前判定手段の判定結果に基づいて前記当選条件が成立する期待度を示唆する先行演出を実行する先行演出実行手段と、

前記乱数取得手段が取得した各々の乱数を、取得した順序を特定可能に所定数まで記憶可能な乱数記憶手段と、

前記開始条件が成立したとき、前記乱数記憶手段に記憶される当落乱数のうち当該開始条件が成立した当落乱数に基づいて前記当選条件が成立するか否かを判定する開始時当落判定手段と、

該開始時当落判定手段により前記当選条件が成立しないと判定したとき、前記可変表示装置の表示結果として、前記乱数記憶手段に記憶されるリーチ乱数のうち当該開始条件が成立したリーチ乱数に基づいてリーチ態様を形成するか否かを判定する開始時リーチ判定手段と、

前記開始時当落判定手段により前記当選条件が成立すると判定した場合には前記可変表示装置の表示結果を前記特定表示結果に決定し、前記開始時当落判定手段により前記当選条件が成立しないと判定し且つ前記開始時リーチ判定手段により前記リーチ態様を形成すると判定した場合には前記可変表示装置の表示結果を前記特定表示結果とは異なる非特定表示結果のうち前記リーチ態様を伴った非特定表示結果に決定し、前記開始時当落判定手段により前記当選条件が成立しないと判定し且つ前記開始時リーチ判定手段により前記リーチ

ーチ態様を形成しないと判定した場合には前記可変表示装置の表示結果を前記非特定表示結果のうち前記リーチ態様を伴わない非特定表示結果に決定する図柄決定手段と、

前記可変表示装置に前記図柄情報を変動表示し、前記図柄決定手段により決定された表示結果を導出表示する表示制御手段と、

前記開始時当落判定手段により前記当選条件が成立すると判定した後に、前記利益付与状態における遊技の実行態様を特定付ける図柄種別を判定する図柄種別判定手段と、

前記図柄種別判定手段により判定された図柄種別に応じた実行態様で前記利益付与状態における遊技が実行された場合、該利益付与状態の終了後、通常遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる制御を実行可能な遊技状態制御手段と、を備え、

前記遊技状態制御手段は、

所定の条件が満たされたとき、前記通常遊技状態および前記特別遊技状態のいずれとも異なる特定遊技状態を発生させる制御を実行可能であり、

前記事前判定手段は、

前記始動条件の成立時に前記当選条件が成立しないと判定したとき、前記乱数取得手段が取得した乱数のうち前記リーチ乱数に基づいて前記リーチ態様を形成するか否かを判定する事前リーチ判定手段と、

前記特別遊技状態の制御時には前記事前リーチ判定手段により前記リーチ態様を形成すると判定するリーチ乱数を第一のリーチ判定群に分類し、前記通常遊技状態の制御時には前記事前リーチ判定手段により前記リーチ態様を形成すると判定するリーチ乱数を前記第一のリーチ判定群又は該第一のリーチ判定群とは異なる第二のリーチ判定群に分類し、前記特定遊技状態の制御時には前記事前リーチ判定手段により前記リーチ態様を形成すると判定するリーチ乱数を前記第一のリーチ判定群又は前記第二のリーチ判定群又はこれら第一のリーチ判定群と第二のリーチ判定群とのいずれとも異なる第三のリーチ判定群に分類する事前リーチ判定群分類手段と、を備え、

前記第二のリーチ判定群に分類されるリーチ乱数の数は、前記第一のリーチ判定群に分類されるリーチ乱数の数よりも多くなるようにされており、

前記先行演出実行手段は、

前記事前判定手段により前記始動条件の成立時に前記当選条件が成立すると判定された場合、前記乱数取得手段により取得された乱数のうち図柄乱数を基に前記図柄種別判定手段により判定された図柄種別に基づいて前記先行演出を実行する一方で、

前記事前判定手段により前記始動条件の成立時に前記当選条件が成立しないと判定された場合、前記乱数取得手段により取得される乱数のうち図柄乱数を基に前記図柄種別判定手段により判定される図柄種別についての判定を行わず、前記事前リーチ判定群分類手段により分類された前記第一のリーチ判定群または前記第二のリーチ判定群または前記第三のリーチ判定群のいずれかに基づいて前記先行演出を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

遊技領域に設けられた複数の入賞口のうち始動口に遊技媒体が入賞したことに基づいて前記始動条件が成立することを特徴とする請求項 1 記載の遊技機。

【請求項 3】

前記遊技領域に向けて遊技媒体を打ち込む発射手段を備えることを特徴とする請求項 2 記載の遊技機。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0005

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0005】

上記した目的を達成するために、請求項 1 に係る発明においては、始動条件の成立後、開始条件の成立に基づいて図柄情報を変動表示して表示結果を導出表示する可変表示装置

を備え、予め決められている当選条件が成立した場合に前記可変表示装置に特定表示結果を導出表示した後、遊技者に利益を付与する利益付与状態に制御する遊技機において、

複数種類の乱数を更新する乱数更新手段と、

前記始動条件が成立したとき、前記乱数更新手段が更新する各々の乱数を取得する乱数取得手段と、

前記始動条件が成立したとき、前記乱数取得手段が取得した乱数のうち当落乱数に基づいて前記当選条件が成立するか否かを判定する事前判定手段と、

前記始動条件の成立から前記開始条件の成立までの間に、前記事前判定手段の判定結果に基づいて前記当選条件が成立する期待度を示唆する先行演出を実行する先行演出実行手段と、

前記乱数取得手段が取得した各々の乱数を、取得した順序を特定可能に所定数まで記憶可能な乱数記憶手段と、

前記開始条件が成立したとき、前記乱数記憶手段に記憶される当落乱数のうち当該開始条件が成立した当落乱数に基づいて前記当選条件が成立するか否かを判定する開始時当落判定手段と、

該開始時当落判定手段により前記当選条件が成立しないと判定したとき、前記可変表示装置の表示結果として、前記乱数記憶手段に記憶されるリーチ乱数のうち当該開始条件が成立したリーチ乱数に基づいてリーチ態様を形成するか否かを判定する開始時リーチ判定手段と、

前記開始時当落判定手段により前記当選条件が成立すると判定した場合には前記可変表示装置の表示結果を前記特定表示結果に決定し、前記開始時当落判定手段により前記当選条件が成立しないと判定し且つ前記開始時リーチ判定手段により前記リーチ態様を形成すると判定した場合には前記可変表示装置の表示結果を前記特定表示結果とは異なる非特定表示結果のうち前記リーチ態様を伴った非特定表示結果に決定し、前記開始時当落判定手段により前記当選条件が成立しないと判定し且つ前記開始時リーチ判定手段により前記リーチ態様を形成しないと判定した場合には前記可変表示装置の表示結果を前記非特定表示結果のうち前記リーチ態様を伴わない非特定表示結果に決定する図柄決定手段と、

前記可変表示装置に前記図柄情報を変動表示し、前記図柄決定手段により決定された表示結果を導出表示する表示制御手段と、

前記開始時当落判定手段により前記当選条件が成立すると判定した後に、前記利益付与状態における遊技の実行態様を特定付ける図柄種別を判定する図柄種別判定手段と、

前記図柄種別判定手段により判定された図柄種別に応じた実行態様で前記利益付与状態における遊技が実行された場合、該利益付与状態の終了後、通常遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる制御を実行可能な遊技状態制御手段と、を備え、

前記遊技状態制御手段は、

所定の条件が満たされたとき、前記通常遊技状態および前記特別遊技状態のいずれとも異なる特定遊技状態を発生させる制御を実行可能であり、

前記事前判定手段は、

前記始動条件の成立時に前記当選条件が成立しないと判定したとき、前記乱数取得手段が取得した乱数のうち前記リーチ乱数に基づいて前記リーチ態様を形成するか否かを判定する事前リーチ判定手段と、

前記特別遊技状態の制御時には前記事前リーチ判定手段により前記リーチ態様を形成すると判定するリーチ乱数を第一のリーチ判定群に分類し、前記通常遊技状態の制御時には前記事前リーチ判定手段により前記リーチ態様を形成すると判定するリーチ乱数を前記第一のリーチ判定群又は該第一のリーチ判定群とは異なる第二のリーチ判定群に分類し、前記特定遊技状態の制御時には前記事前リーチ判定手段により前記リーチ態様を形成すると判定するリーチ乱数を前記第一のリーチ判定群又は前記第二のリーチ判定群又はこれら第一のリーチ判定群と第二のリーチ判定群とのいずれとも異なる第三のリーチ判定群に分類する事前リーチ判定群分類手段と、を備え、

前記第二のリーチ判定群に分類されるリーチ乱数の数は、前記第一のリーチ判定群に分

類されるリーチ乱数の数よりも多くなるようにされており、

前記先行演出実行手段は、

前記事前判定手段により前記始動条件の成立時に前記当選条件が成立すると判定された場合、前記乱数取得手段により取得された乱数のうち図柄乱数を基に前記図柄種別判定手段により判定された図柄種別に基づいて前記先行演出を実行する一方で、

前記事前判定手段により前記始動条件の成立時に前記当選条件が成立しないと判定された場合、前記乱数取得手段により取得される乱数のうち図柄乱数を基に前記図柄種別判定手段により判定される図柄種別についての判定を行わず、前記事前リーチ判定群分類手段により分類された前記第一のリーチ判定群または前記第二のリーチ判定群または前記第三のリーチ判定群のいずれかに基づいて前記先行演出を実行する

ことを特徴とする。