

【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23年9月8日(2011.9.8)

【公開番号】特開2010-35594(P2010-35594A)

【公開日】平成22年2月18日(2010.2.18)

【年通号数】公開・登録公報2010-007

【出願番号】特願2008-198441(P2008-198441)

【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23年7月27日(2011.7.27)

【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】

始動口への遊技球の入球に基づいて当落判定用乱数を取得する当落乱数取得手段と、
前記当落乱数取得手段により前記当落判定用乱数として取得され得る乱数値がハズレ値と大当たり値とのいずれかに分類判別可能となるように記憶されている第 1 の当落乱数記憶手段と、

予め定められた始動条件が成立したことを条件に、前記当落乱数取得手段により前記当落判定用乱数として取得された乱数値を前記第 1 の当落乱数記憶手段に基づいて前記ハズレ値と前記大当たり値とのいずれかに分類判別し、前記大当たり値に分類判別されたときにのみ大当たりが当選された旨判定される当落判定処理を行う大当たり判定手段と、

前記大当たり判定手段による当落判定処理に先立って、前記第 1 の当落乱数記憶手段での前記大当たり値の前記ハズレ値に対する割合によって決定付けられる前記大当たりの当選確率を変更することなく、該当選確率よりも倍以上の高い確率にて大当たりが当選される擬似確変状態に制御可能な擬似確変制御手段と、を備え、

前記擬似確変制御手段は、

前記大当たり値の一部と前記ハズレ値の一部とを前記擬似確変状態での当落判定処理に供される擬似確変用乱数値として判別可能とするとともに、該判別可能とされる前記大当たり値の一部の前記ハズレ値の一部に対する割合は、前記大当たりの当選確率を決定付ける前記第 1 の当落乱数記憶手段での前記大当たり値の前記ハズレ値に対する割合よりも倍以上に高く設定される第 2 の当落乱数記憶手段、及び

前記大当たり判定手段による当落判定処理に先立って、前記当落乱数取得手段により前記当落判定用乱数として取得された乱数値が前記第 2 の当落乱数記憶手段に基づいて前記擬似確変用乱数値であるか否かを判断する擬似確変判断手段

を有しており、前記擬似確変判断手段により擬似確変用乱数値である旨判断されたときに、前記大当たり判定手段による当落判定処理が行われる前の時点での所定の表示画面にて所定の擬似確変演出を行う

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記始動口は、複数設けられてなる

請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

前記所定の表示画面は、液晶画面として設けられてなる

請求項 1 または 2 に記載の遊技機。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

こうした目的を達成するため、請求項 1 に記載の発明では、始動口への遊技球の入球に基づいて当落判定用乱数を取得する当落乱数取得手段と、前記当落乱数取得手段により前記当落判定用乱数として取得され得る乱数値がハズレ値と大当たり値とのいずれかに分類判別可能となるように記憶されている第 1 の当落乱数記憶手段と、予め定められた始動条件が成立したことを条件に、前記当落乱数取得手段により前記当落判定用乱数として取得された乱数値を前記第 1 の当落乱数記憶手段に基づいて前記ハズレ値と前記大当たり値とのいずれかに分類判別し、前記大当たり値に分類判別されたときにのみ大当たりが当選された旨判定される当落判定処理を行う大当たり判定手段と、前記大当たり判定手段による当落判定処理に先立って、前記第 1 の当落乱数記憶手段での前記大当たり値の前記ハズレ値に対する割合によって決定付けられる前記大当たりの当選確率を変更することなく、該当選確率よりも倍以上の高い確率にて大当たりが当選される擬似確変状態に制御可能な擬似確変制御手段と、を備え、前記擬似確変制御手段は、前記大当たり値の一部と前記ハズレ値の一部とを前記擬似確変状態での当落判定処理に供される擬似確変用乱数値として判別可能とするとともに、該判別可能とされる前記大当たり値の一部の前記ハズレ値の一部に対する割合は、前記大当たりの当選確率を決定付ける前記第 1 の当落乱数記憶手段での前記大当たり値の前記ハズレ値に対する割合よりも倍以上に高く設定される第 2 の当落乱数記憶手段、及び前記大当たり判定手段による当落判定処理に先立って、前記当落乱数取得手段により前記当落判定用乱数として取得された乱数値が前記第 2 の当落乱数記憶手段に基づいて前記擬似確変用乱数値であるか否かを判断する擬似確変判断手段を有しており、前記擬似確変判断手段により擬似確変用乱数値である旨判断されたときに、前記大当たり判定手段による当落判定処理が行われる前の時点での所定の表示画面にて所定の擬似確変演出を行うことを要旨とする。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0010

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0010】

すなわちこの場合、上記擬似確変判断手段により上記擬似確変用乱数値である旨判断されれば、第 1 の当落乱数記憶手段を利用した大当たりについての当落判定処理が行われる前の時点で、大当たりの当選確率よりも倍以上の高い確率（第 2 の当落乱数記憶手段での上記大当たり値の一部の上記ハズレ値の一部に対する割合から算出される確率）にて大当たりが当選されることが理論的に決定されることとなる。したがって、上記擬似確変判断手段により擬似確変用乱数値である旨判断されたときに、上記大当たり判定手段による当落判定処理が行われる前の、上記予め定められた始動条件が成立していない時点での所定の表示画面にて所定の擬似確変演出を行うようにすれば、大当たりの当選確率が変更されない通常遊技状態において、上記大当たりについての当落判定処理をその当選確率を倍以上に高くして行うことができるようになる。このような遊技機によれば、通常遊技状態において、実際に高い確率で当選されるかのような当落判定処理が行われる状況が突然に発生し得るため、通常遊技状態にあるときの興趣低下が抑制されるようになる。