

【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7月11日(2013.7.11)

【公開番号】特開2012-210491(P2012-210491A)

【公開日】平成24年11月1日(2012.11.1)

【年通号数】公開・登録公報2012-045

【出願番号】特願2012-173787(P2012-173787)

【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25年5月24日(2013.5.24)

【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】

第 1 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第 1 可変表示手段と、第 2 始動領域を遊技媒体が通過した後に、前記開始条件の成立にもとづいて、識別情報の可変表示を行い表示結果を導出表示する第 2 可変表示手段とを備え、前記第 1 可変表示手段または前記第 2 可変表示手段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とともに、所定条件が成立したときに通常状態であるときに比べて遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行させる遊技機であって、

前記第 1 始動領域または前記第 2 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、演出用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、

前記第 1 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および前記第 2 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の各々について、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、前記抽出手段により抽出された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、演出用識別情報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、演出用識別情報の可変表示を実行する可変表示実行手段と、

前記可変表示パターン決定手段による決定前に、前記第 1 始動領域または前記第 2 始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記抽出手段により抽出された前記特定遊技状態決定用乱数の値にもとづいて、前記特定遊技状態に移行させるか否かを判定するとともに、前

記抽出手段により抽出された前記可変表示決定用乱数の値と、前記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、演出用識別情報の可変表示パターンが複数種類の可変表示パターンのうちの特定可変表示パターンとなるか否かを判定する始動判定手段と、

前記始動判定手段によって前記特定遊技状態に移行させると判定された場合または前記特定可変表示パターンとなると判定された場合に、当該判定対象となった識別情報の可変表示の前記開始条件が成立する以前に、特定演出を実行可能である特定演出実行手段と、

前記特別遊技状態中である場合には、前記第1始動領域を遊技媒体が通過したことにもとづく保留記憶に対する前記特定演出の実行を制限する特定演出制限手段と、

識別情報の可変表示を開始するときに、前記可変表示パターン決定手段によって決定された可変表示パターンを特定可能な可変表示パターンコマンドを送信する開始時コマンド送信手段とを備え、

前記特定可変表示パターンに対応した判定値のうちの少なくとも一部は、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にかかわらず、同一判定値が設定され、

前記特定可変表示パターンと異なる非特定可変表示パターンに対応した判定値は、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、演出用識別情報の可変表示において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演出用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短縮用可変表示パターンを含み、

前記可変表示パターン決定手段は、前記開始条件が成立したときに前記保留記憶手段が記憶する保留記憶数にもとづいた短縮条件が成立している場合には、前記短縮条件が成立していない場合と比較して、前記短縮用可変表示パターンに対応した判定値の個数が多く設定された判定値を用いて可変表示パターンを決定し、

前記始動判定手段は、前記抽出手段により抽出された前記可変表示決定用乱数の値が前記同一判定値と合致するか否かを判定することによって、前記特定可変表示パターンとなるか否かを判定し、

前記開始時コマンド送信手段は、前記第1可変表示手段における識別情報の可変表示または前記第2可変表示手段における識別情報の可変表示のいずれが行われる場合でも、前記可変表示パターン決定手段によって決定された前記可変表示パターンに応じて、共通の前記可変表示パターンコマンドを送信する

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**】0008

【**補正方法**】変更

【**補正の内容**】

【**0008**】

本発明による遊技機は、第1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第1可変表示手段と、第2始動領域を遊技媒体が通過した後に、開始条件の成立にもとづいて、識別情報の可変表示を行い表示結果を導出表示する第2可変表示手段とを備え、第1可変表示手段または第2可変表示手段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とともに、所定条件が成立したときに通常状態であるときに比べて遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行させる遊技機であって、第1始動領域または第2始動領域を遊技媒体が通過したときに、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、演出用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

第1始動領域を遊技媒体が通過したにもかかわらず開始条件が成立していない可変表示および第2始動領域を遊技媒体が通過したにもかかわらず開始条件が成立していない可変表示の各々について、抽出手段が抽出した特定遊技状態決定用乱数と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、開始条件が成立したことにもとづいて、特定遊技状態決定用乱数を用いて、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、事前決定手段の決定結果と、開始条件が成立したときの保留記憶手段が記憶する保留記憶数と、抽出手段により抽出された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、演出用識別情報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、可変表示パターン決定手段の決定結果にもとづいて、演出用識別情報の可変表示を実行する可変表示実行手段と、可変表示パターン決定手段による決定前に、第1始動領域または第2始動領域を遊技媒体が通過したときに、抽出手段により抽出された特定遊技状態決定用乱数の値にもとづいて、特定遊技状態に移行させるか否かを判定するとともに、抽出手段により抽出された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、演出用識別情報の可変表示パターンが複数種類の可変表示パターンのうちの特定可変表示パターンとなるか否かを判定する始動判定手段と、始動判定手段によって特定遊技状態に移行させると判定された場合または特定可変表示パターンとなると判定された場合に、当該判定対象となった識別情報の可変表示の開始条件が成立する以前に、特定演出を実行可能である特定演出実行手段と、特別遊技状態中である場合には、第1始動領域を遊技媒体が通過したことにもとづく保留記憶に対する特定演出の実行を制限する特定演出制限手段と、識別情報の可変表示を開始するときに、可変表示パターン決定手段によって決定された可変表示パターンを特定可能な可変表示パターンコマンドを送信する開始時コマンド送信手段とを備え、特定可変表示パターンに対応した判定値のうちの少なくとも一部は、開始条件が成立したときの保留記憶手段が記憶する保留記憶数にかかわらず、同一判定値が設定され、特定可変表示パターンと異なる非特定可変表示パターンに対応した判定値は、開始条件が成立したときの保留記憶手段が記憶する保留記憶数に応じて異なる判定値が設定され、非特定可変表示パターンは、演出用識別情報の可変表示においてリーチ状態が成立しない可変表示パターンであり、特定可変表示パターンと比較して演出用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短縮用可変表示パターンを含み、可変表示パターン決定手段は、開始条件が成立したときに保留記憶手段が記憶する保留記憶数にもとづいた短縮条件が成立している場合には、短縮条件が成立していない場合と比較して、短縮用可変表示パターンに対応した判定値の個数が多く設定された判定値を用いて可変表示パターンを決定し、始動判定手段は、抽出手段により抽出された可変表示決定用乱数の値が同一判定値と合致するか否かを判定することによって、特定可変表示パターンとなるか否かを判定し、開始時コマンド送信手段は、第1可変表示手段における識別情報の可変表示または第2可変表示手段における識別情報の可変表示のいずれが行われる場合でも、可変表示パターン決定手段によって決定された可変表示パターンに応じて、共通の可変表示パターンコマンドを送信することを特徴とする。

そのような構成により、可変表示の作動率の低下を防止しつつ、遊技に対する興趣を向上できる。