

【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26年9月18日(2014.9.18)

【公開番号】特開2013-215303(P2013-215303A)

【公開日】平成25年10月24日(2013.10.24)

【年通号数】公開・登録公報2013-058

【出願番号】特願2012-86704(P2012-86704)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

A 6 3 F 7/02 3 2 0

【手続補正書】

【提出日】平成26年7月31日(2014.7.31)

【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】

遊技盤に設けられた始動入賞口への入球率を向上させる入球率向上状態を付与することができる可能な遊技機において、

主制御手段と、前記主制御手段から出力された制御コマンドに基づいて制御を行う副制御手段と、を備え、

前記主制御手段には、

前記始動入賞口への入球を契機に、リーチ判定用乱数の値を含む複数種類の乱数の値を取得する乱数取得手段と、

図柄変動ゲームの開始を契機に、当該図柄変動ゲームがはずれの結果を導出させるゲームであるときに当該ゲームをリーチ変動とするかの判定を行うリーチ判定手段と、

前記乱数取得手段が乱数の値を取得したことに伴い、その取得したリーチ判定用乱数の値から特定される特定情報を含む先読み制御コマンドを抽出する抽出手段と、

前記抽出手段が抽出した前記先読み制御コマンドを前記副制御手段に出力する出力手段と、を含み、

前記副制御手段には、

前記先読み制御コマンドから特定される特定情報をもとに先読み演出の実行を制御する制御手段と、を含み、

前記入球率向上状態が付与されていない非入球率向上状態において前記リーチ判定手段が前記リーチ変動とすると判定するリーチ確率は、前記図柄変動ゲームの開始時における保留中の図柄変動ゲームの数によって異なり、

前記特定情報には、前記リーチ判定手段がリーチ変動とすると判定する値であることを特定可能な第1特定情報と、前記リーチ判定手段がリーチ変動とすると判定しない値であることを特定可能な第2特定情報と、前記リーチ判定手段がリーチ変動とすると判定する場合とリーチ変動とすると判定しない場合とがあることを特定可能な第3特定情報と、を含み、

前記先読み制御コマンドには、前記特定情報に加え、前記抽出手段による前記先読み制御コマンドの抽出時における保留中の図柄変動ゲームの数を特定可能な保留情報と、が含まれている遊技機。

**【請求項 2】**

主制御手段と、遊技球が入球可能な始動手段と、前記始動手段による遊技球の入球を条件として、図柄を変動させて行う図柄変動ゲームを表示する演出実行手段と、前記主制御手段から出力された制御コマンドに基づいて前記演出実行手段に演出を実行させる制御を行う演出制御手段と、を備え、前記図柄変動ゲームにおいて予め定めた大当たり表示結果が表示された場合には、遊技者に有利となる大当たり遊技が生起される遊技機において、

前記主制御手段は、

前記始動手段による遊技球の入球を契機に、図柄変動ゲームが大当たりとなるか否かを判定するための当たり判定用乱数の値と、該図柄変動ゲームの変動時間を指定する変動内容を決定するための変動内容決定用乱数の値とを取得する乱数取得手段と、

前記始動手段に遊技球が入球したときに前記乱数取得手段が取得した当たり判定用乱数と変動内容決定用乱数とを始動保留に対応付けて記憶する保留記憶手段と、

前記図柄変動ゲームの開始を契機に、前記保留記憶手段に前記始動保留と対応付けて記憶された当たり判定用乱数の値に基づいて、図柄変動ゲームが大当たりとなるか否かを判定する大当たり判定手段と、

前記図柄変動ゲームの開始を契機に、前記大当たり判定手段の判定結果と、前記保留記憶手段に前記始動保留と対応付けて記憶された変動内容決定用乱数の値に基づいて、図柄変動ゲームの変動内容を決定する変動内容決定手段と、

前記始動手段による遊技球の入球を契機に、前記保留記憶手段に前記始動保留と対応付けて記憶された当たり判定用乱数に基づく前記大当たり判定手段の判定前に、該当たり判定用乱数と、該始動保留と対応付けて記憶された変動内容決定用乱数とを判定する事前判定手段と、

前記図柄変動ゲームの開始を契機に、前記変動内容決定手段によって決定された変動内容を指定する変動内容特定情報を含む第1制御コマンドを前記演出制御手段に出力する一方で、前記始動手段による遊技球の入球を契機に、前記事前判定手段による事前判定の結果を第2制御コマンドとして前記演出制御手段に出力するコマンド制御手段と、

複数種類の変動内容から構成される複数種類の変動内容決定テーブルを記憶する変動内容決定テーブル記憶手段と、を有し、

前記演出制御手段は、前記第1制御コマンドが入力されると、前記演出実行手段に対して、該第1制御コマンドにより指定された変動内容で図柄変動ゲームを実行させる制御を行う一方で、前記第2制御コマンドが入力されると、該第2制御コマンドに基づいて、所定条件の成立により、前記大当たり判定手段の判定前に、保留されている図柄変動ゲームにおいて特定予告演出を前記演出実行手段に実行させる制御を行い、

前記事前判定手段は、前記始動手段による遊技球の入球を契機に、前記事前判定手段による当たり判定用乱数と変動内容決定用乱数とを事前に判定した結果に基づいて、前記変動内容決定手段による変動内容の決定前に、図柄変動ゲームの変動内容を事前に特定し、

前記コマンド制御手段は、前記始動手段による遊技球の入球を契機に、前記事前判定手段によって事前に特定された変動内容を指定する前記第1制御コマンドにおける変動内容特定情報を含む制御コマンドであり、かつ、前記第1制御コマンドとは異なるコマンドと特定可能である制御コマンドを前記第2制御コマンドとして決定し、前記演出制御手段に出力し、

前記主制御手段及び前記演出制御手段の少なくとも何れかは、

実行が保留されている図柄変動ゲームのうちの何れかで、所定条件の成立により、前記変動内容決定手段によって変動内容決定テーブルが変更されるか否かを事前に判定する変動内容決定テーブル事前判定手段と、

前記変動内容決定テーブル事前判定手段によって変動内容決定テーブルが変更されると判定された場合には、該判定されてから変動内容決定テーブルが変更される図柄変動ゲームが実行されるまでに前記始動手段に遊技球が入球されたことを契機とする特定予告演出の実行を規制させる制御を行う規制手段と、を有する遊技機。

**【請求項 3】**

前記変動内容決定手段は、遊技状態の変化を伴わずに前記変動内容決定テーブルを変更させることができる請求項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】

上記問題点を解決するために、請求項1に記載の発明は、遊技盤に設けられた始動入賞口への入球率を向上させる入球率向上状態を付与することが可能な遊技機において、主制御手段と、前記主制御手段から出力された制御コマンドに基づいて制御を行う副制御手段と、を備え、前記主制御手段には、前記始動入賞口への入球を契機に、リーチ判定用乱数の値を含む複数種類の乱数の値を取得する乱数取得手段と、図柄変動ゲームの開始を契機に、当該図柄変動ゲームがはずれの結果を導出させるゲームであるときに当該ゲームをリーチ変動とするかの判定を行うリーチ判定手段と、前記乱数取得手段が乱数の値を取得したことに伴い、その取得したリーチ判定用乱数の値から特定される特定情報を含む先読み制御コマンドを抽出する抽出手段と、前記抽出手段が抽出した前記先読み制御コマンドを前記副制御手段に出力する出力手段と、を含み、前記副制御手段には、前記先読み制御コマンドから特定される特定情報をもとに先読み演出の実行を制御する制御手段と、を含み、前記入球率向上状態が付与されていない非入球率向上状態において前記リーチ判定手段が前記リーチ変動とすると判定するリーチ確率は、前記図柄変動ゲームの開始時における保留中の図柄変動ゲームの数によって異なり、前記特定情報には、前記リーチ判定手段がリーチ変動とすると判定する値であることを特定可能な第1特定情報と、前記リーチ判定手段がリーチ変動とすると判定しない値であることを特定可能な第2特定情報と、前記リーチ判定手段がリーチ変動とすると判定する場合とリーチ変動とすると判定しない場合とがあることを特定可能な第3特定情報と、を含み、前記先読み制御コマンドには、前記特定情報に加え、前記抽出手段による前記先読み制御コマンドの抽出時における保留中の図柄変動ゲームの数を特定可能な保留情報と、が含まれていることを要旨とする。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0009】

請求項2に記載の発明は、主制御手段と、遊技球が入球可能な始動手段と、前記始動手段による遊技球の入球を条件として、図柄を変動させて行う図柄変動ゲームを表示する演出実行手段と、前記主制御手段から出力された制御コマンドに基づいて前記演出実行手段に演出を実行させる制御を行う演出制御手段と、を備え、前記図柄変動ゲームにおいて予め定めた大当たり表示結果が表示された場合には、遊技者に有利となる大当たり遊技が生起される遊技機において、前記主制御手段は、前記始動手段による遊技球の入球を契機に、図柄変動ゲームが大当たりとなるか否かを判定するための当たり判定用乱数の値と、該図柄変動ゲームの変動時間を指定する変動内容を決定するための変動内容決定用乱数の値とを取得する乱数取得手段と、前記始動手段に遊技球が入球したときに前記乱数取得手段が取得した当たり判定用乱数と変動内容決定用乱数とを始動保留に対応付けて記憶する保留記憶手段と、前記図柄変動ゲームの開始を契機に、前記保留記憶手段に前記始動保留と対応付けて記憶された当たり判定用乱数の値に基づいて、図柄変動ゲームが大当たりとなるか否かを判定する大当たり判定手段と、前記図柄変動ゲームの開始を契機に、前記大当たり判定手段の判定結果と、前記保留記憶手段に前記始動保留と対応付けて記憶された変動内容決定用乱数の値とに基づいて、図柄変動ゲームの変動内容を決定する変動内容決定手段と、前記始動手段による遊技球の入球を契機に、前記保留記憶手段に前記始動保留と対応付けて記憶され

た当たり判定用乱数に基づく前記大当たり判定手段の判定前に、該当たり判定用乱数と、該始動保留と対応付けて記憶された変動内容決定用乱数とを判定する事前判定手段と、前記図柄変動ゲームの開始を契機に、前記変動内容決定手段によって決定された変動内容を指定する変動内容特定情報を含む第1制御コマンドを前記演出制御手段に出力する一方で、前記始動手段による遊技球の入球を契機に、前記事前判定手段による事前判定の結果を第2制御コマンドとして前記演出制御手段に出力するコマンド制御手段と、複数種類の変動内容から構成される複数種類の変動内容決定テーブルを記憶する変動内容決定テーブル記憶手段と、を有し、前記演出制御手段は、前記第1制御コマンドが入力されると、前記演出実行手段に対して、該第1制御コマンドにより指定された変動内容で図柄変動ゲームを実行させる制御を行う一方で、前記第2制御コマンドが入力されると、該第2制御コマンドに基づいて、所定条件の成立により、前記大当たり判定手段の判定前に、保留されている図柄変動ゲームにおいて特定予告演出を前記演出実行手段に実行させる制御を行い、前記事前判定手段は、前記始動手段による遊技球の入球を契機に、前記事前判定手段による当たり判定用乱数と変動内容決定用乱数とを事前に判定した結果に基づいて、前記変動内容決定手段による変動内容の決定前に、図柄変動ゲームの変動内容を事前に特定し、前記コマンド制御手段は、前記始動手段による遊技球の入球を契機に、前記事前判定手段によって事前に特定された変動内容を指定する前記第1制御コマンドにおける変動内容特定情報を含む制御コマンドであり、かつ、前記第1制御コマンドとは異なるコマンドと特定可能である制御コマンドを前記第2制御コマンドとして決定し、前記演出制御手段に出力し、前記主制御手段及び前記演出制御手段の少なくとも何れかは、実行が保留されている図柄変動ゲームのうちの何れかで、所定条件の成立により、前記変動内容決定手段によって変動内容決定テーブルが変更されるか否かを事前に判定する変動内容決定テーブル事前判定手段と、前記変動内容決定テーブル事前判定手段によって変動内容決定テーブルが変更されると判定された場合には、該判定されてから変動内容決定テーブルが変更される図柄変動ゲームが実行されるまでに前記始動手段に遊技球が入球されたことを契機とする特定予告演出の実行を規制させる制御を行う規制手段と、を有することを要旨とする。

#### 【手続補正4】

【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】

請求項3に記載の発明は、請求項2に記載の遊技機において、前記変動内容決定手段は、遊技状態の変化を伴わずに前記変動内容決定テーブルを変更させることが可能であることを要旨とする。

#### 【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0011

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0203

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0203】

次に、上記実施形態及び別例から把握できる技術的思想を以下に追記する。

(イ) 前記主制御手段及び前記演出制御手段の少なくとも何れかは、前記当たり判定用乱数に基づいてはずれとなると事前に判定した場合には、特定予告演出を実行させるか否かを判定する演出実行判定手段を有する。

**【手続補正7】****【補正対象書類名】明細書****【補正対象項目名】0204****【補正方法】変更****【補正の内容】****【0204】**

(口) 前記第2制御コマンドは、前記事前判定手段による事前判定の対象となった図柄変動ゲームを指定するゲーム特定情報を含む。

**【手続補正8】****【補正対象書類名】明細書****【補正対象項目名】0205****【補正方法】変更****【補正の内容】****【0205】**

(ハ) 前記変動内容決定手段は、大当たり遊技の終了後に実行された図柄変動ゲームの実行回数に基づいて、変動内容決定テーブルを変更させる制御を行い、前記主制御手段及び前記演出制御手段の少なくとも何れかは、大当たり遊技の終了後に実行された図柄変動ゲームの実行回数を計数するゲーム計数手段を有し、前記変動内容決定テーブル事前判定手段は、前記ゲーム計数手段によって計数される図柄変動ゲームの実行回数に基づいて、実行が保留されている図柄変動ゲームのうちの何れかで前記変動内容決定手段によって変動内容決定テーブルが変更されるか否かを事前に判定する。

**【手続補正9】****【補正対象書類名】明細書****【補正対象項目名】0206****【補正方法】変更****【補正の内容】****【0206】**

(ニ) 前記始動手段は、遊技球が入球可能な入球口と、該入球口が開放状態と閉鎖状態を取り得るように動作する開閉手段とを有し、前記主制御手段は、前記開閉手段を開放状態に動作させ易い入球率向上状態の制御を行う遊技状態制御手段を有し、前記遊技状態制御手段は、大当たり遊技の終了後に実行された図柄変動ゲームの実行回数に基づいて、入球率向上状態の付与を終了させる制御を行い、前記変動内容決定手段は、前記遊技状態制御手段によって入球率向上状態の付与が終了される場合には、変動内容決定テーブルを変更させる制御を行い、前記主制御手段及び前記演出制御手段の少なくとも何れかは、大当たり遊技の終了後に実行された図柄変動ゲームの実行回数を計数するゲーム計数手段を有し、前記変動内容決定テーブル事前判定手段は、前記ゲーム計数手段によって計数される図柄変動ゲームの実行回数に基づいて、実行が保留されている図柄変動ゲームのうちの何れかで入球率向上状態の付与が終了される場合には、前記変動内容決定手段によって変動内容決定テーブルが変更されると事前に判定する。

**【手続補正10】****【補正対象書類名】明細書****【補正対象項目名】0207****【補正方法】変更****【補正の内容】****【0207】**

(ホ) 前記始動手段は、遊技球が入球可能な入球口と、該入球口が開放状態と閉鎖状態を取り得るように動作する開閉手段とを有し、前記主制御手段は、前記開閉手段を開放状態に動作させ易い入球率向上状態の制御を行う遊技状態制御手段を有し、前記変動内容決定手段は、前記遊技状態制御手段によって入球率向上状態が付与されるか否かに変化がある場合には、変動内容決定テーブルを変更させる制御を行い、前記変動内容決定テーブル

事前判定手段は、前記事前判定手段による事前判定の結果に基づいて、実行が保留されている図柄変動ゲームのうちの何れかで入球率向上状態が付与される大当たりとなる場合には、前記変動内容決定手段によって変動内容決定テーブルが変更されると事前に判定する。

【手続補正11】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0208

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0208】

(ヘ) 前記主制御手段は、前記大当たり判定手段の判定結果が否定である場合、現在の遊技状態が継続される小当たりとなるか否かを判定する小当たり判定手段を有し、前記変動内容決定手段は、前記小当たり判定手段の判定結果が肯定である場合、変動内容決定テーブルを変更させ得る制御を行い、前記変動内容決定テーブル事前判定手段は、前記事前判定手段による事前判定の結果に基づいて、実行が保留されている図柄変動ゲームのうちの何れかで小当たりとなる場合には、前記変動内容決定手段によって変動内容決定テーブルが変更されると事前に判定する。