

【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4月12日(2012.4.12)

【公開番号】特開2010-35630(P2010-35630A)

【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2008-198764(P2008-198764)

【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 0 4 D

【手続補正書】

【提出日】平成24年2月23日(2012.2.23)

【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】

始動領域を遊技媒体が通過したことにもとづいて、各々を識別可能な複数種類の識別情報を可変表示する可変表示装置を備え、可変表示装置における識別情報の表示結果があらかじめ定められた特定表示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制御する遊技機であって、

識別情報の可変表示を開始するときに、前記特定遊技状態に制御するか否かを決定する事前決定手段と、

リーチ決定用乱数と比較される値であってリーチ状態とすることに対応するリーチ判定値が設定されたリーチ決定テーブルと、

前記事前決定手段によって特定遊技状態に制御しないことに決定されたことにもとづいて、識別情報の表示状態をリーチ状態とするか否かを前記リーチ決定テーブルとリーチ決定用乱数とを用いて決定するリーチ決定手段と、

前記始動領域を遊技媒体が通過したが未だ開始されていない可変表示について、少なくとも前記リーチ決定用乱数として抽出された乱数値および可変表示パターン種別決定用乱数として抽出された乱数値を所定の上限数を限度として記憶する保留記憶手段と、

前記保留記憶手段の記憶数のそれぞれに対応して、前記可変表示パターン種別決定用乱数と比較される値であって各々の可変表示パターン種別に割り当てられた複数の判定値が設定された可変表示パターン種別決定テーブルと、

前記事前決定手段による決定結果と前記リーチ決定手段による決定結果とに応じて、前記可変表示パターン種別決定テーブルと前記可変表示パターン種別決定用乱数とを用いて、識別情報の可変表示パターン種別を複数種類のいずれかに決定する可変表示パターン種別決定手段と、

前記可変表示パターン種別決定手段により決定された可変表示パターン種別に含まれる可変表示パターンの中から識別情報の可変表示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にもとづいて、識別情報の可変表示の制御を行う可変表示制御手段と、

前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記リーチ決定用乱数として抽出された乱

数値を用いて識別情報の表示状態がリーチ状態になるか否かを判定するとともに、前記可変表示パターン種別決定用乱数として抽出された乱数値を用いて識別情報の可変表示パターン種別を判定する始動判定手段と、

前記始動判定手段による判定の対象となった遊技媒体の通過にもとづく可変表示が開始される以前に実行される可変表示において、前記始動判定手段の判定結果にもとづいて当該判定の対象となった識別情報の可変表示パターン種別に対応する予告、および前記始動判定手段の判定結果にもとづいて当該判定の対象となった識別情報の可変表示においてリーチ状態になるか否かの予告を実行する予告実行手段とを備え、

前記可変表示パターン種別決定テーブルは、前記保留記憶手段の記憶数に対応して複数設けられ、

前記保留記憶手段の記憶数の上限数に対応する前記可変表示パターン種別決定テーブルにおいて、特定遊技状態に制御することに決定されたときに決定される割合が高い特定の可変表示パターン種別には、他の前記可変表示パターン種別決定テーブルにおける前記特定の可変表示パターン種別に割り当てられている判定値の個数よりも少ない個数の判定値が割り当てられている

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

始動領域を遊技媒体が通過したことにもとづいて、各々を識別可能な複数種類の識別情報を可変表示する可変表示装置を備え、可変表示装置における識別情報の表示結果があらかじめ定められた特定表示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制御する遊技機であって、

識別情報の可変表示を開始するときに、前記特定遊技状態に制御するか否かを決定する事前決定手段と、

リーチ決定用乱数と比較される値であってリーチ状態とすることに対応するリーチ判定値が設定されたリーチ決定テーブルと、

前記事前決定手段によって特定遊技状態に制御しないことに決定されたことにもとづいて、識別情報の表示状態をリーチ状態とするか否かを前記リーチ決定テーブルとリーチ決定用乱数とを用いて決定するリーチ決定手段と、

前記始動領域を遊技媒体が通過したが未だ開始されていない可変表示について、少なくとも前記リーチ決定用乱数として抽出された乱数値および可変表示パターン種別決定用乱数として抽出された乱数値を所定の上限数を限度として記憶する保留記憶手段と、

前記保留記憶手段の記憶数のそれぞれに対応して、前記可変表示パターン種別決定用乱数と比較される値であって各々の可変表示パターン種別に割り当てられた複数の判定値が設定された可変表示パターン種別決定テーブルと、

前記事前決定手段による決定結果と前記リーチ決定手段による決定結果とに応じて、前記可変表示パターン種別決定テーブルと前記可変表示パターン種別決定用乱数とを用いて、識別情報の可変表示パターン種別を複数種類のいずれかに決定する可変表示パターン種別決定手段と、

前記可変表示パターン種別決定手段により決定された可変表示パターン種別に含まれる可変表示パターンの中から識別情報の可変表示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にもとづいて、識別情報の可変表示の制御を行う可変表示制御手段と、

前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記リーチ決定用乱数として抽出された乱数値を用いて識別情報の表示状態がリーチ状態になるか否かを判定するとともに、前記可変表示パターン種別決定用乱数として抽出された乱数値を用いて識別情報の可変表示パターン種別を判定する始動判定手段と、

前記始動判定手段による判定の対象となった遊技媒体の通過にもとづく可変表示が開始される以前に実行される可変表示において、前記始動判定手段の判定結果にもとづいて当該判定の対象となった識別情報の可変表示パターン種別に対応する予告、および前記始動

判定手段の判定結果にもとづいて当該判定の対象となった識別情報の可変表示においてリーチ状態になるか否かの予告を実行する予告実行手段とを備え、

前記リーチ決定テーブルは、前記保留記憶手段の記憶数に対応して複数設けられ、

前記リーチ決定手段は、前記保留記憶手段の記憶数に対応した前記リーチ決定テーブルを用いてリーチ状態とするか否かを決定し、

前記始動判定手段は、前記複数設けられた前記リーチ決定テーブルのうち、最も少ない個数のリーチ判定値が割り当てられている前記リーチ決定テーブルを用いてリーチ状態とするか否かを判定する

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】0010

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0010】

本発明による遊技機は、始動領域（例えば、第1始動入賞口13や第2始動入賞口14）を遊技媒体（例えば、遊技球）が通過したことにもとづいて、各々を識別可能な複数種類の識別情報（例えば、飾り図柄）を可変表示する可変表示装置（例えば、演出表示装置9）を備え、可変表示装置における識別情報の表示結果があらかじめ定められた特定表示結果（例えば、大当たり図柄）となったときに遊技者にとって有利な特定遊技状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御する遊技機であって、識別情報の可変表示を開始するときに、特定遊技状態に制御するか否かを決定する事前決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560において、ステップS54の処理を実行する部分）と、リーチ決定用乱数と比較される値であってリーチ状態とすることに対応するリーチ判定値が設定されたリーチ決定テーブル（例えば、図14に示すリーチ判定テーブル）と、事前決定手段によって特定遊技状態に制御しないことに決定されたことにもとづいて、識別情報の表示状態をリーチ状態とするか否かをリーチ決定テーブルとリーチ決定用乱数とを用いて決定するリーチ決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560において、ステップS98の処理を実行する部分）と、始動領域を遊技媒体が通過したが未だ開始されていない可変表示について、少なくともリーチ決定用乱数として抽出された乱数値および可変表示パターン種別決定用乱数として抽出された乱数値を所定の上限数（例えば、4）を限度として記憶する保留記憶手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560において、RAM55の保留記憶バッファにおける保存領域）と、保留記憶手段の記憶数のそれぞれに対応して、可変表示パターン種別決定用乱数と比較される値であって各々の可変表示パターン種別に割り当てられた複数の判定値が設定された可変表示パターン種別決定テーブル（例えば、図15に示すリーチ用変動パターン種別判定テーブル、特に、図15（A）における保留記憶数に応じた4つのテーブル：それぞれが、複数設けられたリーチ決定テーブルのそれぞれと1対1に対応するものでもよいし、上記のリーチ決定テーブルと可変表示パターン種別決定テーブルとが1つのテーブルにまとめられてもよい。）と、事前決定手段による決定結果とリーチ決定手段による決定結果とに応じて、可変表示パターン種別決定テーブルと可変表示パターン種別決定用乱数とを用いて（例えば、ステップS103の処理で図15に示すリーチ用変動パターン種別判定テーブルを使用して）、識別情報の可変表示パターン種別を複数種類のいずれかに決定する可変表示パターン種別決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560において、ステップS101，S102の処理を実行する部分）と、可変表示パターン種別決定手段により決定された可変表示パターン種別に含まれる可変表示パターンの中から識別情報の可変表示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（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560において、ステップS104，S105の処理を実行する部分）と、可変表示パターン決定手段の決定にもとづいて、識別情報の可変表示の制御を行う可変表示制御手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100において、ステップS706の演出制御プロセ

ス処理を実行する部分)と、リーチ決定用乱数として抽出された乱数値を用いて識別情報の表示状態がリーチ状態になるか否かを判定するとともに、可変表示パターン種別決定用乱数として抽出された乱数値を用いて識別情報の可変表示パターン種別を判定する始動判定手段(例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560において、ステップS233、S235の処理を実行する部分)と、始動判定手段による判定の対象となつた遊技媒体の通過にもとづく可変表示が開始される以前に実行される可変表示において、始動判定手段の判定結果にもとづいて当該判定の対象となつた識別情報の可変表示パターン種別に対応する予告、および始動判定手段の判定結果にもとづいて当該判定の対象となつた識別情報の可変表示においてリーチ状態になるか否かの予告を実行する予告実行手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100において、ステップS810の予告判定処理の判定結果にもとづいてステップS864、S877処理を実行する部分)とを備え、可変表示パターン種別決定テーブルは、保留記憶手段の記憶数に対応して複数設けられ(図15(A)における保留記憶数に応じた4つのテーブル)、保留記憶手段の記憶数の上限数(例えば、4)に対応する可変表示パターン種別決定テーブルにおいて、特定遊技状態に制御することに決定されたときに決定される割合が高い特定の可変表示パターン種別(例えば、スーパーCA2-3)には、他の可変表示パターン種別決定テーブルにおける特定の可変表示パターン種別に割り当てられている判定値の個数よりも少ない個数の判定値が割り当てられている(例えば、スーパーCA2-3に関して、図15(A)における保留記憶数=4のテーブルにおいて最も少ない判定値が割り当てられている。)ことを特徴とする。

また、本発明による遊技機の他の態様は、始動領域を遊技媒体が通過したことにもとづいて、各々を識別可能な複数種類の識別情報を可変表示する可変表示装置を備え、可変表示装置における識別情報の表示結果があらかじめ定められた特定表示結果となつたときに遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御する遊技機であつて、識別情報の可変表示を開始するときに、前記特定遊技状態に制御するか否かを決定する事前決定手段と、リーチ決定用乱数と比較される値であつてリーチ状態とすることに対応するリーチ判定値が設定されたリーチ決定テーブルと、前記事前決定手段によって特定遊技状態に制御しないことに対応されたリーチ決定テーブルと、識別情報の表示状態をリーチ状態とするか否かを前記リーチ決定テーブルとリーチ決定用乱数とを用いて決定するリーチ決定手段と、前記始動領域を遊技媒体が通過したが未だ開始されていない可変表示について、少なくとも前記リーチ決定用乱数として抽出された乱数値および可変表示パターン種別決定用乱数として抽出された乱数値を所定の上限数を限度として記憶する保留記憶手段と、前記保留記憶手段の記憶数のそれぞれに対応して、前記可変表示パターン種別決定用乱数と比較される値であつて各々の可変表示パターン種別に割り当てられた複数の判定値が設定された可変表示パターン種別決定テーブルと、前記事前決定手段による決定結果と前記リーチ決定手段による決定結果とに応じて、前記可変表示パターン種別決定テーブルと前記可変表示パターン種別決定用乱数とを用いて、識別情報の可変表示パターン種別を複数種類のいずれかに決定する可変表示パターン種別決定手段と、前記可変表示パターン種別決定手段により決定された可変表示パターン種別に含まれる可変表示パターンの中から識別情報の可変表示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にもとづいて、識別情報の可変表示の制御を行う可変表示制御手段と、前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、前記リーチ決定用乱数として抽出された乱数値を用いて識別情報の表示状態がリーチ状態になるか否かを判定するとともに、前記可変表示パターン種別決定用乱数として抽出された乱数値を用いて識別情報の可変表示パターン種別を判定する始動判定手段と、前記始動判定手段による判定の対象となつた遊技媒体の通過にもとづく可変表示が開始される以前に実行される可変表示において、前記始動判定手段の判定結果にもとづいて当該判定の対象となつた識別情報の可変表示パターン種別に対応する予告、および前記始動判定手段の判定結果にもとづいて当該判定の対象となつた識別情報の可変表示においてリーチ状態になるか否かの予告を実行する予告実行手段とを備え、前記リーチ決定テーブルは、前記保留記憶手段の記憶数に対応して複数設けられ、前記リーチ決定手段は、前記保留記憶手段の記憶数に対応した前記リーチ決定テーブルを用いてリ

ーチ状態とするか否かを決定し、前記始動判定手段は、前記複数設けられた前記リーチ決定テーブルのうち、最も少ない個数のリーチ判定値が割り当てられている前記リーチ決定テーブルを用いてリーチ状態とするか否かを判定することを特徴とする。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0016

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0016】

請求項1記載の発明では、遊技機は、始動領域を遊技媒体が通過したが未だ開始されていない可変表示について、少なくともリーチ決定用乱数として抽出された乱数値および可変表示パターン種別決定用乱数として抽出された乱数値を所定の上限数を限度として記憶する保留記憶手段と、事前決定手段による決定結果とリーチ決定手段による決定結果とに応じて、可変表示パターン種別決定テーブルと可変表示パターン種別決定用乱数とを用いて、識別情報の可変表示パターン種別を複数種類のいずれかに決定する可変表示パターン種別決定手段と、可変表示パターン種別決定手段により決定された可変表示パターン種別に含まれる可変表示パターンの中から識別情報の可変表示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、始動領域を遊技媒体が通過したときに、リーチ決定用乱数として抽出された乱数値を用いて識別情報の表示状態がリーチ状態になるか否かを判定するとともに、可変表示パターン種別決定用乱数として抽出された乱数値を用いて識別情報の可変表示パターン種別を判定する始動判定手段と、始動判定手段による判定の対象となつた遊技媒体の通過にもとづく可変表示が開始される以前に実行される可変表示において、始動判定手段の判定結果にもとづいて当該判定の対象となつた識別情報の可変表示パターン種別に対応する予告、および始動判定手段の判定結果にもとづいて当該判定の対象となつた識別情報の可変表示においてリーチ状態になるか否かの予告を実行する予告実行手段とを備え、保留記憶手段に記憶可能な情報の上限数に対応する可変表示パターン種別決定テーブルにおいて、特定遊技状態に制御することに決定されたときに決定される割合が高い特定の可変表示パターン種別には、他の可変表示パターン種別決定テーブルにおける特定の可変表示パターン種別に割り当てられている判定値の個数よりも少ない個数の判定値が割り当てられているので、始動領域を遊技媒体が通過したことにもとづいて識別情報の可変表示が開始される前に、識別情報の可変表示パターン種別にもとづいて予告を実行することによって遊技の興奮を向上させ、稼働率の低下を防止できるとともに無効始動入賞の発生を低減することができる効果がある。

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0017

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0017】

また、可変表示パターン決定手段が、識別情報の変動を開始するときに可変表示パターンを決定するように構成すれば、決定の時期がばらつかず、可変表示の作動率を設計値からかけ離れないようにすることができます。

【手続補正5】

【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、リーチ決定手段が、識別情報の変動を開始するときにリーチ状態とするか否かを決定するように構成すれば、決定の時期がばらつかず、リーチ状態の発生率を設計値から

かけ離れないようにすることができる。

【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0019

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0019】

また、予告実行手段が、遊技状態が特別遊技状態でないときに、複数回の識別情報の可変表示亘って予告を行う連続予告を実行するように構成すれば、可変表示時間が短くて予告が完了しないうちに可変表示が終了してしまって演出が不自然にな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】0020

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0020】

また、遊技制御手段が、遊技状態が特別遊技状態であるか否かに関わらず、始動判定手段が判定を行ったときに判定結果を特定可能な判定結果特定コマンドを送信し、演出制御手段が、遊技状態が特別遊技状態であるときには、判定結果特定コマンドが送信されても予告を実行しないように構成すれば、遊技制御手段が予告を実行するか否か判定する処理をなくすことができ、遊技制御手段の予告に関する処理負担を増大させないようにすることができる。

【手続補正8】

【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、遊技制御手段が、遊技状態が特別遊技状態でないときにのみ、始動判定手段が判定を行ったときの判定結果を特定可能な判定結果特定コマンドを送信するように構成すれば、不要なコマンドの送信機会を低減することができ、コマンドにもとづいて実行される予告をより確実に実行することができる。