

【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10月27日(2011.10.27)

【公開番号】特開2010-63728(P2010-63728A)

【公開日】平成22年3月25日(2010.3.25)

【年通号数】公開・登録公報2010-012

【出願番号】特願2008-234225(P2008-234225)

【国際特許分類】

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 5/04 5 1 1 E

A 6 3 F 5/04 5 1 6 D

A 6 3 F 5/04 5 1 6 E

A 6 3 F 5/04 5 1 6 F

【手続補正書】

【提出日】平成23年9月9日(2011.9.9)

【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】

複数種の絵柄を循環表示させる複数の循環表示手段と、
遊技媒体の受入を検出したことに基づいて賭数を設定する賭数設定手段と、
前記絵柄の循環表示を開始させることを決定可能な開始決定手段と、
前記開始決定手段の決定結果に基づいて、抽選を行う抽選手段と、
前記抽選に当選した場合、当選した役と対応する役当選情報を記憶する当選情報記憶手段と、

前記各循環表示手段の循環表示を個別に停止させるべく操作される複数の停止操作手段と、

前記開始決定手段の決定結果に基づいて前記各循環表示手段の循環表示を開始させるとともに、前記停止操作手段の操作に基づいて対応する循環表示手段の循環表示を停止させるように、前記各循環表示手段を表示制御する表示制御手段と
を備えた遊技機において、

遊技状態が所定遊技状態である場合に前記抽選に用いられる所定抽選情報を記憶する抽選情報記憶手段を備え、

前記所定抽選情報を、第 1 役と、第 2 役と、について少なくとも抽選が行われる構成とし、

前記第 1 役と対応する第 1 入賞が成立した場合、第 1 特典を付与する第 1 特典付与手段と、

前記第 2 役と対応する第 2 入賞が成立した場合、第 2 特典として前記賭数設定手段が設定し得る最大賭数より少数の遊技媒体を付与する第 2 特典付与手段と
を備え、

前記当選情報記憶手段を、前記第 1 役に当選したことを示す第 1 役当選情報を記憶した場合、前記第 1 特典付与手段が前記第 1 特典を付与するまで前記第 1 役当選情報を継続記憶可能な構成とし、

前記表示制御手段は、

前記第 1 役当選情報と、前記第 2 役に当選したことを示す第 2 役当選情報と、が前記当選情報記憶手段に記憶されている場合、前記第 2 入賞を成立させることが可能であれば前記第 1 入賞より前記第 2 入賞を優先して成立させるように、前記各循環表示手段を表示制御する第 1 表示制御手段と、

前記抽選手段の抽選結果が特定結果であって、前記第 1 役当選情報が前記当選情報記憶手段に記憶されている場合、前記第 1 入賞が成立可能となるように前記各循環表示手段を表示制御する特定表示制御手段とを備え、

前記各循環表示手段の少なくとも 1 つには、前記当選情報記憶手段に前記第 1 役当選情報と前記第 2 役当選情報が記憶されている場合に前記表示制御手段が前記第 1 入賞を成立させない表示制御をできるよう、前記第 2 入賞を形成する第 2 役絵柄を配置し、

前記各循環表示手段の少なくとも 1 つには、前記第 1 役としての第 1 所定役と対応する第 1 入賞を形成する第 1 所定絵柄と、前記第 1 役としての第 2 所定役と対応する第 1 入賞を形成する第 2 所定絵柄と、を、前記第 1 所定絵柄を所定位置に到達させることが可能なタイミングで対応する停止操作手段が操作された場合には前記第 2 所定絵柄を前記所定位置に到達させることができず、前記第 2 所定絵柄を所定位置に到達させることが可能なタイミングで対応する停止操作手段が操作された場合には前記第 1 所定絵柄を前記所定位置に到達させることができないよう、離間して配置し、

さらに、

前記抽選情報を、抽選対象の当選確率と、前記抽選対象に当選した場合に対応する入賞が成立する確率と、前記入賞成立時の遊技媒体の付与数と、を乗算した乗算値を各抽選対象について導出し、前記第 1 入賞以外の入賞が成立する抽選対象の乗算値を加算し、前記加算値を前記賭数で除算した際の値が 1 未満となる構成としたことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記第 1 役当選情報が前記当選情報記憶手段に記憶されている場合に、前記当選情報記憶手段に記憶されている第 1 役当選情報と対応する第 1 入賞を形成する絵柄を示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、

前記示唆演出を実行するか否かを決定する決定手段と、

示唆演出第 1 モードに移行させる第 1 移行手段と、

前記示唆演出第 1 モードより前記示唆演出の実行頻度が低い示唆演出第 2 モードに移行させる第 2 移行手段とを備え、

前記決定手段は、現在のモードに基づいて前記示唆演出を実行するか否かを決定することを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

前記決定手段は、前記第 1 役当選情報のみが前記当選情報記憶手段に記憶されている場合に、前記示唆演出を実行するか否かを決定することを特徴とする請求項 2 に記載の遊技機。

【請求項 4】

前記決定手段は、前記第 1 役当選情報と前記第 2 役当選情報とが前記当選情報記憶手段に記憶されている場合、前記示唆演出を実行しないと決定することを特徴とする請求項 2 又は請求項 3 に記載の遊技機。

【請求項 5】

前記第 1 役当選情報のみが前記当選情報記憶手段に記憶されている状況で前記決定手段が前記示唆演出を実行しないと決定した場合に、前記第 1 役に当選したことを示唆する一方、前記当選情報記憶手段に記憶されている第 1 役当選情報と対応する第 1 入賞を形成する絵柄を示唆しない第 2 示唆演出を実行可能な第 2 示唆演出実行手段を備えたことを特徴とする請求項 2 乃至請求項 4 のいずれかに記載の遊技機。