

【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17年9月2日(2005.9.2)

【公開番号】特開2003-260229(P2003-260229A)

【公開日】平成15年9月16日(2003.9.16)

【出願番号】特願2002-65806(P2002-65806)

【国際特許分類第7版】

A 6 3 F 7/02

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 0

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

【手続補正書】

【提出日】平成17年2月28日(2005.2.28)

【手続補正1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】特許請求の範囲

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

識別情報を変動表示可能な可変表示装置と、

遊技媒体の挙動に起因して抽選を行い、その結果に基づいて所定の利益を伴う特別遊技状態を導出するか否かを判定する判定手段と、

前記判定手段にて前記特別遊技状態を導出することが判定された場合に、通常モードに移行するのか、又は、前記通常モードよりも価値の高い特別モードに移行するのかを決定するモード決定手段とを備えた遊技機であって、

通常モード時においては、

前記モード決定手段により通常モードに移行することが決定された場合には、前記可変表示装置において前記識別情報を第1の特定の態様で確定表示し、前記特別遊技状態を導出し、その後通常モードに移行するように構成され、

前記モード決定手段により特別モードに移行することが決定された場合には、前記可変表示装置において前記識別情報を複数種類ある第2の特定の態様のうちいずれかで確定表示し、前記特別遊技状態を導出し、その後特別モードに移行するように構成され、

特別モード時においては、

前記モード決定手段により特別モードに移行することが決定された場合には、前記可変表示装置において前記識別情報を前記第2の特定の態様にて確定表示することをひかえて、前記第1又は第2の特定の態様とは別の態様で確定表示して、前記所定の利益がためられるように構成され、

前記モード決定手段により通常モードに移行することが決定された場合には、前記可変表示装置において前記識別情報を前記第1の特定の態様で確定表示し、前記特別遊技状態を導出するとともに、当該導出に際しては、前記ためられた利益分に相当する特別遊技状態を導出し、その後通常モードに移行するように構成され、

さらに、特別モード時においては、当該特別モード期間終了の条件として、前記モード決定手段により通常モードに移行することが決定されることを含む複数種類の条件が設定されているとともに、該複数種類の条件のうちいずれかが満たされた場合に、特別モードを終了して通常モードに移行するように構成されていることを特徴とする遊技機。

【請求項2】

前記可変表示装置において前記識別情報が所定回数変動表示された場合に、特別モード

期間終了の条件が成立したものとして、特別モードを終了するように構成したことを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

**【請求項 3】**

前記可変表示装置において前記識別情報が前記第 1 又は第 2 の特定の態様とは別の特定態様で確定表示された場合に、特別モード期間終了の条件が成立したものとして、特別モードを終了するように構成したことを特徴とする請求項 1 又は 2 に記載の遊技機。

**【請求項 4】**

特別モード時において、前記所定の利益が所定回数ためられた場合には、前記ためられた利益分に相当する特別遊技状態を導出し、その後特別モードを継続するよう構成したこととを特徴とする請求項 1 乃至 3 のいずれかに記載の遊技機。

**【請求項 5】**

前記判定手段は、前記抽選に際し、所定タイミング毎に更新される乱数カウンタの値が当たり値である場合に、前記特別遊技状態を導出することを判定するものであって、

前記特別モードは、通常モードに比べて、前記当たり値の数が多く設定され、前記判定手段にて前記特別遊技状態を導出することが判定される確率の高い高確率モードであることを特徴とする請求項 1 乃至 4 のいずれかに記載の遊技機。

**【請求項 6】**

前記遊技媒体は遊技球であり、当該遊技球の入球可能な作動口が設けられるとともに、当該作動口への入球に基づき、前記判定手段による抽選と、前記可変表示装置における変動表示と、遊技球の払出しとが行われるよう構成され、

前記特別モードは、通常モードに比べて、前記作動口がより開放される機会が高められ、当該作動口への入球機会が高められるモードであることを特徴とする請求項 1 乃至 5 のいずれかに記載の遊技機。

**【手続補正 2】**

**【補正対象書類名】**明細書

**【補正対象項目名】**0 0 0 8

**【補正方法】**変更

**【補正の内容】**

**【0 0 0 8】**

手段 1 によれば、可変表示装置において識別情報が変動表示され、その識別情報が特定の態様にて確定表示された場合に、遊技者に有利な特別遊技状態が導出されうる。また、特定の態様の種類により、遊技モードが、少なくとも通常モードとそれよりも価値の高い特別モードとの間で切換えられたりする。さて、手段 1 では、特別モード期間において特別遊技状態の導出がひかえられそれに応じた利益がためられる。また、特別モード期間終了に際してためられた利益分を加味した特別遊技状態が導出される。そのため、1 回あたりの特別遊技状態の導出に際しての遊技者に付与される価値が画一的なものとはならず、遊技者にとっての面白味が増す。さらに、前記特別モード期間終了の条件として、複数種類設定されており、該複数種類の条件のいずれかが満たされた場合に、特別モードが終了させられる。このため、一旦特別モードとなつた場合には、その終了に際し、遊技者に付与される価値がそのときどきによって相違しうるのであるが、その終了のパターンも複数通り存在することとなる。このため、さらに遊技に面白味が付与されることとなる。また、特別モードの終了パターンが複数通り存在することから、終了パターンが 1 つしかない場合に比べて、特別モードが終了させられる機会が増すこととなる。そのため、興味のさらなる向上を図ったり、設計にバリエーションを持たせたりすることができる。

**【手続補正 3】**

**【補正対象書類名】**明細書

**【補正対象項目名】**0 0 1 1

**【補正方法】**変更

**【補正の内容】**

**【0 0 1 1】**

手段 2 によれば、前記特別モード期間中には、判定手段にて前記特別遊技状態を導出することが判定された場合であっても、可変表示装置において識別情報が特定の態様にて確定表示されることがひかえられ、前記所定の利益がためられる。そして、前記期間終了に際して、前記ためられた所定の利益分が加味された特別遊技状態が導出される。そのため、1回あたりの特別遊技状態の導出に際しての遊技者に付与される価値が画一的なものとはならず、遊技者にとっての面白味が増す。また、前記特別モード期間終了の条件として、複数種類設定されており、該複数種類の条件のいずれかが満たされた場合に、特別モードが終了させられる。このため、一旦特別モードとなつた場合には、その終了に際し、遊技者に付与される価値がそのときどきによって相違しうるのであるが、その終了のパターンも複数通り存在することとなる。このため、さらに遊技に面白味が付与されることとなる。また、特別モードの終了パターンが複数通り存在することから、終了パターンが1つしかない場合に比べて、特別モードが終了させられる機会が増すこととなる。そのため、興味のさらなる向上を図ったり、設計にバリエーションを持たせたりすることができる。

#### 【手続補正 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0023

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0023】

手段 8 によれば、遊技媒体の拳動に起因して可変表示装置では識別情報が変動表示される。また、判定手段では、遊技媒体の拳動に起因して抽選が行われ、その結果に基づいて所定ラウンド数の特賞状態からなる特別遊技状態が導出されるか否かが判定される。さらに、判定手段にて前記特別遊技状態を導出することが判定された場合には、原則として可変表示装置において識別情報が第1の特定の態様又は第2の特定の態様にて確定表示せられ、特別遊技状態が導出される。併せて、第1の特定の態様にて確定表示された場合には、特別遊技状態終了後の遊技における遊技モードが通常モードに設定され、第2の特定の態様にて確定表示された場合には、特別遊技状態終了後の遊技における遊技モードが通常モードよりも価値の高い特別モードに設定される。さて、上記手段 8 では、特別モード期間中には、判定手段にて前記特別遊技状態を導出することが判定された場合であっても、可変表示装置において識別情報が前記第2の特定の態様にて確定表示されることがひかえられ、所定ラウンド数からなる特賞状態がためられる。そして、期間終了に際してためられた所定ラウンド数の特賞状態分を加味した特別遊技状態が導出される。そのため、1回あたりの特別遊技状態の導出に際しての遊技者に付与される価値が画一的なものとはならず、遊技者にとっての面白味が増す。また、前記特別モード期間終了の条件として、前記第1の特定の態様にて確定表示されることとは別に、別の条件が設定されており、いずれかの条件が満たされた場合に、特別モードが終了させられる。このため、一旦特別モードとなつた場合には、その終了に際し、遊技者に付与される価値がそのときどきによって相違しうるのであるが、その終了のパターンも複数通り存在することとなる。このため、さらに遊技に面白味が付与されることとなる。また、特別モードの終了パターンが複数通り存在することから、終了パターンが1つしかない場合に比べて、特別モードが終了させられる機会が増すこととなる。そのため、興味のさらなる向上を図ったり、設計にバリエーションを持たせたりすることができる。