

【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 29 日 (2005.9.29)

【公開番号】特開 2004-314 (P2004-314A)  
 【公開日】平成 16 年 1 月 8 日 (2004.1.8)  
 【年通号数】公開・登録公報 2004-001  
 【出願番号】特願 2002-125577 (P2002-125577)  
 【国際特許分類第 7 版】

A 6 3 F 7/02

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

A 6 3 F 7/02 3 1 3

A 6 3 F 7/02 3 2 0

【手続補正書】

【提出日】平成 17 年 4 月 25 日 (2005.4.25)

【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】

絵柄を変動表示可能な絵柄表示手段と、

遊技球が始動口に入賞したか否かを判定する始動口入賞判定手段と、

前記始動口入賞判定手段によって遊技球が前記始動口に入賞したと判定されたとき、内部乱数カウンタの値を所定の格納エリアに格納するカウンタ値格納手段と、

前記カウンタ値格納手段によって前記格納エリアに格納された前記内部乱数カウンタの値と高利益が付加されている遊技状態か否かとに基づいて遊技者にとって有利な遊技状態となる大当たりか否かを判定する大当たり判定手段と、

大当たり図柄カウンタの値に基づいて前記有利な遊技状態に高利益を付加するか否かを判定する高利益付加判定手段と、

高利益が付加されている遊技状態において前記大当たり判定手段によって大当たりと判定され前記高利益付加判定手段によって高利益を付加すると判定されたときには、前記絵柄表示手段の変動表示後の停止図柄が高利益絵柄で揃うパターンのほか前記絵柄表示手段において停止図柄が低利益絵柄で揃い得る状態で 1 つを除く絵柄が既に停止し残り 1 つの絵柄が変動中のときに該 1 つの絵柄が特定の動きをしたあと停止して前記停止絵柄が前記低利益絵柄で揃いその後高利益絵柄で揃うという限定パターンを含むパターン群の中から変動パターンコマンドを決定し、高利益が付加されていない遊技状態又は高利益が付加されている遊技状態において前記大当たり判定手段によって大当たりと判定され前記高利益付加判定手段によって高利益を付加しないと判定されたときには、前記絵柄表示手段の変動表示後の停止図柄が低利益絵柄で揃うパターンであって前記限定パターンを含まないパターン群の中から変動パターンコマンドを決定する変動パターンコマンド決定手段と、

前記変動パターンコマンド決定手段によって決定された変動パターンコマンドに基づいて前記絵柄表示手段の変動表示を行ったあと該変動表示を停止させて停止絵柄を表示させる制御手段と、

を備えた遊技機。

【請求項 2】

絵柄を変動表示可能な絵柄表示手段と、

遊技球が始動口に入賞したか否かを判定する始動口入賞判定手段と、

前記始動口入賞判定手段によって遊技球が前記始動口に入賞したと判定されたとき、内部乱数カウンタの値を所定の格納エリアに格納するカウンタ値格納手段と、

前記カウンタ値格納手段によって前記格納エリアに格納された前記内部乱数カウンタの値と高利益が付加されている遊技状態か否かとに基づいて遊技者にとって有利な遊技状態となる大当たりか否かを判定する大当たり判定手段と、

大当たり図柄カウンタの値に基づいて前記有利な遊技状態に高利益を付加するか否かを判定する高利益付加判定手段と、

高利益が付加されている遊技状態において前記大当たり判定手段によって大当たりと判定され前記高利益付加判定手段によって高利益を付加すると判定されたときには、前記絵柄表示手段の変動表示後の停止図柄が高利益絵柄で揃うパターンのほか前記絵柄表示手段において停止図柄が低利益絵柄で揃い得る状態で1つを除く絵柄が既に停止し残り1つの絵柄が変動中のときに特定の変動パターンによる演出が行われたあと停止して前記停止絵柄が前記低利益絵柄で揃いその後高利益絵柄で揃うという限定パターンを含むパターン群の中から変動パターンコマンドを決定し、高利益が付加されていない遊技状態又は高利益が付加されている遊技状態において前記大当たり判定手段によって大当たりと判定され前記高利益付加判定手段によって高利益を付加しないと判定されたときには、前記絵柄表示手段の変動表示後の停止図柄が低利益絵柄で揃うパターンであって前記限定パターンを含まないパターン群の中から変動パターンコマンドを決定する変動パターンコマンド決定手段と、

前記変動パターンコマンド決定手段によって決定された変動パターンコマンドに基づいて前記絵柄表示手段の変動表示を行ったあと該変動表示を停止させて停止絵柄を表示させる制御手段と、

を備えた遊技機。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0019

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0019】

手段12．前記遊技機はスロットマシンとパチンコ機とを融合させてなる手段1～9のいずれかの遊技機。このようなスロットマシンとパチンコ機とを融合させてなる遊技機は、遊技媒体としてメダルの代わりに遊技球を用いるスロットマシンである。この場合も手段1～9の作用効果が得られる。

なお、本発明の遊技機は、パチンコ機や、スロットマシンや、パチンコ機とスロットマシンとを融合させてなる融合機などを挙げることができるが、この他、種々の遊技機に適用することもできる。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0020

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0020】

本発明の遊技機は、以下の(1)又は(2)のように構成してもよい。

(1) 絵柄を変動表示可能な絵柄表示手段と、

遊技球が始動口に入賞したか否かを判定する始動口入賞判定手段と、

前記始動口入賞判定手段によって遊技球が前記始動口に入賞したと判定されたとき、内部乱数カウンタの値を所定の格納エリアに格納するカウンタ値格納手段と、

前記カウンタ値格納手段によって前記格納エリアに格納された前記内部乱数カウンタの値と高利益が付加されている遊技状態か否かとに基づいて遊技者にとって有利な遊技状態

となる大当たりか否かを判定する大当たり判定手段と、

大当たり図柄カウンタの値に基づいて前記有利な遊技状態に高利益を付加するか否かを判定する高利益付加判定手段と、

高利益が付加されている遊技状態において前記大当たり判定手段によって大当たりと判定され前記高利益付加判定手段によって高利益を付加すると判定されたときには、前記絵柄表示手段の変動表示後の停止図柄が高利益絵柄で揃うパターンのほか前記絵柄表示手段において停止図柄が低利益絵柄で揃い得る状態で1つを除く絵柄が既に停止し残り1つの絵柄が変動中のときに該1つの絵柄が特定の動きをしたあと停止して前記停止絵柄が前記低利益絵柄で揃いその後高利益絵柄で揃うという限定パターンを含むパターン群の中から変動パターンコマンドを決定し、高利益が付加されていない遊技状態又は高利益が付加されている遊技状態において前記大当たり判定手段によって大当たりと判定され前記高利益付加判定手段によって高利益を付加しないと判定されたときには、前記絵柄表示手段の変動表示後の停止図柄が低利益絵柄で揃うパターンであって前記限定パターンを含まないパターン群の中から変動パターンコマンドを決定する変動パターンコマンド決定手段と、

前記変動パターンコマンド決定手段によって決定された変動パターンコマンドに基づいて前記絵柄表示手段の変動表示を行ったあと該変動表示を停止させて停止絵柄を表示させる制御手段と、

を備えた遊技機。

(2) 絵柄を変動表示可能な絵柄表示手段と、

遊技球が始動口に入賞したか否かを判定する始動口入賞判定手段と、

前記始動口入賞判定手段によって遊技球が前記始動口に入賞したと判定されたとき、内部乱数カウンタの値を所定の格納エリアに格納するカウンタ値格納手段と、

前記カウンタ値格納手段によって前記格納エリアに格納された前記内部乱数カウンタの値と高利益が付加されている遊技状態か否かとに基づいて遊技者にとって有利な遊技状態となる大当たりか否かを判定する大当たり判定手段と、

大当たり図柄カウンタの値に基づいて前記有利な遊技状態に高利益を付加するか否かを判定する高利益付加判定手段と、

高利益が付加されている遊技状態において前記大当たり判定手段によって大当たりと判定され前記高利益付加判定手段によって高利益を付加すると判定されたときには、前記絵柄表示手段の変動表示後の停止図柄が高利益絵柄で揃うパターンのほか前記絵柄表示手段において停止図柄が低利益絵柄で揃い得る状態で1つを除く絵柄が既に停止し残り1つの絵柄が変動中のときに特定の変動パターンによる演出が行われたあと停止して前記停止絵柄が前記低利益絵柄で揃いその後高利益絵柄で揃うという限定パターンを含むパターン群の中から変動パターンコマンドを決定し、高利益が付加されていない遊技状態又は高利益が付加されている遊技状態において前記大当たり判定手段によって大当たりと判定され前記高利益付加判定手段によって高利益を付加しないと判定されたときには、前記絵柄表示手段の変動表示後の停止図柄が低利益絵柄で揃うパターンであって前記限定パターンを含まないパターン群の中から変動パターンコマンドを決定する変動パターンコマンド決定手段と、

前記変動パターンコマンド決定手段によって決定された変動パターンコマンドに基づいて前記絵柄表示手段の変動表示を行ったあと該変動表示を停止させて停止絵柄を表示させる制御手段と、

を備えた遊技機。