

【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5月26日(2005.5.26)

【公開番号】特開2002-346100(P2002-346100A)
 【公開日】平成14年12月3日(2002.12.3)
 【出願番号】特願2001-157055(P2001-157055)
 【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

【手続補正書】
 【提出日】平成16年7月23日(2004.7.23)

【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】

複数種類の補助ゲームを行い、補助ゲームの結果態様に関連して特定の遊技価値を付与する特別遊技状態を生起可能な遊技機において、

前記補助ゲームの実行条件の成立を所定の上限度まで記憶し、前記補助ゲームの実行に応じて記憶を減数する条件成立記憶手段と、

前記補助ゲームの複数種類のパターンの各々に対して設定された評価値を記憶する記憶領域と、

前記特別遊技状態が終了してから次の特別遊技状態が生起するまでに行われた補助ゲーム毎に、前記記憶領域から取得した評価値を累積した値により遊技過程を検出する遊技過程検出手段と、

前記特別遊技状態が生起すると、前記遊技過程検出手段が検出した遊技過程によって、前記条件成立記憶手段における条件成立記憶の上限度を変更する記憶上限数変更手段と、を備えることを特徴とする遊技機。

【請求項2】

前記評価値は、出現率の低い補助ゲームの評価値を大きくし、出現率の高い補助ゲームの評価値を小さく設定されることを特徴とする請求項1に記載の遊技機。

【請求項3】

前記評価値は、前記補助ゲームの時間が長いと大きくなるように設定されることを特徴とする請求項1又は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】0003
 【補正方法】変更
 【補正の内容】
 【0003】

そして、いわゆる一種遊技機においては、補助遊技として、変動表示装置における変動表示ゲームが行われ、変動表示ゲームの結果、遊技図柄が特定の組み合わせで停止すると、特別遊技状態となり、変動入賞装置が開成して遊技者に所定の遊技価値が付与される。この変動表示ゲームは、始動口への遊技球の入賞によって開始される。そして、未だ変動表示ゲームが行われていない始動口への入賞は、補助ゲームの実行開始条件として所定の

記憶領域（入賞記憶領域）に記憶される。この補助ゲーム（変動表示ゲーム、入賞口開放動作等）の実行条件の成立を記憶する入賞記憶は固定（例えば、4個）されている。また、遊技状態や特別遊技状態の態様によって上限値を変更する遊技機も提案されている（例えば、特開2000-288175号公報）。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

【課題を解決するための手段】

第1の発明は、複数種類の補助ゲームを行い、補助ゲームの結果態様に關連して特定の遊技価値を付与する特別遊技状態を生起可能な遊技機において、前記補助ゲームの実行条件の成立を所定の上限数まで記憶し、前記補助ゲームの実行に応じて記憶を減数する条件成立記憶手段と、前記補助ゲームの複数種類のパターンの各々に対して設定された評価値を記憶する記憶領域と、前記特別遊技状態が終了してから次の特別遊技状態が生起するまでに行われた補助ゲーム毎に、前記記憶領域から取得した評価値を累積した値により遊技過程を検出する遊技過程検出手段と、前記特別遊技状態が生起すると、前記遊技過程検出手段が検出した遊技過程によって、前記条件成立記憶手段における条件成立記憶の上限数を変更する記憶上限数変更手段と、を備えることを特徴とする。

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

第2の発明は、第1の発明において、前記評価値は、出現率の低い補助ゲームの評価値を大きくし、出現率の高い補助ゲームの評価値を小さく設定されることを特徴とする。

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0009】

第3の発明は、第1又は第2の発明において、前記評価値は、前記補助ゲームの時間が長いと大きくなるように設定されることを特徴とする。

【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0010

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正7】

【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8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】 0 0 1 2
【補正方法】 削除
【補正の内容】

【手続補正 9】
【補正対象書類名】 明細書
【補正対象項目名】 0 0 1 3
【補正方法】 削除
【補正の内容】

【手続補正 10】
【補正対象書類名】 明細書
【補正対象項目名】 0 0 1 4
【補正方法】 削除
【補正の内容】

【手続補正 11】
【補正対象書類名】 明細書
【補正対象項目名】 0 0 1 5
【補正方法】 削除
【補正の内容】

【手続補正 12】
【補正対象書類名】 明細書
【補正対象項目名】 0 0 1 6
【補正方法】 変更
【補正の内容】

【 0 0 1 6 】

【発明の作用および効果】

本発明では、遊技過程検出手段及び記憶上限数変更手段によって、漫然と消化するだけの特別遊技状態に至らない遊技過程が評価されることで、退屈になりがちな特別遊技状態に至るまでの遊技過程を興趣溢れるものにすることができる。

【手続補正 13】
【補正対象書類名】 明細書
【補正対象項目名】 0 0 1 7
【補正方法】 削除
【補正の内容】

【手続補正 14】
【補正対象書類名】 明細書
【補正対象項目名】 0 0 1 8
【補正方法】 削除
【補正の内容】

【手続補正 15】
【補正対象書類名】 明細書
【補正対象項目名】 0 0 1 9
【補正方法】 削除
【補正の内容】

【手続補正 16】

【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0020
【補正方法】削除
【補正の内容】

【手続補正 17】

【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0021
【補正方法】削除
【補正の内容】

【手続補正 18】

【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0022
【補正方法】削除
【補正の内容】

【手続補正 19】

【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0023
【補正方法】削除
【補正の内容】

【手続補正 20】

【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0067
【補正方法】変更
【補正の内容】
【0067】

また、ステップ S 1 2 0 では、入賞口センサ 1 7 A ~ N の検出信号の読み取り結果に応じて、入賞口毎に定められた排出すべき賞球数を算出し、決定された賞球数の情報は、後述するステップ S 1 2 5、S 1 3 6 の処理によって払出コマンドとして排出制御装置 2 0 0 に送信され、未排出の賞球数情報の記憶値を更新（加算）する。