【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10月20日(2005.10.20)

【公開番号】特開2000-167158(P2000-167158A)
【公開日】平成12年6月20日(2000.6.20)
【出願番号】特願平11-100531
【国際特許分類第７版】
　Ａ６３Ｆ　7/02
【ＦＩ】
　Ａ６３Ｆ　7/02　３２０

【手続補正書】
【提出日】平成17年7月1日(2005.7.1)
【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】
　遊技盤面に打ち出された遊技球が始動入賞口に入賞すると可変表示部で絵柄遊技を行い、絵柄遊技にて特賞図柄が揃うと、特賞状態が発生するようにした遊技機であって、該遊技機の制御部は、遊技処理部、乱数生成部、リーチ時乱数生成部、表示処理部、リーチ時表示処理部および前記可変表示部と別のリーチ表示部を有するものにおいて、
　前記表示処理部は、前記乱数生成部が特賞乱数を生成した場合に、前記可変表示部が特賞図柄を表示するよう処理する手段を有し、
　前記遊技処理部は、前記乱数生成部がリーチ乱数を生成した場合に、一の図柄を残して他の図柄が特賞図柄で揃うリーチ状態を前記リーチ表示部に表示して、前記リーチ時乱数生成部が乱数を生成するよう処理する手段を有し、
　前記リーチ時表示処理部は、前記リーチ時乱数生成部が権利アイテム乱数を生成した場合に、前記リーチ表示部に権利アイテム図柄を表示するよう処理することによって、前記遊技機の制御部は、次回の多種権利を発生するように制御することを特徴とする遊技機。
【請求項２】
　前記乱数生成部がリーチ乱数を生成した場合に、リーチ状態の発生を音声で報知するリーチ状態報知手段を有することを特徴とする請求項１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】０００８
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０００８】
遊技盤面（１１）に打ち出された遊技球が始動入賞口（１２）に入賞すると可変表示部（４０）で絵柄遊技を行い、絵柄遊技にて特賞図柄が揃うと、特賞状態が発生するようにした遊技機であって、該遊技機の制御部は、遊技処理部（３１）、乱数生成部（３２）、リーチ時乱数生成部（３３）、表示処理部（３４）、リーチ時表示処理部（３５）および前記可変表示部（４０）と別のリーチ表示部（１４０）を有するものにおいて、
　前記表示処理部（３４）は、前記乱数生成部（３２）が特賞乱数を生成した場合に、前記可変表示部（４０）が特賞図柄を表示するよう処理する手段を有し、
　前記遊技処理部（３１）は、前記乱数生成部（３２）がリーチ乱数を生成した場合に、

一の図柄を残して他の図柄が特賞図柄で揃うリーチ状態を前記リーチ表示部（１４０）に表示して、前記リーチ時乱数生成部（３３）が乱数を生成するよう処理する手段を有し、

前記リーチ時表示処理部（３５）は、前記リーチ時乱数生成部（３３）が権利アイテム乱数を生成した場合に、前記リーチ表示部（１４０）が権利アイテム図柄を表示するよう処理することによって、前記遊技機の制御部は、次回の多種権利を発生するように制御することを特徴とする遊技機。

【手続補正３】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００１３
【補正方法】変更
【補正の内容】
【００１３】

権利アイテムとしては、特賞状態が発生する確率を高める確率変動モード、特賞状態が発生するまでの絵柄遊技の回数を短くする時短モード、大口入賞口の開放の繰り返し回数であるラウンド、特賞状態を表す特賞図柄などである。

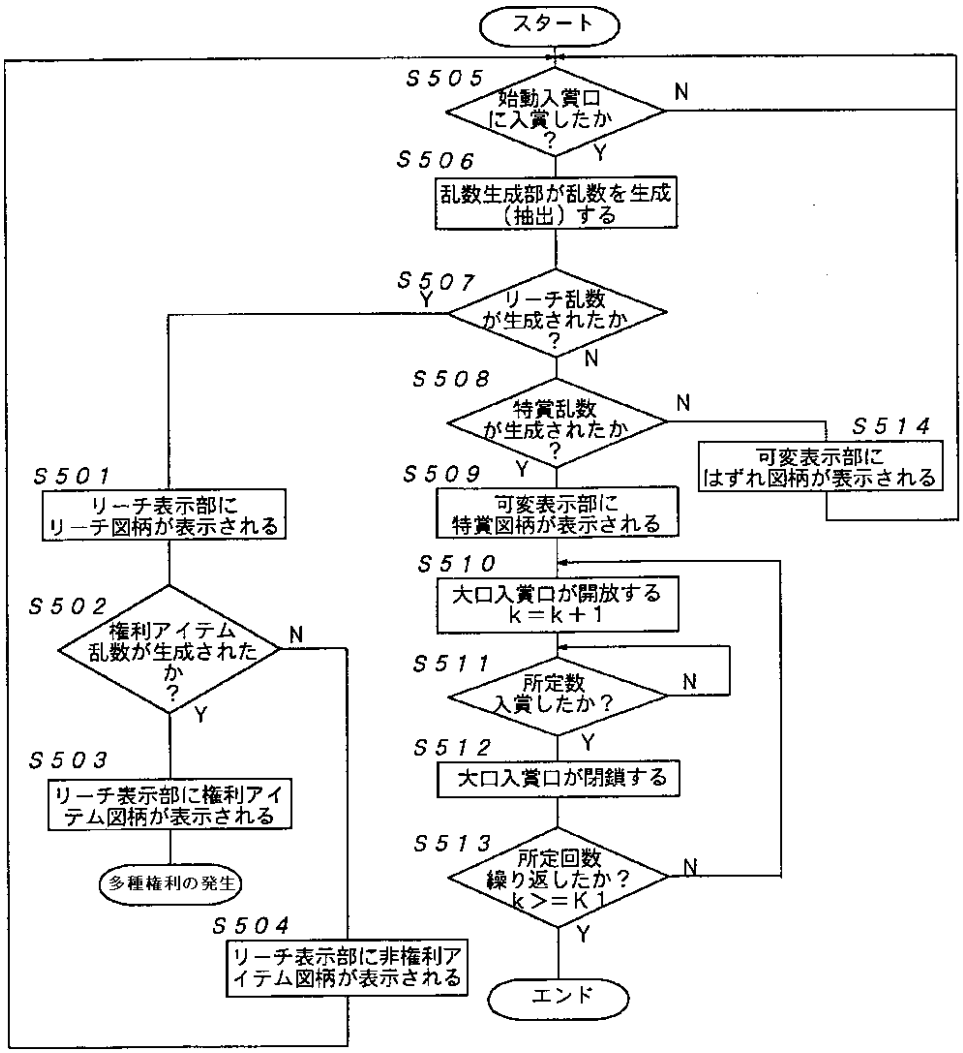
【手続補正４】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００４８
【補正方法】変更
【補正の内容】
【００４８】

なお、前記第１実施の形態においては、乱数生成部３２がリーチ乱数を生成し（ステップＳ３０７：Ｙ）、リーチ時乱数生成部３３が特賞乱数を生成した場合に（ステップＳ３０２：Ｙ）、可変表示部４０で二次的な絵柄遊技を行うものを示したが、図５に示すように、リーチ乱数を生成した場合に（ステップＳ５０７：Ｙ）、リーチ時乱数生成部３３が権利アイテム乱数を生成したかを判断し（ステップＳ５０２）、権利アイテム乱数を生成した場合に、リーチ表示部１４０に権利アイテム図柄を表示し（ステップＳ５０３）、権利アイテム図柄に係る権利を発生する。

【手続補正５】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００４９
【補正方法】変更
【補正の内容】
【００４９】

権利アイテム図柄としては、特賞状態が発生する確率を例えば１／５０の如く高める確変図柄、特賞状態が発生するまでの絵柄遊技の回数を例えば５０回の如く短くする時短図柄、大口入賞口の開放の繰り返し回数を例えば「３ラウンド」、「５ラウンド」の如く示すラウンド図柄、特賞状態を表示する例えば数字「７」のような特賞図柄、その他の多種の権利に係る図柄が考えられる。

【手続補正６】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】図５
【補正方法】変更
【補正の内容】
【図５】


スタート
S505
始動入賞口に入賞したか？
N
Y
S506
乱数生成部が乱数を生成（抽出）する
S507
リーチ乱数が生成されたか？
Y
N
S508
特賞乱数が生成されたか？
N
Y
S514
可変表示部にはずれ図柄が表示される
S501
リーチ表示部にリーチ図柄が表示される
S509
可変表示部に特賞図柄が表示される
S510
大口入賞口が開放する
k＝k＋1
S502
権利アイテム乱数が生成されたか？
N
Y
S511
所定数入賞したか？
N
Y
S503
リーチ表示部に権利アイテム図柄が表示される
S512
大口入賞口が閉鎖する
多種権利の発生
S513
所定回数繰り返したか？
k＞＝K1
N
Y
S504
リーチ表示部に非権利アイテム図柄が表示される
エンド