

【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 18 年 6 月 15 日 (2006.6.15)

【公開番号】特開 2001-293177 (P2001-293177A)
 【公開日】平成 13 年 10 月 23 日 (2001.10.23)
 【出願番号】特願 2000-108992 (P2000-108992)
 【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【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 18 年 4 月 28 日 (2006.4.28)

【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】

遊技開始条件の成立に基づいて複数の識別情報による表示遊技を表示可能な表示領域を有する可変表示手段と、前記表示遊技の表示制御を行う表示遊技実行手段と、前記表示遊技の実行結果を定めるための乱数抽選を行う乱数抽選手段とを備え、前記表示遊技の実行結果として予め定められた複数の識別情報が特定の組み合わせで揃う特賞表示態様が形成されたとき、遊技者に有利な特賞状態になる遊技機において、

識別情報群記憶手段と、識別情報群選択手段と、設定変更手段とを備え、

前記識別情報群記憶手段は、複数の識別情報を構成要素とする識別情報群を予め複数種類記憶したものであり、

前記識別情報群選択手段は、前記識別情報群の種類を乱数抽選により選択し、

前記設定変更手段は、前記識別情報群選択手段が選択した識別情報群の種類に応じて、前記乱数抽選手段が前記表示遊技の実行結果として前記特賞表示態様を決定するための確率を変更し、

前記表示遊技実行手段は、前記表示領域で前記識別情報群選択手段が選択した識別情報群の可変表示を開始するとともに、所定時間経過後に可変表示を停止して前記乱数抽選手段が決定した実行結果を表示することを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記表示遊技の実行結果が予め定められた複数の識別情報が特定の組み合わせで揃う特賞表示態様が形成されたとき、球の入賞し易い開状態と入賞し難い閉状態とを予め定められた上限回数だけ繰り返す特賞状態を実行する特賞制御手段を備え、

前記設定変更手段は、前記表示遊技の実行結果が前記特賞表示態様であった場合に、前記識別情報群選択手段が選択した識別情報群の種類に応じて前記上限回数を変更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】

前記表示遊技の実行結果が特定の表示態様の場合には、次回以降の表示遊技の実行結果が前記特賞表示態様となる確率が高まる確率変動状態となり、

前記設定変更手段は、前記特定の表示態様が出現した表示遊技で用いていた識別情報群の種類に応じて、前記確率変動状態時に前記乱数抽選手段が前記特賞表示態様を決定する確率を変更することを特徴とする請求項 1 または 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】0001

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0001】

【発明の属する技術分野】

本発明は、遊技開始条件の成立に基づいて複数の識別情報による表示遊技を表示可能な表示領域を有する可変表示手段と、前記表示遊技の表示制御を行う表示遊技実行手段と、前記表示遊技の実行結果を定めるための乱数抽選を行う乱数抽選手段とを備え、前記表示遊技の実行結果として予め定められた複数の識別情報が特定の組み合わせで揃う特賞表示態様が形成されたとき、遊技者に有利な特賞状態になる遊技機に関する。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0005

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0005】

【課題を解決するための手段】

かかる目的を達成するための本発明の要旨とするところは、次の各項の発明に存する。

[1] 遊技開始条件の成立に基づいて複数の識別情報による表示遊技を表示可能な表示領域を有する可変表示手段(30)と、前記表示遊技の表示制御を行う表示遊技実行手段(100、140)と、前記表示遊技の実行結果を定めるための乱数抽選を行う乱数抽選手段(121)とを備え、前記表示遊技の実行結果として予め定められた複数の識別情報が特定の組み合わせで揃う特賞表示態様が形成されたとき、遊技者に有利な特賞状態になる遊技機(10)において、

識別情報群記憶手段(162)と、識別情報群選択手段(130)と、設定変更手段(131)とを備え、

前記識別情報群記憶手段(162)は、複数の識別情報を構成要素とする識別情報群を予め複数種類記憶したものであり、

前記識別情報群選択手段(130)は、前記識別情報群の種類を乱数抽選により選択し

前記設定変更手段(131)は、前記識別情報群選択手段(130)が選択した識別情報群の種類に応じて、前記乱数抽選手段(121)が前記表示遊技の実行結果として前記特賞表示態様を決定するための確率を変更し、

前記表示遊技実行手段(100、140)は、前記表示領域で前記識別情報群選択手段(130)が選択した識別情報群の可変表示を開始するとともに、所定時間経過後に可変表示を停止して前記乱数抽選手段(121)が決定した実行結果を表示することを特徴とする遊技機(10)。

【手続補正 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

[2] 前記表示遊技の実行結果が予め定められた複数の識別情報が特定の組み合わせで揃う特賞表示態様が形成されたとき、球の入賞し易い開状態と入賞し難い閉状態とを予め定められた上限回数だけ繰り返す特賞状態を実行する特賞制御手段(122)を備え、

前記設定変更手段(131)は、前記表示遊技の実行結果が前記特賞表示態様であった場合に、前記識別情報群選択手段(130)が選択した識別情報群の種類に応じて前記上

限回数を変更することを特徴とする〔１〕に記載の遊技機（１０）。

【手続補正５】

【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】

〔３〕前記表示遊技の実行結果が特定の表示態様の場合には、次回以降の表示遊技の実行結果が前記特賞表示態様となる確率が高まる確率変動状態となり、

前記設定変更手段（１３１）は、前記特定の表示態様が出現した表示遊技で用いていた識別情報群の種類に応じて、前記確率変動状態時に前記乱数抽選手段（１２１）が前記特賞表示態様を決定する確率を変更することを特徴とする〔１〕または〔２〕に記載の遊技機（１０）。

【手続補正６】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】０００８

【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】０００９

【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】００１０

【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】００１１

【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】００１２

【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】００１３

【補正方法】変更

【補正の内容】

【００１３】

次に本発明の作用を説明する。

識別情報群記憶手段（１６２）は、複数の識別情報を構成要素とする識別情報群を予め複数種類記憶しており、識別情報群選択手段（１３０）は、前記識別情報群の種類を乱数抽選により選択する。

【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 4

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 1 4 】

設定変更手段（ 1 3 1 ）は、識別情報群選択手段（ 1 3 0 ）が選択した識別情報群の種類に応じて、乱数抽選手段（ 1 2 1 ）が表示遊技の実行結果として特賞表示態様を決定するための確率を変更する。表示遊技実行手段（ 1 0 0 、 1 4 0 ）は、表示領域で識別情報群選択手段（ 1 3 0 ）が選択した識別情報群の可変表示を開始するとともに、所定時間経過後に可変表示を停止して乱数抽選手段（ 1 2 1 ）が決定した実行結果を表示する。

【 手続補正 1 3 】

【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 1 4 】

【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 】

また、表示遊技の実行結果が予め定められた複数の識別情報が特定の組み合わせで揃う特賞表示態様が形成されたとき、球の入賞し易い開状態と入賞し難い閉状態とを予め定められた上限回数だけ繰り返す特賞状態を実行する特賞制御手段（ 1 2 2 ）を備える遊技機（ 1 0 ）では、設定変更手段（ 1 3 1 ）は、表示遊技の実行結果が特賞表示態様であった場合に、識別情報群選択手段（ 1 3 0 ）が選択した識別情報群の種類に応じて上限回数を変更する。

【 手続補正 1 5 】

【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 1 6 】

【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】 変更

【補正の内容】

【 0 0 1 8 】

また、表示遊技の実行結果が特定の表示態様の場合には、次回以降の表示遊技の実行結果が特賞表示態様となる確率が高まる確率変動状態となる遊技機（ 1 0 ）では、設定変更手段（ 1 3 1 ）は、特定の表示態様が出現した表示遊技で用いていた識別情報群の種類に応じて、確率変動状態時に乱数抽選手段（ 1 2 1 ）が特賞表示態様を決定する確率を変更する。

【 手続補正 1 7 】

【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 1 8 】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 1 1 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【 0 1 1 1 】

【発明の効果】

本発明にかかる遊技機によれば、複数種類の識別情報群を用意しておき、表示遊技で用いる識別情報群を適宜のタイミングで切り替えるとともに、用いる識別情報群の種類に応じて、大当たりの出現確率など、遊技の進行にかかわる各種の設定内容を変更するので、遊技内容が変化に富み、遊技者が飽きてしまうことがない。また遊技者の利益にかかわるような設定内容が識別情報群の種類によって変化するので、遊技者の期待感を喚起しスリルと興奮を与えることができる。