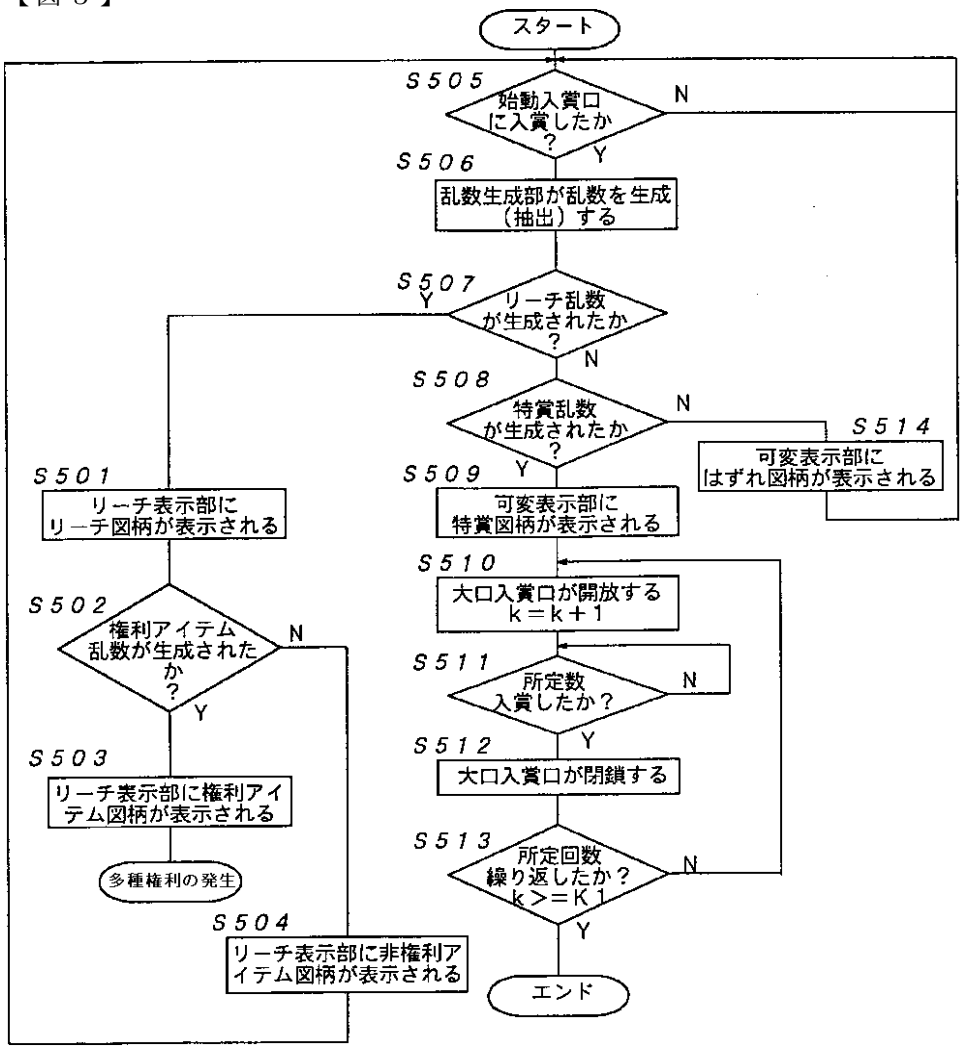
【公報種別】特許法第１７条の２の規定による補正の掲載
【部門区分】第１部門第２区分
【発行日】平成17年10月27日(2005.10.27)

【公開番号】特開2000-167150(P2000-167150A)
【公開日】平成12年6月20日(2000.6.20)
【出願番号】特願平10-349761
【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5日(2005.7.5)
【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二次特賞乱数を生成した場合に、前記遊技機の制御部は、前記可変表示部が前記特賞図柄と同じ図柄を表示するよう処理する制御手段を有することを特徴とする遊技機。
【請求項２】
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リーチ時特賞乱数を生成した場合に、前記遊技機の制御部は、前記リーチ表示部が前記特賞図柄と同じ図柄を表示するよう処理する一方、前記リーチ時乱数生成部がリーチ時特賞乱数を生成しないで、二次特賞乱数を生成した場合に、前記リーチ表示部が非特賞図柄を表示するよう処理するとともに、前記可変表示部が前記特賞図柄または、前記非特賞図柄と同じ図柄を表示するよう処理する制御手段を有することを特徴とする遊技機。
【請求項３】

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、２または３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】
［１］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）が二次特賞乱数を生成した場合に、前記遊技機の制御部は、前記可変表示部（４０）が前記特賞図柄と同じ図柄を表示するよう処理する制御手段を有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】０００９
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０００９】
［２］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）がリーチ時特賞乱数を生成した場合に、前記遊技機の制御部は、前記リーチ表示部（１４０）が前記特賞図柄と同じ図柄を表示するよう処理する一方、前記リーチ時乱数生成部（３３）がリーチ時特賞乱数を生成しないで、二次特賞乱数を生成した場合に、前記リーチ表示部（１４０）が非特賞図柄を表示するよう処理するとともに、前記可変表示部（４０）が前記特賞図柄または、前記非特賞図柄と同じ図柄を表示するよう処理する制御手段を有することを特徴とする遊技機。
【手続補正４】
【補正対象書類名】図面
【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
S513
所定回数繰り返したか？
k＞＝K1
N
Y
多種権利の発生
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