

【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 8 月 4 日 (2005.8.4)

【公開番号】特開 2002-360791 (P2002-360791A)  
 【公開日】平成 14 年 12 月 17 日 (2002.12.17)  
 【出願番号】特願 2001-174397 (P2001-174397)  
 【国際特許分類第 7 版】

A 6 3 F 7/02

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 0 2 Z

A 6 3 F 7/02 3 1 7

A 6 3 F 7/02 3 2 0

【手続補正書】  
 【提出日】平成 17 年 1 月 14 日 (2005.1.14)  
 【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】

所要の補助遊技の結果に関連して遊技者に所定の遊技価値を付与可能な特別遊技を発生するようにした遊技機において、

第 1 の始動条件の成立に基づき第 1 の補助遊技が実行され、該第 1 の補助遊技の結果に関連して第 1 の特別遊技が発生される第 1 の遊技状態と、第 2 の始動条件の成立に基づき前記第 1 の補助遊技とは遊技態様の異なる第 2 の補助遊技が実行され、該第 2 の補助遊技の結果に関連して前記第 1 の特別遊技とは遊技価値の付与態様の異なる第 2 の特別遊技が発生される第 2 の遊技状態と、の何れか一方の遊技状態となるように制御するとともに、所定の遊技条件の成立に基づいて該遊技状態の切り換えを行う遊技制御手段と、

遊技球の流入に基づき前記第 1 の始動条件を成立させるための第 1 の始動入賞口と、

遊技球の流入に基づき前記第 2 の始動条件を成立させるための第 2 の始動入賞口と、

前記第 1 の始動入賞口へ遊技球が流入することに基づき前記第 1 の始動条件が成立する状態と成立しない状態とに変更可能な第 1 の入賞態様変更手段と、

前記第 2 の始動入賞口へ遊技球が流入することに基づき前記第 2 の始動条件が成立する状態と成立しない状態とに変更可能な第 2 の入賞態様変更手段と、

を備え、

前記遊技制御手段により前記第 1 の遊技状態に制御されている場合には、前記第 1 の入賞態様変更手段は前記第 1 の始動入賞口へ遊技球が流入することに基づき前記第 1 の始動条件が成立する状態に変更するとともに前記第 2 の入賞態様変更手段は前記第 2 の始動入賞口へ遊技球が流入することに基づき前記第 2 の始動条件が成立しない状態に変更し、

前記遊技制御手段により前記第 2 の遊技状態に制御されている場合には、前記第 1 の入賞態様変更手段は前記第 1 の始動入賞口へ遊技球が流入することに基づき前記第 1 の始動条件が成立しない状態に変更するとともに前記第 2 の入賞態様変更手段は前記第 2 の始動入賞口へ遊技球が流入することに基づき前記第 2 の始動条件が成立する状態に変更するようにしたことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記遊技制御手段は、特別遊技の発生毎に前記第 1 の遊技状態と第 2 の遊技状態とに交互に切り換えるようにしたことを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

**【請求項 3】**

前記遊技制御手段は、所定の特別遊技が発生した場合に実行される所定の遊技状態決定遊技の結果に関連して、当該特別遊技の終了後の遊技状態を決定するようにしたことを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

**【請求項 4】**

表示状態を変化可能な表示装置と、開状態と閉状態とに変動可能であるとともに一般入賞領域と特別入賞領域を有する変動入賞装置とを備え、

前記遊技制御手段は、

前記第 1 の遊技状態に制御する場合には、前記表示装置における複数の図柄による変動表示ゲームにより前記第 1 の補助遊技を実行し、該変動表示ゲームの結果態様が特別結果態様となったことに基づいて、前記変動入賞装置を第 1 の変動態様で開状態に変動させることにより前記第 1 の特別遊技を実行するようにし、

前記第 2 の遊技状態に制御する場合には、前記変動入賞装置を第 2 の変動態様で開状態に変動させることにより前記第 2 の補助遊技を実行し、該開状態への変動により該変動入賞装置に受け入れられた遊技球が前記特別入賞領域へ入賞したことに基づいて、前記変動入賞装置を前記第 2 の変動態様よりも遊技者に有利な第 3 の変動態様で開状態に変動させることにより前記第 2 の特別遊技を実行するようにしたことを特徴とする請求項 1 乃至請求項 3 の何れかに記載の遊技機。

**【請求項 5】**

前記表示装置と前記変動入賞装置を一体的に設けたことを特徴とする請求項 4 に記載の遊技機。

**【請求項 6】**

前記第 1 の始動入賞口へ流入した遊技球を検出する第 1 の始動入賞口センサと、

前記第 2 の始動入賞口へ流入した遊技球を検出する第 2 の始動入賞口センサと、

を備え、

前記第 1 の入賞態様変更手段は、前記第 1 の始動入賞口へ流入した遊技球を前記第 1 の始動入賞口センサで検出する状態に変更することで前記第 1 の始動条件が成立する状態にし、該第 1 の始動入賞口へ流入した遊技球を該第 1 の始動入賞口センサで検出しない状態に変更することで該第 1 の始動条件が成立しない状態にし、

前記第 2 の入賞態様変更手段は、前記第 2 の始動入賞口へ流入した遊技球を前記第 2 の始動入賞口センサで検出する状態に変更することで前記第 2 の始動条件が成立する状態にし、該第 2 の始動入賞口へ流入した遊技球を該第 2 の始動入賞口センサで検出しない状態に変更することで該第 2 の始動条件が成立しない状態にすることを特徴とする請求項 1 乃至請求項 5 の何れかに記載の遊技機。

**【請求項 7】**

所要の補助遊技の結果に関連して遊技者に所定の遊技価値を付与可能な特別遊技を発生するようにした遊技機において、

第 1 の始動条件の成立に基づき第 1 の補助遊技が実行され、該第 1 の補助遊技の結果に関連して第 1 の特別遊技が発生される第 1 の遊技状態と、第 2 の始動条件の成立に基づき前記第 1 の補助遊技とは遊技態様の異なる第 2 の補助遊技が実行され、該第 2 の補助遊技の結果に関連して前記第 1 の特別遊技とは遊技価値の付与態様の異なる第 2 の特別遊技が発生される第 2 の遊技状態と、の何れか一方の遊技状態となるように制御するとともに、所定の遊技条件の成立に基づいて該遊技状態の切り換えを行う遊技制御手段と、

遊技球の流入に基づき前記第 1 の始動条件を成立させるための第 1 の始動入賞口と、

遊技球の流入に基づき前記第 2 の始動条件を成立させるための第 2 の始動入賞口と、

前記第 1 の始動入賞口および第 2 の始動入賞口の上流側に設けられるとともに遊技球を受け入れる受入部を有し、該受入部に受け入れられた遊技球を該第 1 の始動入賞口或いは第 2 の始動入賞口の何れかに振り分けて導入させることが可能な振分手段と、

を備え、

前記振分手段は、

前記遊技制御手段により前記第1の遊技状態に制御されている場合には、前記受入部に受け入れられた遊技球を前記第1の始動入賞口側に振り分ける一方、前記第2の遊技状態に制御されている場合には、前記受入部に受け入れられた遊技球を前記第2の始動入賞口側に振り分けるものとし、

前記受入部に受け入れられた遊技球を、前記第1の始動入賞口側に振り分けて該第1の始動入賞口に導入させる導入率と、前記第2の始動入賞口側に振り分けて該第2の始動入賞口に導入させる導入率とが異なるように設定したことを特徴とする遊技機。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】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】

上記課題を解決するため、所要の補助遊技の結果に関連して遊技者に所定の遊技価値を付与可能な特別遊技を発生するようにした遊技機において、

第1の始動条件の成立に基づき第1の補助遊技が実行され、該第1の補助遊技の結果に関連して第1の特別遊技が発生される第1の遊技状態と、第2の始動条件の成立に基づき前記第1の補助遊技とは遊技態様の異なる第2の補助遊技が実行され、該第2の補助遊技の結果に関連して前記第1の特別遊技とは遊技価値の付与態様の異なる第2の特別遊技が発生される第2の遊技状態と、の何れか一方の遊技状態となるように制御するとともに、所定の遊技条件の成立に基づいて該遊技状態の切り換えを行う遊技制御手段と、

遊技球の流入に基づき前記第1の始動条件を成立させるための第1の始動入賞口と、

遊技球の流入に基づき前記第2の始動条件を成立させるための第2の始動入賞口と、

前記第1の始動入賞口へ遊技球が流入することに基づき前記第1の始動条件が成立する状態と成立しない状態とに変更可能な第1の入賞態様変更手段と、

前記第2の始動入賞口へ遊技球が流入することに基づき前記第2の始動条件が成立する状態と成立しない状態とに変更可能な第2の入賞態様変更手段と、

を備え、

前記遊技制御手段により前記第1の遊技状態に制御されている場合には、前記第1の入賞態様変更手段は前記第1の始動入賞口へ遊技球が流入することに基づき前記第1の始動条件が成立する状態に変更するとともに前記第2の入賞態様変更手段は前記第2の始動入賞口へ遊技球が流入することに基づき前記第2の始動条件が成立しない状態に変更し、

前記遊技制御手段により前記第2の遊技状態に制御されている場合には、前記第1の入賞態様変更手段は前記第1の始動入賞口へ遊技球が流入することに基づき前記第1の始動条件が成立しない状態に変更するとともに前記第2の入賞態様変更手段は前記第2の始動入賞口へ遊技球が流入することに基づき前記第2の始動条件が成立する状態に変更するようにしたことを特徴としている。

【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】

この請求項1記載の発明によれば、遊技制御手段により、第1の遊技状態と第2の遊技状態のいずれの遊技状態にも制御できるので、遊技者は1台の遊技機でも複数の遊技内容を楽しめるようになる。つまり、遊技状態が多彩になることにより、興趣性を向上させることができる。また、遊技制御手段は第1の遊技状態と第2の遊技状態との何れか一方の遊技状態となるように、遊技状態を選択的に制御するので、2つの遊技状態が同時に進行することはなくなる。これにより遊技内容が複雑化することを回避できるので、遊技者に

戸惑いを与えることなくバリエーションの豊富な遊技を実行することができる。よって、遊技者は分かり易く多彩な遊技を楽しめるようになる。更に、所定の遊技条件の成立に基づいて、第1の遊技状態と第2の遊技状態とを切り換えるようにしたので、遊技内容に変化性を出すことができ興趣性を更に向上させることができる。

また、第1の始動入賞口と、第2の始動入賞口と、を別個に備え、第1の遊技状態では、第1の始動入賞口へ遊技球が流入することに基づき前記第1の始動条件が成立する状態に変更するとともに第2の始動入賞口へ遊技球が流入することに基づき前記第2の始動条件が成立しない状態に変更し、第2の遊技状態では、第1の始動入賞口へ遊技球が流入することに基づき前記第1の始動条件が成立しない状態に変更するとともに第2の始動入賞口へ遊技球が流入することに基づき前記第2の始動条件が成立する状態に変更するので、即ち、換言すれば、第1と第2の始動入賞口を別個に備え、遊技状態に応じてどちらかの始動入賞口を有効化（始動入賞口への流入に基づく補助遊技の実行の有効化や、該流入に基づく賞球の付与の有効化）するので、始動入賞口への遊技球の入賞率や賞球の付与率を各遊技状態に応じて適切に設定することができ、遊技者と遊技店側との利益バランスをとることができる。

【手続補正4】

【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】

請求項6記載の発明は、請求項1乃至請求項5の何れかに記載の遊技機において、  
前記第1の始動入賞口へ流入した遊技球を検出する第1の始動入賞口センサと、  
前記第2の始動入賞口へ流入した遊技球を検出する第2の始動入賞口センサと、  
を備え、

前記第1の入賞態様変更手段は、前記第1の始動入賞口へ流入した遊技球を前記第1の始動入賞口センサで検出する状態に変更することで前記第1の始動条件が成立する状態にし、該第1の始動入賞口へ流入した遊技球を該第1の始動入賞口センサで検出しない状態に変更することで該第1の始動条件が成立しない状態にし、

前記第2の入賞態様変更手段は、前記第2の始動入賞口へ流入した遊技球を前記第2の始動入賞口センサで検出する状態に変更することで前記第2の始動条件が成立する状態にし、該第2の始動入賞口へ流入した遊技球を該第2の始動入賞口センサで検出しない状態に変更することで該第2の始動条件が成立しない状態にすることを特徴としている。

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0021

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0021】

この請求項6記載の発明によれば、前記第1の入賞態様変更手段は、前記第1の始動入賞口へ流入した遊技球を前記第1の始動入賞口センサで検出する状態に変更することで前記第1の始動条件が成立する状態にし、該第1の始動入賞口へ流入した遊技球を該第1の始動入賞口センサで検出しない状態に変更することで該第1の始動条件が成立しない状態にし、前記第2の入賞態様変更手段は、前記第2の始動入賞口へ流入した遊技球を前記第2の始動入賞口センサで検出する状態に変更することで前記第2の始動条件が成立する状態にし、該第2の始動入賞口へ流入した遊技球を該第2の始動入賞口センサで検出しない状態に変更することで該第2の始動条件が成立しない状態にする。

【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0022

## 【補正方法】変更

## 【補正の内容】

## 【0022】

請求項7記載の発明は、所要の補助遊技の結果に関連して遊技者に所定の遊技価値を付与可能な特別遊技が発生するようにした遊技機において、

第1の始動条件の成立に基づき第1の補助遊技が実行され、該第1の補助遊技の結果に関連して第1の特別遊技が発生される第1の遊技状態と、第2の始動条件の成立に基づき前記第1の補助遊技とは遊技態様の異なる第2の補助遊技が実行され、該第2の補助遊技の結果に関連して前記第1の特別遊技とは遊技価値の付与態様の異なる第2の特別遊技が発生される第2の遊技状態と、の何れか一方の遊技状態となるように制御するとともに、所定の遊技条件の成立に基づいて該遊技状態の切り換えを行う遊技制御手段と、

遊技球の流入に基づき前記第1の始動条件を成立させるための第1の始動入賞口と、

遊技球の流入に基づき前記第2の始動条件を成立させるための第2の始動入賞口と、

前記第1の始動入賞口および第2の始動入賞口の上流側に設けられるとともに遊技球を受け入れる受入部を有し、該受入部に受け入れられた遊技球を該第1の始動入賞口或いは第2の始動入賞口の何れかに振り分けて導入させることが可能な振分手段と、

を備え、

前記振分手段は、

前記遊技制御手段により前記第1の遊技状態に制御されている場合には、前記受入部に受け入れられた遊技球を前記第1の始動入賞口側に振り分ける一方、前記第2の遊技状態に制御されている場合には、前記受入部に受け入れられた遊技球を前記第2の始動入賞口側に振り分けるものとし、

前記受入部に受け入れられた遊技球を、前記第1の始動入賞口側に振り分けて該第1の始動入賞口に導入させる導入率と、前記第2の始動入賞口側に振り分けて該第2の始動入賞口に導入させる導入率とが異なるように設定したことを特徴としている。

## 【手続補正7】

## 【補正対象書類名】明細書

## 【補正対象項目名】0114

## 【補正方法】変更

## 【補正の内容】

## 【0114】

## 【発明の効果】

請求項1記載の発明に係る遊技機によれば、遊技制御手段により、第1の遊技状態と第2の遊技状態のいずれの遊技状態にも制御できるので、遊技者は1台の遊技機でも複数の遊技内容を楽しめるようになる。つまり、遊技状態が多彩になることにより、興趣性を向上させることができる。また、遊技制御手段は第1の遊技状態と第2の遊技状態との何れか一方の遊技状態となるように、遊技状態を選択的に制御するので、2つの遊技状態が同時に進行することはなくなる。これにより遊技内容が複雑化することを回避できるので、遊技者に戸惑いを与えることなくバリエーションの豊富な遊技を実行することができる。よって、遊技者は分かり易く多彩な遊技を楽しめるようになる。更に、所定の遊技条件の成立に基づいて、第1の遊技状態と第2の遊技状態とを切り換えるようにしたので、遊技内容に変化性を出すことができ興趣性を更に向上させることができる。

また、第1の始動入賞口と、第2の始動入賞口と、を別個に備え、第1の遊技状態では、第1の始動入賞口へ遊技球が流入することに基づき前記第1の始動条件が成立する状態に変更するとともに第2の始動入賞口へ遊技球が流入することに基づき前記第2の始動条件が成立しない状態に変更し、第2の遊技状態では、第1の始動入賞口へ遊技球が流入することに基づき前記第1の始動条件が成立しない状態に変更するとともに第2の始動入賞口へ遊技球が流入することに基づき前記第2の始動条件が成立する状態に変更するので、即ち、換言すれば、第1と第2の始動入賞口を別個に備え、遊技状態に応じてどちらかの始動入賞口を有効化（始動入賞口への流入に基づく補助遊技の実行の有効化や、該流入に

基づく賞球の付与の有効化)するので、始動入賞口への遊技球の入賞率や賞球の付与率を各遊技状態に応じて適切に設定することができ、遊技者と遊技店側との利益バランスをとることができる。

【手続補正8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0119

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0119】

請求項6記載の発明に係る遊技機によれば、前記第1の入賞態様変更手段は、前記第1の始動入賞口へ流入した遊技球を前記第1の始動入賞口センサで検出する状態に変更することで前記第1の始動条件が成立する状態にし、該第1の始動入賞口へ流入した遊技球を該第1の始動入賞口センサで検出しない状態に変更することで該第1の始動条件が成立しない状態にし、前記第2の入賞態様変更手段は、前記第2の始動入賞口へ流入した遊技球を前記第2の始動入賞口センサで検出する状態に変更することで前記第2の始動条件が成立する状態にし、該第2の始動入賞口へ流入した遊技球を該第2の始動入賞口センサで検出しない状態に変更することで該第2の始動条件が成立しない状態にする。