

【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19日(2005.5.19)

【公開番号】特開2002-360839(P2002-360839A)

【公開日】平成14年12月17日(2002.12.17)

【出願番号】特願2001-168423(P2001-168423)

【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6日(2004.7.6)

【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】

所定の始動条件の成立に基づき識別情報を変動表示する変動表示遊技を行い、該変動表示遊技の停止結果態様が予め定められた特定の停止結果態様となることに関連して遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる遊技機において、

前記所定の始動条件が成立したことを、前記変動表示遊技を始動させるための始動記憶として所定上限数まで記憶可能な始動記憶手段と、

前記始動記憶手段に記憶された始動記憶の各々に対応する変動表示遊技に対して、前記特別遊技状態発生への期待度をそれぞれ設定する期待度設定手段と、

前記期待度設定手段により始動記憶の各々に対応させて設定された期待度を、表示装置の一部分に表示することにより実行前の変動表示遊技に関する予告的表示を行う予告表示制御手段と、

前記始動記憶手段の始動記憶数が前記所定上限数に達した状態で前記所定の始動条件が成立した場合に、前記始動記憶手段に記憶せずに無効となった変動表示遊技に関する表示を行う無効表示手段と、

を備え、

前記無効表示手段は、前記無効となった変動表示遊技が有効であると仮定して前記表示装置の他の部分に期待度を表示することにより変動表示遊技に関する予告的表示を行うことを特徴とする遊技機。

【請求項2】

前記特別遊技状態の終了時点で、前記始動記憶手段に始動記憶が複数記憶されている場合に、各始動記憶に対応する変動表示遊技を前記期待度の低い方から先に実行することを特徴とする請求項1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】0 0 0 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 1】

【発明の属する技術分野】

本発明は、所定の始動条件の成立に基づき識別情報を変動表示する変動表示遊技を行い

、該変動表示遊技の停止結果態様が予め定められた特定の停止結果態様となることに関連して遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる遊技機に関する。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

【課題を解決するための手段】

上記課題を解決するため、請求項1記載の発明は、

所定の始動条件の成立に基づき識別情報を変動表示する変動表示遊技を行い、該変動表示遊技の停止結果態様が予め定められた特定の停止結果態様となることに関連して遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる遊技機において、

前記所定の始動条件が成立したことを、前記変動表示遊技を始動させるための始動記憶として所定上限数まで記憶可能な始動記憶手段と、前記始動記憶手段に記憶された始動記憶の各々に対応する変動表示遊技に対して、前記特別遊技状態発生への期待度をそれぞれ設定する期待度設定手段と、

前記期待度設定手段により始動記憶の各々に対応させて設定された期待度を、表示装置の一部分に表示することにより実行前の変動表示遊技に関する予告的表示を行う予告表示制御手段と、前記始動記憶手段の始動記憶数が前記所定上限数に達した状態で前記所定の始動条件が成立した場合に、前記始動記憶手段に記憶せずに無効となつた変動表示遊技に関する表示を行う無効表示手段と、

を備え、

前記無効表示手段は、前記無効となつた変動表示遊技が有効であると仮定して前記表示装置の他の部分に期待度を表示することにより変動表示遊技に関する予告的表示を行う構成とした。

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】削除

【補正の内容】

【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】

請求項2記載の発明は、請求項1に記載の遊技機において、

前記特別遊技状態の終了時点で、前記始動記憶手段に始動記憶が複数記憶されている場合に、各始動記憶に対応する変動表示遊技を前記期待度の低い方から先に実行する構成とした。

【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】0012

【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】0013

【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】0014

【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】0015

【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】0016

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正13】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0017

【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】0018

【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】0019

【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 2 0

【補正方法】削除

【補正の内容】**【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 2 1

【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 0 2 2

【補正方法】削除

【補正の内容】**【手続補正 1 9】**

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 2 3

【補正方法】削除

【補正の内容】**【手続補正 2 0】**

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 2 4

【補正方法】削除

【補正の内容】**【手続補正 2 1】**

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 2 5

【補正方法】削除

【補正の内容】**【手続補正 2 2】**

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 1 1 2

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 1 1 2】

【発明の効果】

請求項 1 記載の発明によれば、無効となった変動表示遊技が仮に有効であったならどうなっていたのかという遊技者の関心に答えることが可能になる。また、始動記憶手段の始動記憶数が所定数を超えた後であっても、始動条件が成立することに対して、遊技者の興味を十分に引きつけることができる。

【手続補正 2 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 1 1 3

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 1 1 3】

請求項 2 記載の発明によれば、特別遊技状態の発生に対する遊技者の期待感を徐々に高めていくことができる。したがって、特別遊技状態の発生に対する遊技者の期待感を長時間持続させることができ、遊技者の遊技に対する興趣を高めることができる。

【手続補正 2 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 1 1 4

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 2 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 1 1 5

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 2 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 1 1 6

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 2 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 1 1 7

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 2 8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 1 1 8

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 2 9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 1 1 9

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 3 0】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 1 2 0

【補正方法】削除

【補正の内容】