

【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 16 年 12 月 16 日 (2004.12.16)

【公開番号】特開 2003-24560 (P2003-24560A)

【公開日】平成 15 年 1 月 28 日 (2003.1.28)

【出願番号】特願 2001-213018 (P2001-213018)

【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 1 月 14 日 (2004.1.14)

【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】

複数の図柄による変動表示ゲームを表示可能な変動表示手段と、該変動表示ゲームを始動させるための条件の成立を始動記憶として所定数まで記憶可能な始動記憶手段と、前記始動記憶の消化に応じて前記変動表示ゲームを実行させる表示制御手段とを少なくとも備え、前記変動表示ゲームの結果に応じて遊技状態が変化するように構成された弾球遊技機において、

前記表示制御手段は、前記変動表示手段に画像で描いた仮想流下球と、画像で描いた仮想入賞部とを表示して、前記仮想流下球の前記仮想入賞部への入賞に関わる画像ゲームを実行させる画像ゲーム表示制御手段を備え、

前記画像ゲーム表示制御手段は、前記始動記憶手段による始動記憶の消化に対応させて前記仮想流下球を表示すると共に、当該消化した始動記憶分の変動表示ゲームの結果が導出されるよりも前に、該仮想流下球による画像ゲームの結果を導出し、該変動表示ゲームがリーチとなる場合には、該仮想流下球が前記仮想入賞部に入賞するように該画像ゲームを進行させるものとし、

前記表示制御手段は、前記仮想流下球および前記仮想入賞部を含んだ仮想遊技領域と、前記複数の図柄を前記変動表示手段の表示部に同時に表示すると共に、前記画像ゲームが実行される場合には該図柄を透かして表示する透明処理若しくは半透明処理を施すことを特徴とする弾球遊技機。

【請求項 2】

前記表示制御手段は、前記始動記憶手段における始動記憶の追加に応じて新たな記憶画像を前記変動表示手段に表示すると共に、始動記憶の消化に応じて所定の記憶画像を消去することで各始動記憶を個別に表示可能な記憶表示制御手段を備え、

前記記憶表示制御手段は、前記記憶画像を前記変動表示手段における表示部の上方に表示すると共に、当該記憶画像を仮想球を用いた態様で表示するものとし、

前記画像ゲーム表示制御手段は、前記記憶表示制御手段による記憶画像の消去に対応させて前記記憶画像の仮想球がそのまま前記画像ゲームの仮想流下球として表示されるような移行表示を行うことを特徴とする請求項 1 に記載の弾球遊技機。

【請求項 3】

前記表示制御手段は、前記変動表示ゲームの結果として所定の図柄を表示する場合には、当該図柄に予め定められた色彩を施して表示すると共に、当該図柄の表示優先順位を前記

仮想遊技領域よりも高く設定することを特徴とする請求項 1 または請求項 2 に記載の弾球遊技機。

【請求項 4】

前記画像ゲーム表示制御手段は、前記仮想入賞部を実物の始動入賞口を模した仮想始動入賞部として表示し、

前記表示制御手段は、前記画像ゲーム表示制御手段により前記仮想流下球が前記仮想始動入賞部に入賞する結果となる画像ゲームを表示させた後に、前記変動表示ゲームにおける図柄の変動表示を開始することを特徴とする請求項 1 から請求項 3 の何れかに記載の弾球遊技機。

【請求項 5】

前記画像ゲーム表示制御手段は、前記仮想入賞部を複数個表示すると共に、前記変動表示ゲームの結果に関連するように何れかの仮想入賞部に前記仮想流下球が入賞する画像ゲームを選択することを特徴とする請求項 1 から請求項 4 の何れかに記載の弾球遊技機。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0013

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0013】

【課題を解決するための手段】

上記目的を達成するため本発明に係る弾球遊技機は、複数の図柄による変動表示ゲームを表示可能な変動表示手段（変動表示装置 102）と、該変動表示ゲームを始動させるための条件の成立を始動記憶として所定数まで記憶可能な始動記憶手段（RAM）と、前記始動記憶の消化に応じて前記変動表示ゲームを実行させる表示制御手段（表示制御装置 400）とを少なくとも備え、前記変動表示ゲームの結果に応じて遊技状態が変化するように構成された弾球遊技機において、前記表示制御手段は、前記変動表示手段に画像で描いた仮想流下球（Q1～Q3）と、画像で描いた仮想入賞部（K, K1～K3）とを表示して、前記仮想流下球の前記仮想入賞部への入賞に関わる画像ゲームを実行させる画像ゲーム表示制御手段（例えば、表示制御装置 400）を備え、前記画像ゲーム表示制御手段は、前記始動記憶手段による始動記憶の消化に対応させて前記仮想流下球を表示すると共に、当該消化した始動記憶分の変動表示ゲームの結果が導出されるよりも前に、該仮想流下球による画像ゲームの結果を導出し、該変動表示ゲームがリーチとなる場合には、該仮想流下球が前記仮想入賞部に入賞するように該画像ゲームを進行させるものとし、前記表示制御手段は、前記仮想流下球および前記仮想入賞部を含んだ仮想遊技領域と、前記複数の図柄を前記変動表示手段の表示部に同時に表示すると共に、前記画像ゲームが実行される場合には該図柄を透かして表示する透明処理若しくは半透明処理を施すようにした。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0014

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0014】

これにより、表示制御手段に備えられる画像ゲーム表示制御手段が、変動表示手段に仮想流下球と仮想入賞部を表示して、この仮想流下球の仮想入賞部への入賞に関わる画像ゲームを実行するので、遊技が多彩になり興趣性を向上させることができる。また、変動表示手段の大型化に起因して遊技領域が狭められても仮想流下球による画像ゲームにより弾球遊技機本来の遊技球の流下する態様による遊技を楽しむことができる。また、画像ゲーム表示制御手段は、始動記憶手段による始動記憶の消化に対応して所定の仮想流下球を表示するとともに、当該消化した始動記憶分の変動表示ゲームの結果に関連するように当該仮想流下球に対する画像ゲームの結果を導出させるようにしたので、どの時点で変動表示ゲ

ームが終了したのか、あるいは、どの時点で新たな変動表示ゲームが開始されたのか分からなくなるといった状況を防止でき、始動記憶の記憶状況（記憶消化状況）と変動表示ゲームの実行とを画像ゲームを実行することで遊技者に明確に認識させることができる。さらに、変動表示ゲームの結果と画像ゲームの結果とが互いに関連付けられるので、2つのゲームの合体により全体的なゲームの興趣性を向上させることができる。

また、前記表示制御手段は、前記仮想流下球および前記仮想入賞部を含んだ仮想遊技領域と、前記複数の図柄を前記変動表示手段の表示部に同時に表示すると共に、前記画像ゲームを実行する場合には前記図柄が透けて見えるように表示する透明処理若しくは半透明処理を施すようにしたので、同一の表示部を効率よく使用して2つのゲームを明確に表示することができる。

また、前記画像ゲーム表示制御手段は、前記変動表示ゲームの結果が導出されるよりも前に、前記画像ゲームの結果を導出するようにしたので、2つのゲームの結果が同時に導出されることで導出結果が不明確となることを防止でき、2つのゲームを順に楽しむことができる。また、変動表示ゲームの結果が導出される前にその結果を示唆するような画像ゲームを進行させることも可能となり、遊技の興趣性をより高めることができる。

また、前記画像ゲーム表示制御手段は、前記変動表示ゲームがリーチとなる場合に、前記仮想流下球が前記仮想入賞部に入賞するように画像ゲームを実行しているので、画像ゲームの実行によりリーチの発生を事前に認識でき期待感をより高めることができる。

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0015

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0015】

また、前記表示制御手段は、前記始動記憶手段における始動記憶の追加に応じて新たな記憶画像を前記変動表示手段に表示すると共に、始動記憶の消化に応じて所定の記憶画像を消去することで各始動記憶を個別に表示可能な記憶表示制御手段（例えば、表示制御装置400）を備え、前記記憶表示制御手段は、前記記憶画像を前記変動表示手段における表示部の上方に表示すると共に、当該記憶画像を仮想球を用いた態様で表示するものとし、前記画像ゲーム表示制御手段は、前記記憶表示制御手段による記憶画像の消去に対応させて前記記憶画像の仮想球がそのまま前記画像ゲームの仮想流下球として表示されるような移行表示を行うようにできる。これにより、始動記憶の消化に応じて次の変動表示ゲーム（画像ゲーム）が実行された状況を、仮想流下球の表示という斬新かつ興趣性に富む表現で遊技者に確実に認識させることができる。

【手続補正5】

【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6】

【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7】

【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 8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0020

【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】0086

【補正方法】変更

## 【補正の内容】

## 【0086】

また、前記表示制御手段は、前記仮想流下球および前記仮想入賞部を含んだ仮想遊技領域と、前記複数の図柄を前記変動表示手段の表示部に同時に表示すると共に、前記画像ゲームが実行される場合には前記図柄が透けて見えるように表示する透明処理若しくは半透明処理を施すようにしたので、同一の表示部を効率よく使用して2つのゲームを明確に表示することができるという効果がある。

また、前記画像ゲーム表示制御手段は、前記変動表示ゲームの結果が導出されるよりも前に、前記画像ゲームの結果を導出するようにしたので、2つのゲームの結果が同時に導出されることで導出結果が不明確となることを防止でき、2つのゲームを順に楽しむことができるという効果がある。また、変動表示ゲームの結果が導出される前にその結果を示唆するような画像ゲームを進行させることも可能となり、遊技の興趣性をより高めることができるという効果がある。

また、前記画像ゲーム表示制御手段は、前記変動表示ゲームがリーチとなる場合に、前記仮想流下球が前記仮想入賞部に入賞するように画像ゲームを実行しているので、画像ゲームの実行によりリーチの発生を事前に認識でき期待感をより高めることができるという効果がある。