

【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21年11月12日 (2009.11.12)

【公開番号】特開2007-252953(P2007-252953A)

【公開日】平成19年10月4日 (2007.10.4)

【年通号数】公開・登録公報2007-038

【出願番号】特願2007-149472(P2007-149472)

【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

【手続補正書】

【提出日】平成21年9月25日 (2009.9.25)

【手続補正 1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

表示状態が変化可能な複数の可変表示部を有する可変表示装置を備え、該可変表示装置の表示結果が予め定められた特定の表示態様の組合せとなったときに遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御可能となるとともに、前記特定の表示態様のうち特別の表示態様の組合せとなったときに前記特定遊技状態が終了した後に遊技者にとって有利な特別遊技状態に制御可能となる遊技機であって、

前記可変表示装置の表示結果を前記特定の表示態様の組合せとするか否か、および前記特定の表示態様の組合せとするときに前記特別の表示態様の組合せとするか否かを決定する表示態様決定手段と、

数値データを更新する更新手段と、

予告報知のためのキャラクタであって、所定タイミングで前記可変表示装置に表示させる第 1 のキャラクタと、前記第 1 のキャラクタを表示した後に前記可変表示装置に表示させる第 2 のキャラクタと、前記第 2 のキャラクタを表示した後に前記可変表示装置に表示させる第 3 のキャラクタとの組合せを特定するための複数種類の組合せパターンから、前記表示態様決定手段による決定結果および前記更新手段により更新される数値データに基づき、一の組合せパターンを選択する組合せパターン選択手段と、

前記可変表示装置の表示状態を制御して、複数種類の識別情報を可変表示させた後、前記組合せパターン選択手段により選択された組合せパターンから特定されるキャラクタを表示させかつ前記複数の可変表示部に表示結果を導出表示させる制御を行なう可変表示制御手段とを備え、

前記可変表示制御手段は、

前記可変表示装置に画像を表示させるときに用いる表示用データを記憶する表示用データ記憶手段と、

前記表示用データの基となる画像データであって、少なくとも前記複数種類の識別情報の画像データと前記複数種類のキャラクタの画像データとを含む画像データを記憶する画像データ記憶手段と、

前記表示態様決定手段による決定結果および前記組合せパターン選択手段による選択結果に基づき前記画像データ記憶手段から読み出した画像データを前記表示用データ記憶手段に格納することにより前記表示用データを生成し、該生成した表示用データに基づき

前記可変表示装置に画像を表示させる表示制御手段とを含み、

前記複数種類の識別情報を可変表示させてから前記複数の可変表示部の一部においてまだ表示結果が導出表示されていない段階で、既に導出表示されている可変表示部の表示結果が前記特定の表示態様の組合せとなる条件を満たしている表示状態であるリーチ状態となるまでに、前記組合せパターン選択手段により選択された組合せパターンから特定される第１のキャラクタを前記可変表示装置に表示させ、該第１のキャラクタを表示させた後に前記組合せパターン選択手段により選択された組合せパターンから特定される第２のキャラクタを前記可変表示装置に表示させる制御を行ない、

前記リーチ状態となってから表示結果を導出表示させるまでに、前記組合せパターン選択手段により選択された組合せパターンから特定される第３のキャラクタを前記可変表示装置に表示させる制御を行ない、

前記第１のキャラクタは、第１特別キャラクタと第１特定キャラクタとを含む複数種類のキャラクタから選択され、

前記第２のキャラクタは、第２特別キャラクタと第２特定キャラクタとを含む複数種類のキャラクタから選択され、

前記第３のキャラクタは、第３特別キャラクタと第３特定キャラクタとを含む複数種類のキャラクタから選択され、

前記複数種類の組合せパターンは、

前記第１のキャラクタとして前記第１特別キャラクタが表示される第１特別組合せパターンと、

前記第１のキャラクタとして前記第１特定キャラクタが表示される第１特定組合せパターンとを含み、

前記第１特別組合せパターンは、

前記第２のキャラクタとして前記第２特別キャラクタが表示される第２特別組合せパターンと、

前記第２のキャラクタとして前記第２特定キャラクタが表示される第２特定組合せパターンとを含み、

前記組合せパターン選択手段は、前記複数種類の組合せパターンのうち、前記表示態様決定手段により前記特定の表示態様の組合せとすることが決定されたときに、前記表示態様決定手段により前記特定の表示態様の組合せとしないことが決定されたときと比較して前記第１特別組合せパターンを前記第１特定組合せパターンよりも高い割合で選択し、かつ前記第２特別組合せパターンを前記第２特定組合せパターンよりも高い割合で選択するとともに、前記表示態様決定手段により前記特別の表示態様の組合せとすることが決定されたときに、前記表示態様決定手段により前記特定の表示態様の組合せのうち前記特別の表示態様の組合せ以外の表示態様の組合せとすることが決定されたときと比較して前記第３のキャラクタとして前記第３特別キャラクタが表示される組合せパターンを前記第３特定キャラクタが表示される組合せパターンよりも高い割合で選択することを特徴とする、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】０００１

【補正方法】変更

【補正の内容】

【０００１】

本発明は、たとえば、パチンコ遊技機やコイン遊技機あるいはスロットマシン等で代表される遊技機に関する。詳しくは、表示状態が変化可能な複数の可変表示部を有する可変表示装置を備え、該可変表示装置の表示結果が予め定められた特定の表示態様の組合せとなったときに遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御可能となるとともに、前記特定の表示態様のうち特別の表示態様の組合せとなったときに前記特定遊技状態が終了した後に遊技者にとって有利な特別遊技状態に制御可能と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】

請求項 1 に記載の発明は、表示状態が変化可能な複数の可変表示部を有する可変表示装置を備え、該可変表示装置の表示結果が予め定められた特定の表示態様の組合せとなったときに遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御可能となるとともに、前記特定の表示態様のうち特別の表示態様の組合せとなったときに前記特定遊技状態が終了した後に遊技者にとって有利な特別遊技状態に制御可能となる遊技機であって、

前記可変表示装置の表示結果を前記特定の表示態様の組合せとするか否か、および前記特定の表示態様の組合せとするときに前記特別の表示態様の組合せとするか否かを決定する表示態様決定手段と、

数値データを更新する更新手段と、

予告報知のためのキャラクタであって、所定タイミングで前記可変表示装置に表示させる第 1 のキャラクタと、前記第 1 のキャラクタを表示した後に前記可変表示装置に表示させる第 2 のキャラクタと、前記第 2 のキャラクタを表示した後に前記可変表示装置に表示させる第 3 のキャラクタとの組合せを特定するための複数種類の組合せパターンから、前記表示態様決定手段による決定結果および前記更新手段により更新される数値データに基づき、一の組合せパターンを選択する組合せパターン選択手段と、

前記可変表示装置の表示状態を制御して、複数種類の識別情報を可変表示させた後、前記組合せパターン選択手段により選択された組合せパターンから特定されるキャラクタを表示させかつ前記複数の可変表示部に表示結果を導出表示させる制御を行なう可変表示制御手段とを備え、

前記可変表示制御手段は、

前記可変表示装置に画像を表示させるときに用いる表示用データを記憶する表示用データ記憶手段と、

前記表示用データの基となる画像データであって、少なくとも前記複数種類の識別情報の画像データと前記複数種類のキャラクタの画像データとを含む画像データを記憶する画像データ記憶手段と、

前記表示態様決定手段による決定結果および前記組合せパターン選択手段による選択結果に基づき前記画像データ記憶手段から読み出した画像データを前記表示用データ記憶手段に格納することにより前記表示用データを生成し、該生成した表示用データに基づき前記可変表示装置に画像を表示させる表示制御手段とを含み、

前記複数種類の識別情報を可変表示させてから前記複数の可変表示部の一部においてまだ表示結果が導出表示されていない段階で、既に導出表示されている可変表示部の表示結果が前記特定の表示態様の組合せとなる条件を満たしている表示状態であるリーチ状態となるまでに、前記組合せパターン選択手段により選択された組合せパターンから特定される第 1 のキャラクタを前記可変表示装置に表示させ、該第 1 のキャラクタを表示させた後に前記組合せパターン選択手段により選択された組合せパターンから特定される第 2 のキャラクタを前記可変表示装置に表示させる制御を行ない、

前記リーチ状態となってから表示結果を導出表示させるまでに、前記組合せパターン選択手段により選択された組合せパターンから特定される第 3 のキャラクタを前記可変表示装置に表示させる制御を行ない、

前記第 1 のキャラクタは、第 1 特別キャラクタと第 1 特定キャラクタとを含む複数種類のキャラクタから選択され、

前記第 2 のキャラクタは、第 2 特別キャラクタと第 2 特定キャラクタとを含む複数種類のキャラクタから選択され、

前記第 3 のキャラクタは、第 3 特別キャラクタと第 3 特定キャラクタとを含む複数種類

のキャラクタから選択され、

前記複数種類の組合せパターンは、

前記第 1 のキャラクタとして前記第 1 特別キャラクタが表示される第 1 特別組合せパターンと、

前記第 1 のキャラクタとして前記第 1 特定キャラクタが表示される第 1 特定組合せパターンとを含み、

前記第 1 特別組合せパターンは、

前記第 2 のキャラクタとして前記第 2 特別キャラクタが表示される第 2 特別組合せパターンと、

前記第 2 のキャラクタとして前記第 2 特定キャラクタが表示される第 2 特定組合せパターンとを含み、

前記組合せパターン選択手段は、前記複数種類の組合せパターンのうち、前記表示態様決定手段により前記特定の表示態様の組合せとすることが決定されたときに、前記表示態様決定手段により前記特定の表示態様の組合せとしないことが決定されたときと比較して前記第 1 特別組合せパターンを前記第 1 特定組合せパターンよりも高い割合で選択し、かつ前記第 2 特別組合せパターンを前記第 2 特定組合せパターンよりも高い割合で選択するとともに、前記表示態様決定手段により前記特別の表示態様の組合せとすることが決定されたときに、前記表示態様決定手段により前記特定の表示態様の組合せのうち前記特別の表示態様の組合せ以外の表示態様の組合せとすることが決定されたときと比較して前記第 3 のキャラクタとして前記第 3 特別キャラクタが表示される組合せパターンを前記第 3 特定キャラクタが表示される組合せパターンよりも高い割合で選択する。

【手続補正 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 6

【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】0 0 0 7

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 7】

[作用]

請求項 1 に記載の発明によれば、表示態様決定手段の働きにより、可変表示装置の表示結果を特定の表示態様の組合せとするか否か、および特定の表示態様の組合せとするときに特別の表示態様の組合せとするか否かが決定される。更新手段の働きにより、数値データが更新される。組合せパターン選択手段の働きにより、予告報知のためのキャラクタであって、所定タイミングで可変表示装置に表示させる第 1 のキャラクタと、第 1 のキャラクタを表示した後に可変表示装置に表示させる第 2 のキャラクタと、第 2 のキャラクタを表示した後に可変表示装置に表示させる第 3 のキャラクタとの組合せを特定するための複数種類の組合せパターンから、表示態様決定手段による決定結果および更新手段により更新される数値データに基づき、一の組合せパターンが選択される。可変表示制御手段働きにより、可変表示装置の表示状態を制御して、複数種類の識別情報を可変表示させた後、組合せパターン選択手段により選択された組合せパターンから特定されるキャラクタを表示させかつ複数の可変表示部に表示結果を導出表示させる制御が行なわれる。可変表示制御手段に含まれる表示用データ記憶手段の働きにより、可変表示装置に画像を表示させるときに用いる表示用データが記憶される。可変表示制御手段に含まれる画像データ記憶手段の働きにより、表示用データの基となる画像データであって、少なくとも複数種類の識別情報の画像データと複数種類のキャラクタの画像データとを含む画像データが記憶される。可変表示制御手段に含まれる表示制御手段の働きにより、表示態様決定手段による決

定結果および組合せパターン選択手段による選択結果に基づき画像データ記憶手段から読み出した画像データを表示用データ記憶手段に格納することにより表示用データが生成され、該生成された表示用データに基づき可変表示装置に画像が表示される。可変表示制御手段の働きにより、複数種類の識別情報を可変表示させてから複数の可変表示部の一部においてまだ表示結果が導出表示されていない段階で、既に導出表示されている可変表示部の表示結果が特定の表示態様の組合せとなる条件を満たしている表示状態であるリーチ状態となるまでに、組合せパターン選択手段により選択された組合せパターンから特定される第1のキャラクタを可変表示装置に表示させ、該第1のキャラクタを表示させた後に組合せパターン選択手段により選択された組合せパターンから特定される第2のキャラクタを可変表示装置に表示させる制御が行なわれ、リーチ状態となってから表示結果を導出表示させるまでに、組合せパターン選択手段により選択された組合せパターンから特定される第3のキャラクタを可変表示装置に表示させる制御が行なわれる。第1のキャラクタは、第1特別キャラクタと第1特定キャラクタとを含む複数種類のキャラクタから選択され、第2のキャラクタは、第2特別キャラクタと第2特定キャラクタとを含む複数種類のキャラクタから選択され、第3のキャラクタは、第3特別キャラクタと第3特定キャラクタとを含む複数種類のキャラクタから選択される。複数種類の組合せパターンには、第1のキャラクタとして第1特別キャラクタが表示される第1特別組合せパターンと、第1のキャラクタとして第1特定キャラクタが表示される第1特定組合せパターンとが含まれる。第1特別組合せパターンには、第2のキャラクタとして第2特別キャラクタが表示される第2特別組合せパターンと、第2のキャラクタとして第2特定キャラクタが表示される第2特定組合せパターンとが含まれる。組合せパターン選択手段の働きにより、複数種類の組合せパターンのうち、表示態様決定手段により特定の表示態様の組合せとすることが決定されたときに、表示態様決定手段により特定の表示態様の組合せとしないことが決定されたときと比較して第1特別組合せパターンが第1特定組合せパターンよりも高い割合で選択され、かつ第2特別組合せパターンが第2特定組合せパターンよりも高い割合で選択されるとともに、表示態様決定手段により特別の表示態様の組合せとすることが決定されたときに、表示態様決定手段により特定の表示態様の組合せのうち特別の表示態様の組合せ以外の表示態様の組合せとすることが決定されたときと比較して第3のキャラクタとして第3特別キャラクタが表示される組合せパターンを第3特定キャラクタが表示される組合せパターンよりも高い割合で選択される。

【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】変更

【補正の内容】

【0010】

次に、本発明の実施の形態を図面に基づいて詳細に説明する。なお、本実施の形態では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機をとり上げて説明するが、本発明はこれに限らず、たとえば、コイン遊技機やスロットマシン等であってもよく、表示状態が変化可能な複数の可変表示部を有する可変表示装置を備え、該可変表示装置の表示結果が予め定められた

特定の表示態様の組合せとなったときに遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御可能となるとともに、前記特定の表示態様のうち特別の表示態様の組合せとなったときに前記特定遊技状態が終了した後に遊技者にとって有利な特別遊技状態に制御可能となる遊技機であればすべて対象となる。

【手続補正 9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 1 7 4

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 1 7 4】

可変表示制御手段による可変表示の導出態様が所定の態様である可能性があることを予告報知するために、予告報知のためのキャラクタの組合せパターンを複数の中から選択し、特定遊技状態決定手段が特定遊技状態とすることを決定した場合と特定遊技状態としないことを決定した場合とで特定の予告報知のためのキャラクタの組合せパターンを選択しやすく設定し、予告報知組合せ選択に応じて予め定められた組合せでキャラクタを出現させることにより、予告を複雑にして遊技者が飽きないように演出することができ、遊技の興趣の向上を図ることができる。

【手続補正 10】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 1 7 5

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 1 7 5】

また、予告報知用のキャラクタを可変表示領域と異なる表示領域に出現させることにより、識別情報の視認性を妨げない。

【手続補正 11】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 1 7 6

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 1 7 6】

また、識別情報の停止するタイミングに関連してキャラクタを出現させることにより、識別情報停止時への遊技者の期待感を向上させることができる。