

【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 11 月 17 日 (2005.11.17)

【公開番号】特開 2000-325600 (P2000-325600A)
【公開日】平成 12 年 11 月 28 日 (2000.11.28)
【出願番号】特願 2000-37774 (P2000-37774)
【国際特許分類第 7 版】
A 63 F 7/02
【FI】
A 63 F 7/02 3 2 0

【手続補正書】
【提出日】平成 17 年 9 月 26 日 (2005.9.26)
【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いて予め定めた図柄合わせゲームを実行し、その実行結果が当たりのとき遊技者に有利な特別価値を付与する遊技機において、

該遊技機の制御部は、前記図柄合わせゲームを展開表示するための可変表示領域を縦横のマトリクス状に配置した可変表示手段と、

該可変表示手段における図柄を所定期間に渡って変動表示し各図柄を順次図柄を停止表示させることを前記図柄合わせゲームとして実行する図柄合わせゲーム実行手段と、

複数の可変表示領域に停止した図柄が遊技者にとって有利な状態となることを前記複数の可変表示領域線上に通知する有効ラインを制御する有効ライン表示制御手段とを有し、

前記図柄合わせゲームの実行過程で、前記有効ライン線上にあと 1 つ特定の図柄が揃うと前記当たりになるリーチ状態が出現したとき、該リーチ状態が前記当たりの状態に遷移する前記有効ラインの線上に前記特定の図柄が停止表示すべき 1 または 2 以上の当選候補箇所を遊技者に通知する当選候補箇所表示手段と、を含む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】0004
【補正方法】変更
【補正の内容】
【0004】
【発明が解決しようとする課題】

しかしながら、このような従来の遊技機では、横または斜めのラインに特定の図柄が揃うと当たりになるので、リーチ状態が出現したとき、これを当たりに遷移させ得る図柄の停止箇所は、今回のリーチ状態を構成する図柄を含む直線上の 1 箇所だけに固定的に限定されてしまう。このため、遊技内容に変化が乏しく面白みに欠けるという問題があった。また、1 つのリーチ状態に対して、これを当たりに遷移させ得る図柄の停止箇所が 1 箇所だけで、その数が少なくかつ変更されないので、遊技者の当たりに対する期待感やスリルを十分に喚起することができなかった。

【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】

かかる目的を達成するための本発明の要旨とするところは、次の項に存する。

[1] 所定の始動条件の成立に基づいて予め定めた図柄合わせゲームを実行し、その実行結果が当たりのとき遊技者に有利な特別価値を付与する遊技機(10)において、

該遊技機(10)の制御部(100)は、前記図柄合わせゲームを展開表示するための可変表示領域(31～39)を縦横のマトリクス状に配置した可変表示手段(30)と、

該可変表示手段(30)における図柄を所定期間に渡って変動表示し各図柄を順次図柄を停止表示させることを前記図柄合わせゲームとして実行する図柄合わせゲーム実行手段(110)と、

複数の可変表示領域(31～39)に停止した図柄が遊技者にとって有利な状態となることを前記複数の可変表示領域(31～39)線上に通知する有効ライン(510...)を制御する有効ライン表示制御手段(120)とを有し、

前記図柄合わせゲームの実行過程で、前記有効ライン(31～39)線上にあと1つ特定の図柄が揃うと前記当たりになるリーチ状態が出現したとき、該リーチ状態が前記当たりの状態に遷移する前記有効ライン(31～39)の線上に前記特定の図柄が停止表示すべき1または2以上の当選候補箇所を遊技者に通知する当選候補箇所表示手段(120)と、を含むことを特徴とする遊技機。

【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】0008

【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】0009

【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】0010

【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】0011

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0011】

前記本発明は次のように作用する。

図柄合わせゲーム実行手段(110)は、球が始動入賞口(60)へ入賞するなどの始動条件の成立に基づき、可変表示手段(30)上で図柄を所定期間に渡って変動表示した後に各可変表示領域(31～39)に図柄を順次停止表示する。有効ライン表示制御手段

(1 2 0) は、図柄合わせゲームの実行過程で、あと 1 つ特定の図柄が揃うと当たりになり得るリーチ状態が出現したとき、今回出現したリーチ状態を構成している図柄の停止表示箇所を通ることのできる有効ライン (5 1 0 ...) の中から 1 または 2 以上のものを選択しこれらを可変表示手段 (3 0) 上に表示する。

【手続補正 9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 2

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 2】

このように、リーチ状態が出現した後に、このリーチ状態を構成している図柄の停止表示箇所を通ることのできる有効ライン (5 1 0 ...) の中から 1 または 2 以上のものが選択され表示されるので、どのような形状の有効ライン (5 1 0 ...) が出現するかに遊技者の関心が注がれ、リーチ出現後にも変化に富むゲーム内容を遊技者に提供することができる。また有効ライン (5 1 0 ...) の表示本数が所定の始動条件の成立に基づいて予め定めた図柄合わせゲームを実行する毎に変更することで有効ライン (5 1 0 ...) が何本出現するかによって当たりに移る確率が変化したような印象を遊技者に与えるので、遊技者の当たりへの期待感をより一層喚起することができる。

【手続補正 10】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 3

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 3】

また、可変表示手段 (3 0) 上に形成する有効ライン (5 1 0 ...) のうち予め複数の有効ライン (5 1 0 ...) を定めておき、この予め複数の有効ライン (5 1 0 ...) が定められたライン上にリーチ状態が形成されたとき、可変表示手段 (3 0) 上に有効ライン (5 1 0 ...) を表示しなくても、遊技者は、事前にリーチ状態の形成されたことを容易に認識することができる。特に、斜めに表示されるリーチ状態の図柄は、直線上に揃った図柄と異なり分かりにくいので予め有効ライン (5 1 0 ...) を表示することによって、遊技者はリーチ状態の形成されたことを極めて容易に認識することができる。

【手続補正 11】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 4

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 4】

そして、可変表示手段 (3 0) 上に表示される有効ライン (5 1 0 ...) の 1 つにリーチ状態出現の基礎となる有効ライン (5 1 0 ...) を事前に表示することによって、従来型のゲームに慣れ親しんだ遊技者にも違和感を与えることがない。

【手続補正 12】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 5

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 5】

さらに、有効ライン表示制御手段 (1 2 0) によって可変表示手段 (3 0) 上に表示される図柄に有効ライン (5 1 0 ...) を重ねて表示するようにすれば、有効ライン (5 1 0 ...) の表示箇所を容易かつ的確に把握することができるとともに、有効ライン (5 1 0 ...) の位置を確認するために可変表示手段 (3 0) 上から視線を外す必要がなく、遊技に集

中することができる。

【手続補正 13】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0016

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0016】

また特定の組み合わせからなる複数の図柄が有効ライン(510...)上に揃って当たりの状態が形成されたとき、当該当たりの状態の形成された有効ライン(510...)の表示態様をそれ以前のものから変更する。たとえば、有効ライン(510...)の色を変えたり、点滅表示する等によってどの有効ライン(510...)で当たりになったかを遊技者に把握しやすくする。

【手続補正 14】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0017

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0017】

リーチ状態を当たりの状態に遷移させるために特定の図柄が停止表示されるべき1または2以上の当選候補箇所を遊技者に通知する。たとえば、該当する可変表示領域(31~39)の周囲に枠を点灯するなどによって、当選候補箇所を遊技者に通知する等である。

【手続補正 15】

【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】

また、可変表示手段30は、カラー液晶ディスプレイで兼用している。なおカラー液晶ディスプレイに代えて、モノクロ液晶ディスプレイやCRTディスプレイなどを用いてもよい。

【手続補正 16】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0036

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0036】

有効ライン表示制御手段120は、図柄合わせゲームの実行過程で、あと1つ特定の図柄が揃うと当たりに成り得るリーチ状態が出現したとき、今回出現したリーチ状態を構成している図柄の停止表示箇所を通ることのできる有効ラインの中から1または2以上のラインを選択しこれらを可変表示手段30に表示する機能を果たすものである。

【手続補正 17】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0042

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0042】

図4は、保留されている実行権に基づいて図柄合わせゲームを実行する際の流れを示している。また図5は、図柄合わせゲーム実行中における可変表示手段30の表示内容の遷移を示している。

【手続補正 18】

【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0047
【補正方法】変更
【補正の内容】
【0047】

その後、有効ライン表示制御手段120は、図示省略した無作為抽選部によって無作為抽選を実行し、この抽選結果に基づいて表示すべき有効ラインの形状を選択し、図5cに示すように、無作為に選択した有効ライン510を可変表示手段30上に表示する（ステップS408）。そして、有効ラインは、リーチ状態を構成している図柄の停止表示箇所を結ぶことのできるものの中から1または2以上のものが選択されて表示される。図5cの例では、中段左端の可変表示領域34と中央の可変表示領域35を含めて3つの可変表示領域を結ぶ直線または折れ線の中から、表示すべき有効ラインが選択される。

【手続補正19】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0048
【補正方法】変更
【補正の内容】
【0048】

そして、今回の図柄合わせゲームの実行結果を定めるための抽選の結果リーチ外れの場合には（ステップS409；Y）、図5eに示すように、可変表示手段30に表示した有効ライン510上に同一の図柄「7」が揃わないように、残りの図柄を停止表示させる（ステップS410）。

【手続補正20】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0049
【補正方法】変更
【補正の内容】
【0049】

一方、今回の図柄合わせゲームの実行結果を定めるための抽選の結果当たりの場合には（ステップS409；N）、図5dに示すように可変表示手段30上に表示した有効ライン510の上に同一の図柄が出現し停止表示させる（ステップS411）。そして、当たりの図柄の揃った有効ラインを点滅させ、当たりの出現を遊技者に通知する。その後、大口の可変入賞口70を所定回数開閉することによって遊技者に特別価値を付与する（ステップS412）。

【手続補正21】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0056
【補正方法】変更
【補正の内容】
【0056】

なお、第1の有効ライン801と第2の有効ライン803とが共通に通る箇所は、これらを1本のラインとして可変表示手段30に表示している。図8の例の場合、特定図柄である「7」が出現して当たりになる箇所は、図8b、図8cに示す2箇所である。

【手続補正22】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0058
【補正方法】変更
【補正の内容】
【0058】

なお、有効ラインの表示本数をリーチ状態が出現するごとに変更することにより、有効

ラインが何本出現するかによって当たりに遷移する確率が変化したような印象を遊技者に与えるので、遊技者の当たりに対する期待感をより一層喚起することができる。

【手続補正 2 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 6 5

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 2 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 6 9

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 6 9】

【発明の効果】

本発明にかかる遊技機によれば、リーチ状態が出現した後に、このリーチ状態を構成している図柄の停止表示箇所を結ぶ有効ラインの中から1または2以上のものが選択されて表示されるので、遊技者はどのような形状の有効ラインが出現するかに関心が注がれる。また、有効ラインの表示本数がリーチ状態の出現ごとに変化させることによって、有効ラインが何本出現するかによって当たりに対する期待効果が高まり、当選候補箇所の表示をすることによって当たりに遷移する可能性が高まったかのような印象を遊技者に与えることができ、従来のリーチ状態が出現した場合であっても、リーチ状態のゲーム内容を制御することによって単なるリーチ出現から更に変化に富むゲーム遊技者に提供することができる。

【手続補正 2 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 7 0

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 7 0】

また当選候補箇所の表示数がリーチ状態の出現ごとに変更するものでは、当選候補箇所が何箇所出現するかによって当たりに遷移する確率が変化したような印象を遊技者に与えることができ、遊技者の当たりへの期待感をより一層喚起することができる。

【手続補正 2 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】符号の説明

【補正方法】変更

【補正の内容】

【符号の説明】

1 0 ... 遊技機

1 1 ... 遊技盤面

3 0 ... 可変表示手段

3 1 ~ 3 9 ... 可変表示領域

5 0 ... 保留玉表示装置

6 0 ... 始動入賞口

7 0 ... 可変入賞口

9 0 ... 賞球払出手段

1 0 0 ... 制御部

1 1 0 ... 図柄合わせゲーム実行手段

1 2 0 ... 有効ライン表示制御手段 (当選候補箇所表示手段)

1 3 0 ... 保留管理手段

1 3 1 ... 無作為抽選部

1 4 0 ... 特別価値付与制御手段

1 4 1 ... 開閉制御部

5 1 0、6 0 1、7 0 1、7 0 2、8 0 1、8 0 2、9 0 1 ~ 9 0 3、1 0 0 1 ~ 1 0 0
5、1 1 0 1 ~ 1 1 0 3 ... 有効ライン

【手続補正 2 7】

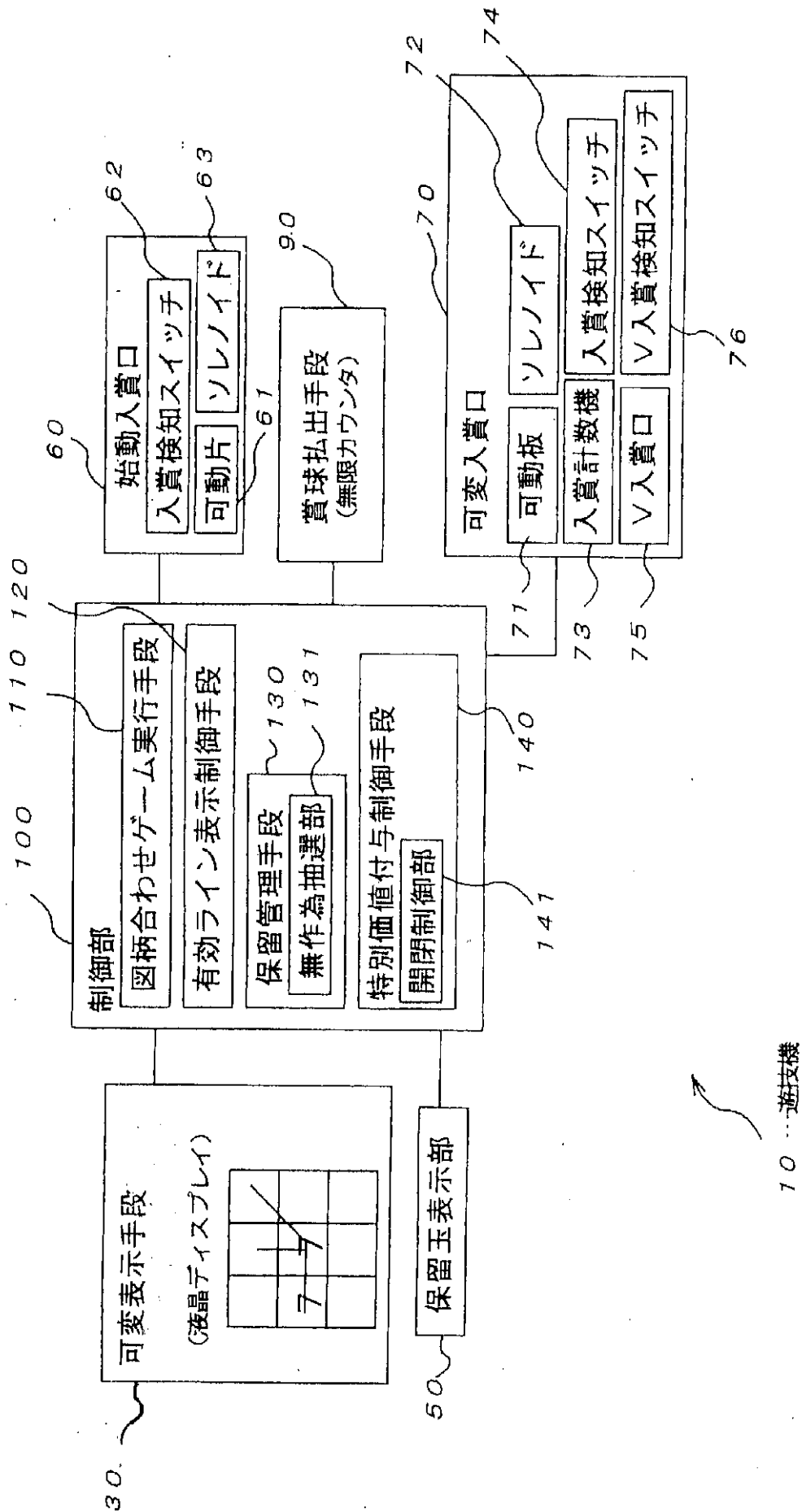
【補正対象書類名】図面

【補正対象項目名】図 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【図 1】



【補正対象書類名】図面

【補正対象項目名】図 2

【補正方法】変更

【補正の内容】

【図 2】

