

【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9月22日(2005.9.22)

【公開番号】特開2004-41422(P2004-41422A)

【公開日】平成16年2月12日(2004.2.12)

【年通号数】公開・登録公報2004-006

【出願番号】特願2002-202600(P2002-202600)

【国際特許分類第7版】

A 6 3 F 7/02

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 1 5 Z

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

A 6 3 F 7/02 3 2 0

【手続補正書】

【提出日】平成17年4月20日(2005.4.20)

【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】

複数種類の識別情報を可変表示可能な可変表示装置と、該可変表示装置の表示制御を行う表示制御手段とを備え、前記可変表示装置で識別情報を可変表示した後に可変表示を停止して複数の識別情報を停止表示させる表示遊技を実行し、該表示遊技の表示結果が予め定めた識別情報の組み合わせである特定表示態様になった場合に、所定の遊技価値を遊技者に付与可能な特別遊技状態を発生する遊技機において、

遊技媒体を検出して始動する始動手段と、乱数発生手段と、前記始動手段が遊技媒体を検出したときに前記乱数発生手段から乱数値を取得する乱数取得手段と、該乱数取得手段の取得した乱数値が当たり乱数か否かを判定する乱数判定手段と、リーチ継続乱数発生手段と、前記表示遊技が開始される際に前記リーチ継続乱数発生手段から乱数値を取得するリーチ継続乱数取得手段と、該リーチ継続乱数取得手段の取得した乱数値がリーチ継続乱数か否かを判定するリーチ継続乱数判定手段と、予告表示手段と、再変動表示手段と、確率変動実行手段とを有し、

前記表示制御手段は、前記乱数判定手段の判定結果が前記当たり乱数のときは表示結果が前記特定表示態様になるように表示遊技を実行し、前記乱数判定手段の判定結果が前記当たり乱数でないときは表示結果が前記特定表示態様以外の表示態様になるように表示遊技を実行し、また前記リーチ継続乱数判定手段の判定結果が前記リーチ継続乱数のときは前記表示遊技をリーチ態様から開始させ、

前記予告表示手段は、前記表示遊技でリーチ態様を経て最後に停止する識別情報が、前記リーチ態様を構成するリーチ識別情報と同一種類で前記特定表示態様となる際に、該最後に停止する識別情報を、所定確率で前記リーチ識別情報と同一種類であるが異なる表示態様で停止表示させ、

前記再変動表示手段は、前記最後に停止する識別情報が、前記リーチ識別情報と同一種類であるが異なる表示態様に停止表示された場合に、続いて総ての識別情報を再変動させた後、所定確率で前記再変動の表示結果を、前記特定表示態様のうち予め定めた識別情報の組み合わせである確率変動特定表示態様に停止表示させ、

前記確率変動実行手段は、前記確率変動特定表示態様が停止表示された場合に、次回以

降の前記表示遊技の表示結果が前記特定表示態様に確定する確率を、通常の初期設定値よりも高い高確率設定値に変動させることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

複数種類の識別情報を可変表示可能な可変表示装置と、該可変表示装置の表示制御を行う表示制御手段とを備え、前記可変表示装置で識別情報を可変表示した後に可変表示を停止して複数の識別情報を停止表示させる表示遊技を実行し、該表示遊技の表示結果が予め定めた識別情報の組み合わせである特定表示態様になった場合に、所定の遊技価値を遊技者に付与可能な特別遊技状態を発生する遊技機において、

遊技媒体を検出して始動する始動手段と、乱数発生手段と、前記始動手段が遊技媒体を検出したときに前記乱数発生手段から乱数値を取得する乱数取得手段と、該乱数取得手段が取得した乱数値を記憶する乱数記憶手段と、前記表示遊技が開始される際に前記乱数取得手段が取得した乱数値が当たり乱数か否かを判定する乱数判定手段と、リーチ継続乱数発生手段と、前記表示遊技が開始される際に前記リーチ継続乱数発生手段から乱数値を取得するリーチ継続乱数取得手段と、該リーチ継続乱数取得手段の取得した乱数値がリーチ継続乱数か否かを判定するリーチ継続乱数判定手段と、予告表示手段と、再変動表示手段と、確率変動実行手段とを有し、

前記表示制御手段は、前記乱数判定手段の判定結果が前記当たり乱数のときは表示結果が前記特定表示態様になるように表示遊技を実行し、前記乱数判定手段の判定結果が前記当たり乱数でないときは表示結果が前記特定表示態様以外の表示態様になるように表示遊技を実行し、また前記リーチ継続乱数判定手段の判定結果が前記リーチ継続乱数のときは前記表示遊技をリーチ態様から開始させ、

前記予告表示手段は、前記表示遊技でリーチ態様を経て最後に停止する識別情報が、前記リーチ態様を構成するリーチ識別情報と同一種類で前記特定表示態様となる際に、該最後に停止する識別情報を、所定確率で前記リーチ識別情報と同一種類であるが異なる表示態様で停止表示させ、

前記再変動表示手段は、前記最後に停止する識別情報が、前記リーチ識別情報と同一種類であるが異なる表示態様に停止表示された場合に、続いて総ての識別情報を再変動させた後、所定確率で前記再変動の表示結果を、前記特定表示態様のうち予め定めた識別情報の組み合わせである確率変動特定表示態様に停止表示させ、

前記確率変動実行手段は、前記確率変動特定表示態様が停止表示された場合に、次回以降の前記表示遊技の表示結果が前記特定表示態様に確定する確率を、通常の初期設定値よりも高い高確率設定値に変動させることを特徴とする遊技機。

【請求項 3】

複数種類の識別情報を可変表示可能な可変表示装置と、該可変表示装置の表示制御を行う表示制御手段とを備え、前記可変表示装置で識別情報を可変表示した後に可変表示を停止して複数の識別情報を停止表示させる表示遊技を実行し、該表示遊技の表示結果が予め定めた識別情報の組み合わせである特定表示態様になった場合に、所定の遊技価値を遊技者に付与可能な特別遊技状態を発生する遊技機において、

遊技媒体を検出して始動する始動手段と、乱数発生手段と、前記始動手段が遊技媒体を検出したときに前記乱数発生手段から乱数値を取得する乱数取得手段と、該乱数取得手段が乱数値を取得した時点で該乱数値が当たり乱数か否かを判定する乱数判定手段と、該乱数判定手段の判定結果を記憶する乱数判定結果記憶手段と、リーチ継続乱数発生手段と、前記表示遊技が開始される際に前記リーチ継続乱数発生手段から乱数値を取得するリーチ継続乱数取得手段と、該リーチ継続乱数取得手段の取得した乱数値がリーチ継続乱数か否かを判定するリーチ継続乱数判定手段と、予告表示手段と、再変動表示手段と、確率変動実行手段とを有し、

前記表示制御手段は、前記乱数判定手段の判定結果が前記当たり乱数のときは表示結果が前記特定表示態様になるように表示遊技を実行し、前記乱数判定手段の判定結果が前記当たり乱数でないときは表示結果が前記特定表示態様以外の表示態様になるように表示遊技を実行し、また前記リーチ継続乱数判定手段の判定結果が前記リーチ継続乱数のときは

前記表示遊技をリーチ態様から開始させ、

前記予告表示手段は、前記表示遊技でリーチ態様を経て最後に停止する識別情報が、前記リーチ態様を構成するリーチ識別情報と同一種類で前記特定表示態様となる際に、該最後に停止する識別情報を、所定確率で前記リーチ識別情報と同一種類であるが異なる表示態様で停止表示させ、

前記再変動表示手段は、前記最後に停止する識別情報が、前記リーチ識別情報と同一種類であるが異なる表示態様に停止表示された場合に、続いて総ての識別情報を再変動させた後、所定確率で前記再変動の表示結果を、前記特定表示態様のうち予め定めた識別情報の組み合わせである確率変動特定表示態様に停止表示させ、

前記確率変動実行手段は、前記確率変動特定表示態様が停止表示された場合に、次回以降の前記表示遊技の表示結果が前記特定表示態様に確定する確率を、通常の初期設定値よりも高い高確率設定値に変動させることを特徴とする遊技機。

【請求項4】

前記再変動表示手段は、前記再変動の表示結果を前記確率変動特定表示態様に停止表示させないときは、通常の前記特定表示態様に停止表示させることを特徴とする請求項1，2または3記載の遊技機。

【請求項5】

前記予告表示手段は、前記再変動表示手段により前記再変動の表示結果が通常の前記特定表示態様に停止表示される場合にも、該再変動で前記リーチ態様を経て最後に停止する識別情報を、所定確率で前記リーチ識別情報と同一種類であるが異なる表示態様に停止表示させ得ることを特徴とする請求項4記載の遊技機。

【請求項6】

前記最後に停止する識別情報が前記リーチ識別情報と異なる表示態様として、少なくとも色、形状、大きさの違いを含む複数種類が用意されており、該複数種類ある表示態様のうち何れかの表示態様を選択する表示態様選択手段を有することを特徴とする請求項1，2，3，4または5記載の遊技機。

【請求項7】

前記再変動表示手段は、前記表示態様選択手段により選択された表示態様の種類に応じて、前記再変動の表示内容を異なるように設定することを特徴とする請求項6記載の遊技機。

【請求項8】

前記再変動表示手段は、前記表示態様選択手段により選択された表示態様の種類に応じて、前記再変動の表示結果を前記確率変動特定表示態様に停止表示させる確率を異なるように設定することを特徴とする請求項6または7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】0002

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0002】

【従来の技術】

従来、この種の遊技機として一般的に知られているものに、フィーバー機と称されるパソコン機がある。フィーバー機では、遊技盤に形成された遊技領域へ打ち出した遊技媒体(以下単に遊技球又は遊技球の略称である球と称す。)が始動口へ入賞すると、液晶画面等から成る可変表示装置に各種図柄等の識別情報がスクロール等して可変表示され、所定時間の経過後に可変表示が停止する表示遊技が実行される。

【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】**

本発明は、以上のような従来技術が有する問題点に着目してなされたもので、表示遊技が開始される際、リーチ継続乱数を取得した結果によって表示遊技をリーチ態様から開始する場合を有するので、リーチ態様までの時間を短縮させると共に、表示遊技開始当初から遊技者の期待と興奮の間隔を短くなり、よって、遊技者の期待と興奮を高いレベルで喚起することが可能で、しかも、いわゆる確変大当たりが確定するか否かの可能性を、表示遊技の特別な演出によって遊技者に対して事前に予告することが可能であり、遊技者を視覚的によりいっそう楽しませることができ、表示遊技をリーチ態様から開始する場合と確変大当たりが確定するか否かの可能性の組合せによって、遊技中におけるスリルと興奮を更に増大させることができる遊技機を提供することを目的としている。

【手続補正4】**【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】**

さらに、表示制御手段(1300)は、前記リーチ継続乱数判定手段(1403)の判定結果がリーチ継続乱数のときは、表示遊技をリーチ態様から開始する。このように、表示遊技がリーチ態様から開始する場合を有しているので、リーチ態様までの時間を短縮することによって遊技者の期待と興奮を、表示遊技のリーチ態様開始直後から喚起することが可能になる。

【手続補正5】**【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】**

前記表示遊技で、例えば同一種類の識別情報が3つ揃って停止表示される状態を特定表示態様とするスロットマシンに見立てた可変表示が実行されるものでは、前記リーチ継続乱数取得手段(1402)の取得した乱数値がリーチ継続乱数の場合には、同一種類の識別情報が既に2つ揃い、かつ最後に停止する識別情報が可変表示しているリーチ態様から表示遊技が開始されることになる。パチンコ機におけるリーチ態様は、従来のスロットマシンに見立てた図柄合わせゲームのリーチ態様と同様に、マトリクス状に配置された表示部における斜めのリーチ態様、上下のリーチ態様も前記リーチ態様に該当する。

【手続補正6】**【補正対象書類名】明細書****【補正対象項目名】0072****【補正方法】変更****【補正の内容】****【0072】**

前記表示遊技の表示結果として、各表示部311～313に停止表示された図柄が、図14(d)に示すように、予め定めた特定の組み合わせ(例えば「2,2,2」等と3つとも総て同一種類に揃う等)となった場合が特定表示態様と定められている。また、特定表示態様が確定する前において、図14(c)に示すように、最後の図柄が停止表示する中表示部312を1つ除いた他の2つの表示部311,313に停止表示された図柄が同一種類に揃った状態がリーチ態様に該当する。パチンコ機におけるリーチ態様は、従来のスロットマシンに見立てた図柄合わせゲームのリーチ態様と同様に、マトリクス状に配置された表示部における斜めのリーチ態様、上下のリーチ態様も前記リーチ態様に該当する。

【手続補正7】**【補正対象書類名】**明細書**【補正対象項目名】**0173**【補正方法】**変更**【補正の内容】****【0173】**

また、前述したように表示遊技がリーチ態様から開始される場合には、図14(c)に示す状態から表示遊技が開始される。このように、表示遊技がリーチ態様から開始される場合が設定されているので、リーチ態様までの時間を短縮することによって遊技者の期待と興奮を表示遊技のリーチ態様開始直後から喚起することが可能になる。

【手続補正8】**【補正対象書類名】**明細書**【補正対象項目名】**0194**【補正方法】**変更**【補正の内容】****【0194】**

また、前記実施の形態では、本発明をパチンコ機について説明したが、プログラム制御される、スマートボールゲーム機、アレンジボールゲーム機、スロットマシンといった遊技機にも同様に本発明を適用することができる。このような各場合においても、前記実施の形態と同様な効果を奏することができる。

【手続補正9】**【補正対象書類名】**明細書**【補正対象項目名】**0195**【補正方法】**変更**【補正の内容】****【0195】****【発明の効果】**

本発明に係る遊技機によれば、表示遊技が開始される際に、リーチ継続乱数取得手段はリーチ継続乱数発生手段から乱数値を取得し、リーチ継続乱数判定手段は、前記リーチ継続乱数取得手段の取得した乱数値がリーチ継続乱数か否かを判定し、表示制御手段は、前記リーチ継続乱数判定手段の判定結果がリーチ継続乱数のときは、表示遊技をリーチ態様から開始するから、表示遊技がリーチ態様から開始する場合を有しているので、リーチ態様までの時間を短縮することによって遊技者の期待と興奮を、表示遊技のリーチ態様開始直後から喚起することが可能になる。