

【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10月8日(2009.10.8)

【公開番号】特開2009-11864(P2009-11864A)

【公開日】平成21年1月22日(2009.1.22)

【年通号数】公開・登録公報2009-003

【出願番号】特願2008-271163(P2008-271163)

【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

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

【手続補正書】

【提出日】平成21年8月21日(2009.8.21)

【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】

遊技を制御する遊技制御装置と、

3列の図柄を2列の先停止列及びその残り1列の最終停止列として表示する画像表示装置と、

前記遊技制御装置から送信される図柄に関するコマンドを受信し、そのコマンドに基づいた上記画像表示装置における複数列の図柄の表示を制御する画像制御装置とを備えた弾球遊技機において、

前記弾球遊技機には、

遊技領域に設けられた所定の入賞口に入賞したことに基づいて、乱数を取得する乱数取得手段と、

上記乱数取得手段により取得した乱数を参照し、その乱数の当選又は非当選を判定する乱数判定手段と、

上記乱数判定手段の判定結果に基づいて前記画像表示装置に表示する図柄の列の各々における停止図柄を決定する停止図柄決定手段と、

上記停止図柄決定手段により決定された停止図柄の組合せに基づいて、各図柄の変動開始から図柄停止までの変動パターンを決定する変動パターン決定手段とが備えられ、

前記変動パターンは、少なくとも、

前記先停止列に表示される停止図柄がリーチを構成するものである場合に選択される複数のリーチ変動パターンと、

前記先停止列に表示される停止図柄がリーチを構成するもの以外の場合に選択されるハズレ変動パターンとを含み、

前記各リーチ変動パターンは、前記先停止列のうちの一方の列において、当該停止図柄に基づいて決定される図柄であって、リーチを構成しない仮停止図柄を仮停止させた後、当該仮停止図柄と当該停止図柄との差分に相当する図柄数分だけ変動表示させることにより当該停止図柄へ変換表示するものであり、

前記先停止列のうちの前記一方の列の仮停止図柄を、リーチ変動パターンに従って、仮

停止図柄と当該停止図柄との差分に相当する図柄数分だけ図柄の循環方向又は循環方向と逆方向のいずれの方向にも変動可能に形成されているものの、そのうちの一方の方向へ変動表示させることにより停止図柄へ変換表示させると、前記先停止列のうちの他方の列の図柄も、停止図柄決定手段により決定された停止図柄で停止表示させ、

その後、最終停止列を、停止図柄決定手段により決定された停止図柄で停止表示せるように形成したことを特徴とする弾球遊技機。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

(請求項1)

上記の課題に鑑み、本発明のうち請求項1記載の発明は、遊技を制御する遊技制御装置100と、3列の図柄を2列の先停止列及びその残り1列の最終停止列として表示する画像表示装置21と、前記遊技制御装置100から送信される図柄に関するコマンドを受信し、そのコマンドに基づいた上記画像表示装置21における複数列の図柄の表示を制御する画像制御装置500とを備えた弾球遊技機10において、前記弾球遊技機10には、遊技領域19に設けられた所定の入賞口に入賞したことに基づいて、乱数を取得する乱数取得手段と、上記乱数取得手段により取得した乱数を参照し、その乱数の当選又は非当選を判定する乱数判定手段と、上記乱数判定手段の判定結果に基づいて前記画像表示装置21に表示する図柄の列の各々における停止図柄を決定する停止図柄決定手段300と、上記停止図柄決定手段300により決定された停止図柄の組合せに基づいて、各図柄の変動開始から図柄停止までの変動パターンを決定する変動パターン決定手段400とが備えられ、前記変動パターンは、少なくとも、前記先停止列に表示される停止図柄がリーチを構成するものである場合に選択される複数のリーチ変動パターンと、前記先停止列に表示される停止図柄がリーチを構成するもの以外の場合に選択されるハズレ変動パターンとを含み、前記各リーチ変動パターンは、前記先停止列のうちの一方の列において、当該停止図柄に基づいて決定される図柄であって、リーチを構成しない仮停止図柄を仮停止させた後、当該仮停止図柄と当該停止図柄との差分に相当する図柄数分だけ変動表示せることにより当該停止図柄へ変換表示するものであり、前記先停止列のうちの一方の列の仮停止図柄を、リーチ変動パターンに従って、仮停止図柄と当該停止図柄との差分に相当する図柄数分だけ図柄の循環方向又は循環方向と逆方向のいずれの方向にも変動可能に形成されているものの、そのうちの一方の方向へ変動表示せることにより停止図柄へ変換表示させると、前記先停止列のうちの他方の列の図柄も、停止図柄決定手段により決定された停止図柄で停止表示させ、その後、最終停止列を、停止図柄決定手段により決定された停止図柄で停止表示せるように形成したことを特徴とする。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

「遊技制御装置」とは、CPU、RAM、ROM等を備え、弾球遊技機10における遊技の全般を制御する装置をいう。たとえば、主基板が、そのROMに記載されたプログラムやデータに従った処理を実行することで、この遊技制御装置100として機能することとなる。

「画像表示装置」とは、液晶等の画面により図柄を表示する装置をいう。

この画像表示装置21に表示される図柄は、3列として表される。そして、各列ごとに一定の配列の図柄が変動表示され、その変動が停止した際に表示されている図柄が、その列

における停止図柄として、大当たり遊技の発生の有無に関与するものとなっている。

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

上記図柄の列は、前記3列のうちの2列から成る先停止列と、その残り1列の最終停止列とに分けられる。すなわち、前記3列は、全てが同時に停止するのではなく、まず、2列の先停止列が先に停止することとなっている。ここで、この2列の先停止列は、同時に全てが停止することとしても、また、所定の順番で1列ずつ停止することとしても、いずれでもよい。しかる後に、残り1列の最終停止列が停止することで、各列の停止図柄が確定することとなる。

ここで、上記先停止列で停止表示されている図柄が所定の組合せとなっている場合を「リーチ」と称する。この所定の組合せの例として、各先停止列で停止表示されている図柄がいずれも同一のものである場合が挙げられる。

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0052

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0052】

S250に示す段階においては、変動パターン決定手段400の図柄確認手段410により、当該停止図柄のコードがリーチ図柄に相当するものであるか否かが確認される。すなわち、当該停止図柄のうち左図柄と右図柄とが一致する場合には、リーチ図柄に相当することになる。リーチ図柄に相当しない場合は、S270に示す段階へ進むこととなる。一方、リーチ図柄に相当する場合には、変動パターン乱数発生手段420が発生する乱数が、変動パターン乱数取得手段430により変動パターン乱数として取得される。そして、変動パターン判定手段450が、当該変動パターン乱数を、変動パターンテーブル440のリーチ変動パターン群442と比較し、該当する変動パターンコードが決定される。そして、図10のS300に示す段階へ進む。