

【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19年10月18日(2007.10.18)

【公開番号】特開2003-236073(P2003-236073A)  
 【公開日】平成15年8月26日(2003.8.26)  
 【出願番号】特願2002-37500(P2002-37500)  
 【国際特許分類】

**A 6 3 F 7/02 (2006.01)**

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 0 2 A  
 A 6 3 F 7/02 3 2 0  
 A 6 3 F 7/02 3 4 0

【手続補正書】

【提出日】平成19年8月31日(2007.8.31)

【手続補正1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】発明の名称

【補正方法】変更

【補正の内容】

【発明の名称】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】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】

変動表示及び停止表示される複数の識別情報画像を表示する可変表示部を有するパチンコ遊技盤を画像表示するディスプレイと、  
同ディスプレイ上に仮想遊技球を映像として打出し可能な遊技ハンドルと、  
パチンコ遊技プログラムを実行する制御部と、  
 を備えた遊技機において、

前記制御部は、

前記パチンコ遊技盤及び前記仮想遊技球を含む映像の表示制御を行うとともに、前記仮想遊技球の表示制御を、前記パチンコ遊技盤に設定された座標に基づいて行う表示制御手段と、

前記パチンコ遊技盤上に映像表示される始動口部に対応する座標を中心とした所定範囲内と前記遊技球の軌跡における位置座標とが重なったか否かにより前記遊技球の入賞を判定する判定手段と、

この判定機能により前記始動口部への前記仮想遊技球の入賞を判定した場合、前記可変表示部において前記複数の識別情報画像を変動表示させ、予め定められた所定の組み合わせで停止表示されると、遊技者に有利な遊技状態へ移行する可変表示ゲームを実行する可変表示ゲーム実行手段と、

前記可変表示ゲームの結果として、遊技者に有利な遊技状態へ移行する場合、遊技状況が変化する予兆として前記仮想遊技球を含む所定領域をクローズアップ表示可能な予兆手段として機能し、

前記予兆手段は、

クローズアップ表示を行うか否かを抽選処理し、クローズアップ表示を行うと決定した

場合は、クローズアップ表示として前記パチンコ遊技盤上の前記仮想遊技球の中から一つを選択し、選択された仮想遊技球を含む所定領域を拡大表示するかスクロール表示するかを抽選処理することを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記予兆手段は、

クローズアップ表示としてスクロール表示する場合、

前記仮想遊技球が、前記パチンコ遊技盤に表示された所定の障害釘に弾かれた後、前記パチンコ遊技盤上を流下して当該パチンコ遊技盤に表示された入賞口部に入賞するまでを追うようにスクロール表示することを特徴とする請求項 1 記載の遊技機。

【請求項 3】

前記予兆手段は、

クローズアップ表示として拡大表示する場合、

前記始動口部の近傍個所を拡大表示し、前記仮想遊技球が前記始動口部に入賞するまでの挙動を表示することを特徴とする請求項 1 記載の遊技機。

【手続補正 3】

【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】

【発明の属する技術分野】

本発明は、遊技機に関するものである。

【手続補正 4】

【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】

本発明は、上記課題を解決することのできる映像式パチンコ遊技装置などの遊技機を提供することを目的とする。

【手続補正 5】

【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】

【課題を解決するための手段】

(1) 本発明では、変動表示及び停止表示される複数の識別情報画像を表示する可変表示部を有するパチンコ遊技盤を画像表示するディスプレイと、同ディスプレイ上に仮想遊技球を映像として打出し可能な遊技ハンドルと、パチンコ遊技プログラムを実行する制御部と、を備えた遊技機において、前記制御部は、前記パチンコ遊技盤及び前記仮想遊技球を含む映像の表示制御を行うとともに、前記仮想遊技球の表示制御を、前記パチンコ遊技盤に設定された座標に基づいて行う表示制御手段と、前記パチンコ遊技盤上に映像表示される始動口部に対応する座標を中心とした所定範囲内と前記遊技球の軌跡における位置座標とが重なったか否かにより前記遊技球の入賞を判定する判定手段と、この判定機能により前記始動口部への前記仮想遊技球の入賞を判定した場合、前記可変表示部において前記複数の識別情報画像を変動表示させ、予め定められた所定の組合わせで停止表示されると、遊技者に有利な遊技状態へ移行する可変表示ゲームを実行する可変表示ゲーム実行手段と、前記可変表示ゲームの結果として、遊技者に有利な遊技状態へ移行する場合、遊技状況が変化する予兆として前記仮想遊技球を含む所定領域をクローズアップ表示可能な予兆

手段として機能し、前記予兆手段は、クローズアップ表示を行うか否かを抽選処理し、クローズアップ表示を行うと決定した場合は、クローズアップ表示として前記パチンコ遊技盤上の前記仮想遊技球の中から一つを選択し、選択された仮想遊技球を含む所定領域を拡大表示するかスクロール表示するかを抽選処理するようにした。

【手続補正 6】

【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】

(2)本発明は、上記(1)の遊技機において、前記予兆手段は、クローズアップ表示としてスクロール表示する場合、前記仮想遊技球が、前記パチンコ遊技盤に表示された所定の障害釘に弾かれた後、前記パチンコ遊技盤上を流下して当該パチンコ遊技盤に表示された入賞口部に入賞するまでを追うようにスクロール表示することを特徴とする。

【手続補正 7】

【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】

(3)本発明は、上記(1)の遊技機において、前記予兆手段は、クローズアップ表示として拡大表示する場合、前記始動口部の近傍個所を拡大表示し、前記仮想遊技球が前記始動口部に入賞するまでの挙動を表示することを特徴とする。

【手続補正 8】

【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 9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0018

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 10】

【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 11】

【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 12】

【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】

【発明の実施の形態】

本実施形態に係る遊技機は、変動表示及び停止表示される複数の識別情報画像を表示する可変表示部を有するパチンコ遊技盤を画像表示するディスプレイと、同ディスプレイ上に仮想遊技球を映像として打出し可能な遊技ハンドルと、パチンコ遊技プログラムを実行する制御部と、を備えた遊技機において、前記制御部は、前記パチンコ遊技盤及び前記仮想遊技球を含む映像の表示制御を行うとともに、前記仮想遊技球の表示制御を、前記パチンコ遊技盤に設定された座標に基づいて行う表示制御手段と、前記パチンコ遊技盤上に映像表示される始動口部に対応する座標を中心とした所定範囲内と前記遊技球の軌跡における位置座標とが重なったか否かにより前記遊技球の入賞を判定する判定手段と、この判定機能により前記始動口部への前記仮想遊技球の入賞を判定した場合、前記可変表示部において前記複数の識別情報画像を変動表示させ、予め定められた所定の組み合わせで停止表示されると、遊技者に有利な遊技状態へ移行する可変表示ゲームを実行する可変表示ゲーム実行手段と、前記可変表示ゲームの結果として、遊技者に有利な遊技状態へ移行する場合、遊技状況が変化する予兆として前記仮想遊技球を含む所定領域をクローズアップ表示可能な予兆手段として機能し、前記予兆手段は、クローズアップ表示を行うか否かを抽選処理し、クローズアップ表示を行うと決定した場合は、クローズアップ表示として前記パチンコ遊技盤上の前記仮想遊技球の中から一つを選択し、選択された仮想遊技球を含む所定領域を拡大表示するかスクロール表示するかを抽選処理するようにしたものである。

【手続補正 13】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0094

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0094】

まず、遊技装置10は、パチンコ遊技を制御する制御プログラムを実行し、かかる制御プログラムから所定のタイミングで図10に示す遊技球検出ルーチン呼び出して実行する。

【手続補正 14】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0095

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0095】

遊技球検出ルーチンが実行されると、図10に示すように、最初に始動口部44を除く入賞口部に遊技球が入ったか否かを検出する(ステップS11)。この入賞口部は、例えば図2に示した例においては、一般入賞口部50, 54a~54fである。ここで、仮想遊技球Bが入賞口部に入ったか否かは、遊技盤面4に設定された各一般入賞口部50, 54a~54fに対応する座標を中心とした所定範囲内と仮想遊技球Bの軌跡における位置座標とが重なったかどうかで判断することができる。

【手続補正 15】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0104

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0104】

図6及び図7に、遊技盤面4上を流下する仮想遊技球Bを追いかけて見ることができるようスクロール表示した例を示す。

【手続補正 16】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0105

【補正方法】変更

## 【補正の内容】

## 【0105】

遊技ハンドル26を操作している間は、図6に示すように、遊技盤面4上には仮想遊技球Bが次々と発射されている。その中で、クローズアップされる仮想遊技球B1に所定のタイミングで注目マーク！を表示し、かかる注目マーク！が表示された仮想遊技球Bについて、図8に示すように、その挙動を遊技盤面4中の所定個所でスクロール表示するのである。

## 【手続補正17】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0107

【補正方法】変更

## 【補正の内容】

## 【0107】

本実施の形態では、図7に示すように、遊技盤面4上を流下する所定の仮想遊技球B1をクローズアップして、これを注目しながら追いかけて見ることができるよう、遊技盤面4の所要箇所を短冊状に切り取ったかのようなスクロールウインドウW1を、遊技盤面4に重なるようにしてディスプレイ14上に表示し、同スクロールウインドウW1内において、背景となる遊技盤面4を上方へスクロールしながら前記仮想遊技球B1の挙動がはっきりと認識できるようにしてその流下態様を表示している。

## 【手続補正18】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0110

【補正方法】変更

## 【補正の内容】

## 【0110】

また、図8及び図9に示したものは、仮想遊技球Bが流下している場所を拡大表示した例である。

## 【手続補正19】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0112

【補正方法】変更

## 【補正の内容】

## 【0112】

すなわち、図8に示すように、始動口部44の斜め上方に配置された転動誘導部60aに仮想遊技球B1が誘導されたタイミングで、矩形形状の拡大ウインドウW2を遊技盤面4に重なるようにしてディスプレイ14上に表示し、同拡大ウインドウW2内において、始動口部44の近傍箇所を拡大表示して、前記仮想遊技球B1が始動口部44に入賞するまでの挙動をはっきりと認識できるようにしている。

## 【手続補正20】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0114

【補正方法】変更

## 【補正の内容】

## 【0114】

また、本実施の形態では、上述したようなスクロール表示や拡大表示がなされた場合、これを遊技状況の変化の予兆としている（図10ステップS15参照）。

## 【手続補正21】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0118

【補正方法】変更

## 【補正の内容】

## 【0118】

また、前記した注目マーク！（図6）などはどのような表示形態でも構わないし、また必ずしも表示されなければならないわけでもない。

## 【手続補正22】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0121

【補正方法】変更

## 【補正の内容】

## 【0121】

ところで、図10においてステップS15で読み出されて処理されるようにした遊技状況が変化することの予兆表示の処理は、サブルーチンを読み出すことによって行われる。

## 【手続補正23】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0124

【補正方法】変更

## 【補正の内容】

## 【0124】

そして、決定された表示態様及び遊技球挙動態様で（図6～図9参照）映像表示する（ステップS15-4）。

## 【手続補正24】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0125

【補正方法】変更

## 【補正の内容】

## 【0125】

ここで、可変表示ゲームについて説明するとともに、図10においてステップS14で呼び出されて実行される可変表示ゲーム処理について、図11に示すサブルーチンを参照しながら説明する。

## 【手続補正25】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0143

【補正方法】変更

## 【補正の内容】

## 【0143】

上述したような可変表示ゲームが開始されると、図11に示すように、まず、CPU66の演算処理による内部抽選処理を実行する（ステップS21）。この内部抽選処理は、変動表示されていた複数の組に属する図柄を全て停止表示させて図柄が確定したときにおける図柄の組み合わせを予め定める処理であり、CPU66は、後述するように、内部抽選処理により定められた図柄の組み合わせで図柄が停止表示されるように図柄の変動表示と停止表示との処理を行うのである。そして、抽選結果を、前記中継部1を介して、遊技島制御装置2、さらに同遊技島制御装置2からメイン制御装置3に信号出力する。

## 【手続補正26】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0144

【補正方法】変更

## 【補正の内容】

## 【0144】

上記内部抽選処理（ステップS21）が終了した後に、可変表示部32に背景画像を表示する（ステップS22）。例えば、本実施の形態では、図12（a）及び図12（b）

に示すように、神社の境内を示す静止画像や、竜巻を表すような動画像を背景画像として表示したりしている。

【手続補正 27】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0145

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0145】

次いで、識別情報である図柄を変動表示する(ステップS23)。例えば、図12(a)に示すように、可変表示部32に、3つの組のうち1つの組に属する図柄「八」を左側に表示し、他の1つの組に属する図柄「六」を中央に表示し、残りの1つの組に属する図柄「四」を右側に表示し、これを上から下へスクロールして変動表示するのである。なお、ここでは表示された3つの図柄「八」、「六」及び「四」が、複数の識別情報図柄である。

【手続補正 28】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0151

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0151】

仮想遊技球Bが始動口部44に入って識別情報図柄が変動表示開始した場合、図12(a)に示すように、可変表示部32の上部側に神社の境内で戦う2人の忍者を表示する一方、可変表示部32の下部側には3桁の識別情報図柄を横一列に表示可能な枠を設け、同枠内において、「一」～「十二」までの漢数字(図柄)からそれぞれ構成された3つの識別情報図柄群を横一列に並べて、各識別情報図柄群の図柄をそれぞれ下方へとスクロール移動させる。

【手続補正 29】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0153

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0153】

図12(b)に示すように、左右側の識別情報図柄群が同一図柄である「七」「七」で停止してリーチになったとすると、可変表示部32の上部側に、一方の忍者が地面に倒れ、他方の忍者が自身の周囲に旋風を起こしてその場から消え去ろうとしている状態を表示する。

【手続補正 30】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0156

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0156】

前者を通常リーチと呼び、かかる通常リーチでは、「大当たり」に発展する確率が低く、後者をスペシャルリーチと呼び、「大当たり」に発展する確率が高くなるように設定され、このように同じ「リーチ」であっても、「大当たり」に発展する確率によってランク付けされている。そして、かかる「リーチ」の発生、「リーチ」の中でもそのランクの決定は、前述したCPU66の演算処理による内部抽選処理(図11のステップS21)により決定されている。なお、このランクの違いについては、遊技装置10の周辺、あるいはホール内に掲示されるなどして遊技者には前もって知らされている。

【手続補正 31】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0157

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0157】

また、スペシャルリーチになった場合、図12(c)及び12(d)に示すように、左右に確定した「七」が手裏剣をかたどった中に表示されるとともに、前記忍者の周囲に生じた小さな旋風(図12(b)参照)が発展して大きな竜巻となり、同竜巻によって中央の識別情報図柄(最終変動図柄)を含む識別情報図柄群の全図柄が上方に巻き上げられて回転する状態を表示する。

【手続補正32】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0158

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0158】

そして、各識別情報図柄が竜巻の最上部近傍まで上昇したならば、次に、竜巻の特に識別情報図柄が回転している箇所を拡大表示し、奥行き方向に三次元的な環状に連続表示するとともに、周方向へ時計回りに回転する識別情報図柄のうち、最終変動図柄の確定箇所である手前側中央に位置する識別情報図柄を、それ以外の図柄よりも大きく表示することにより、確定箇所が分かるようにしている(図12(d))。

【手続補正33】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0160

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0160】

現在のスペシャルリーチ状態から発展して「大当たり」に至ったとすると、図12(d)に示すように、竜巻の消滅と共に識別情報図柄の回転が停止する。

【手続補正34】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0164

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0164】

なお、本実施の形態では、図12に示したように、3桁の識別情報図柄を横一列に並べて表示しているが、これに限らず縦に並べて表示したり、斜めに並べて表示したり、ランダムに表示したりしても良い。また、識別情報図柄群の図柄は漢数字に限らず、アラビア数字であっても、図形であっても何でもよい。

【手続補正35】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0166

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0166】

図13に大当たり処理ルーチンを示しており、この図13は、図11におけるステップS27で図柄が停止して所定の組み合わせになり大当たり遊技状態になった後のルーチンに関するものであり、次のような順序で処理される。なお、通常の「大当たり」と「確変大当たり」では異なる点がほとんどないため、区別しないで説明する。

【手続補正36】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0186

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0186】

すなわち、先に説明した実施の形態においては、パチンコ遊技を制御するパチンコ遊技プログラムや、図10に示した遊技球を検出するためのプログラムや予兆表示を実行するプログラムや、図11に示した可変表示ゲームを実行するプログラムや、図13に示した大当たり遊技状態での処理を実行するプログラムが遊技装置10のROM68やRAM70に記憶されている場合を示したが、ここでは、かかるプログラムを、ディスクやメモリカードなどの記憶媒体Cに格納したものである。

【手続補正37】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0187

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0187】

遊技者は、例えば図16に示すような適当な専用ゲーム機140、あるいは図15に示すようなパーソナルコンピュータ100、あるいは適当な他のゲーム機（これらを総称して以下「遊技装置」と呼ぶ）があれば、上記記憶媒体Cを入手して遊技装置に装着して、前述の遊技装置10同様なパチンコ遊技を楽しむことができる。

【手続補正38】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0190

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0190】

[第3の実施形態]

本実施の形態では、図14に示すように、各端末機Dにパチンコ遊技盤を備えた遊技機を示す遊技機画像を表示させるとともに、パチンコ遊技プログラムを実行させるサーバSとしている。

【手続補正39】

【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】

ここでは、図14に示すように、インターネットやローカルエリアネットワーク（LAN）等の電気通信回線網（ネットワーク）Nを介してサーバSに通信可能に接続された端末機Dを操作者が操作することによりパチンコ遊技を行うことができるように構成している。

【手続補正40】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0197

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0197】

このようにサーバSと端末機Dとからなる構成とした場合には、サーバSは、端末機Dからの遊技者登録を受けて、パチンコ遊技を制御するプログラムや、図10に示した遊技球を検出するためのプログラムや予兆表示を実行するプログラムや、図11に示したよう

に可変表示ゲームを実行するプログラムや、図 1 3 に示した大当たり遊技状態での処理を実行するプログラムをサーバ側で実行し、その実行結果に応じて生成した命令を制御信号や制御情報として端末機 D に送信するのである。

【手続補正 4 1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 1 9 9

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 1 9 9】

上述したような構成（図 1 5 参照）としたときにおける端末機 D についても、図 1 6 及び図 1 7 などに示した構成のものでよい。

【手続補正 4 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 2 0 0

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 2 0 0】

すなわち、図 1 5 に示した例においては、端末機 D は汎用のパーソナルコンピュータ（以下パソコン）1 0 0 であり、同パソコン 1 0 0 に接続されている入力装置 1 0 2（例えばキーボード）から遊技者の入力操作が入力される。

【手続補正 4 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 2 0 2

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 2 0 2】

さらに、パソコン 1 0 0 に接続されている表示装置 1 1 6 には、図 1 5 に示すようにパチンコ遊技装置を模した遊技機画像が表示され、この遊技機画像上においてパチンコ遊技が行われるのである。

【手続補正 4 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 2 0 3

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 2 0 3】

図 1 6 に示した例では、端末機 D は携帯可能な専用ゲーム機 1 4 0 である。

【手続補正 4 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 2 0 5

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 2 0 5】

なお、図 1 6 で示した専用ゲーム機 1 4 0 とした場合、携帯型なので、前記通信用インターフェイス回路 1 2 0 は無線対応型とすることが望ましい。

【手続補正 4 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 2 0 6

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 2 0 6】

ここで、上述した端末機 D であるパソコン 100 や専用ゲーム機 140 (以下「パチンコ遊技用端末装置」と称する) に種々の制御信号又は制御情報やデータを供給するサーバ S の構成を示すブロック図を図 17 に示す。

【手続補正 47】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0207

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0207】

図 17 に示すように、サーバ S は、ハードディスクドライブ 88 と、CPU 82 と、ROM 84 と、RAM 86 と、通信用インターフェイス回路 90 とから構成されている。

【手続補正 48】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0209

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0209】

上述した構成とした場合においては、図 15 や図 16 に示したパチンコ遊技用端末装置を模した遊技機画像をパチンコ遊技用端末装置の表示装置 116 に表示し、遊技盤面、保留ランプ、装飾ランプ、可変表示ゲームを行うための表示部 132 や普通図柄を表示するための表示部 152 等の装置を示す画像や、遊技球を示す画像が表示装置 116 に表示される。

【手続補正 49】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0210

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0210】

【発明の効果】

本発明では、あたかも実際のパチンコ機で遊技するかのようにディスプレイ上で遊技可能であり、しかも、映像式である特性を十分に生かして、遊技途中で遊技盤中の所定個所を遊技者に注目させることができるので、遊技者にとっては、今後遊技状況が変化するという期待感が高まり、よりエキサイティングな遊技を楽しめ、実球を用いる通常のパチンコ機とは全くことなる映像式特有のおもしろさを提供することができ、パチンコ遊技の新しい面白さの開拓が可能となる。

【手続補正 50】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】図面の簡単な説明

【補正方法】変更

【補正の内容】

【図面の簡単な説明】

【図 1】 本発明に係る遊技機としての遊技装置の概観を示す正面図である。

【図 2】 同遊技装置の一部拡大説明図である。

【図 3】 同パチンコ遊技装置が列設された遊技島の説明図である。

【図 4】 同遊技島、及び各パチンコ遊技装置を制御するための遊技システム制御ブロック図である。

【図 5】 同パチンコ遊技装置の制御回路を示す説明図である。

【図 6】 スクロール表示の一例を示す説明図である。

【図 7】 スクロールウィンドウの一例を示す説明図である。

【図 8】 拡大表示の一例を示す説明図である。

【図 9】 拡大ウインドウの一例を示す説明図である。

【図 10】 パチンコ遊技装置において実行される遊技球を検出する処理のサブルーチンを示すフローチャートである。

【図 11】 図 6 に示したフローチャートのステップ S 1 4 において呼び出されて実行される可変表示ゲーム処理のサブルーチンを示すフローチャートである。

【図 12】 可変表示ゲームにおける識別情報図柄の変動表示の態様を具体的に示す説明図である。

【図 13】 図 12 に示す可変表示ゲーム処理のサブルーチンにおいて、大当たりとなった後の処理のサブルーチンを示すフローチャートである。

【図 14】 インターネットやローカルエリアネットワーク (LAN) 等の電気通信回線網を介して通信可能に接続されたサーバと端末機とを示す説明図である。

【図 15】 パチンコ遊技用の端末機の一例を示す概観図である。

【図 16】 パチンコ遊技用の端末機の他の例を示す概観図である。

【図 17】 本発明の実施の形態であるサーバの制御回路を示すブロック図である。

【符号の説明】

- B 仮想遊技球
- D 端末機
- M 特別入賞口部
- S サーバ
- 10 遊技装置
- 32 可変表示部

【手続補正 5 1】

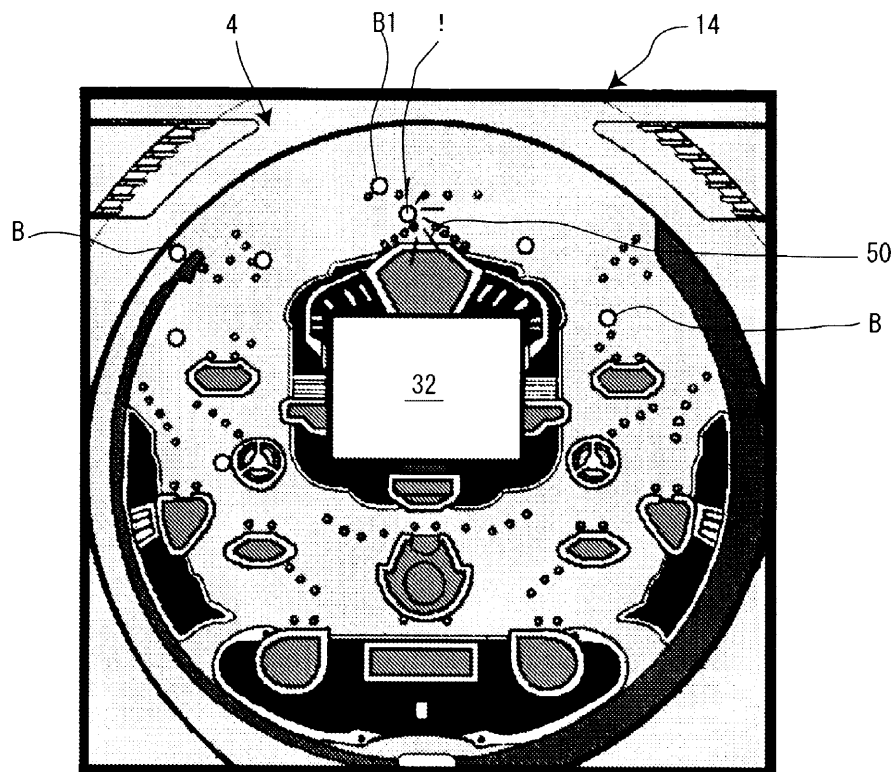
【補正対象書類名】図面

【補正対象項目名】図 6

【補正方法】変更

【補正の内容】

【図 6】



【手続補正 5 2】

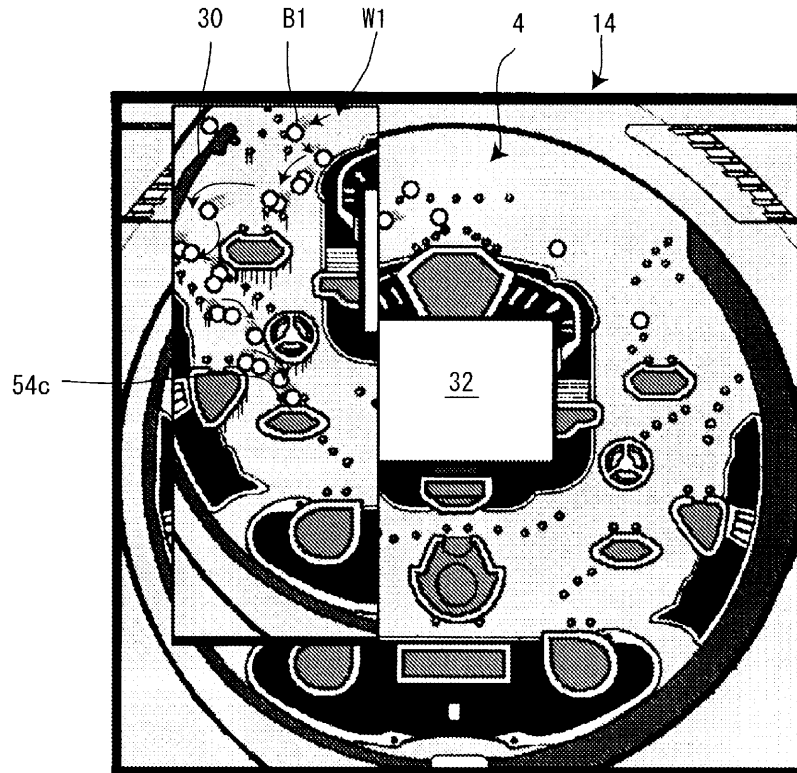
【補正対象書類名】図面

【補正対象項目名】図7

【補正方法】変更

【補正の内容】

【図7】



【手続補正53】

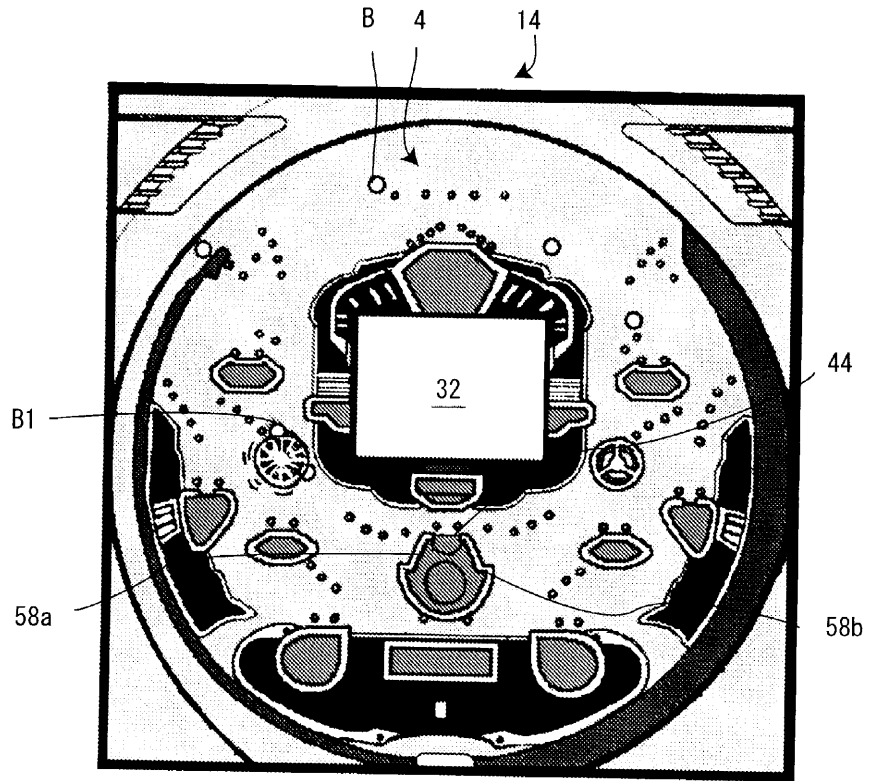
【補正対象書類名】図面

【補正対象項目名】図8

【補正方法】変更

【補正の内容】

【 図 8 】



【 手続補正 5 4 】

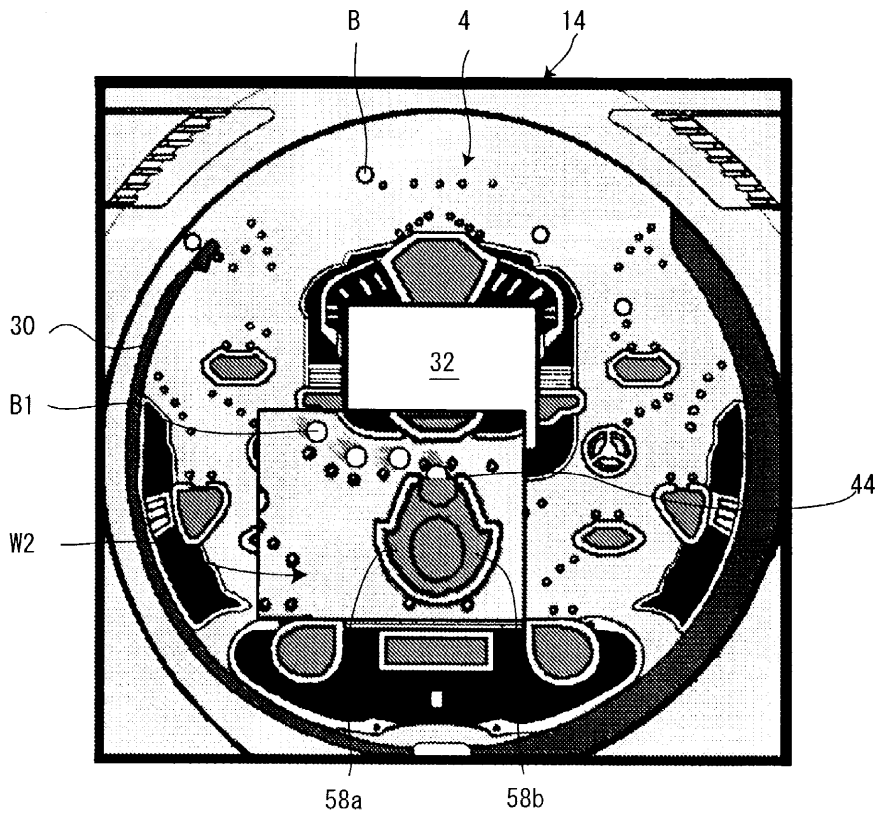
【 補正対象書類名 】 図面

【 補正対象項目名 】 図 9

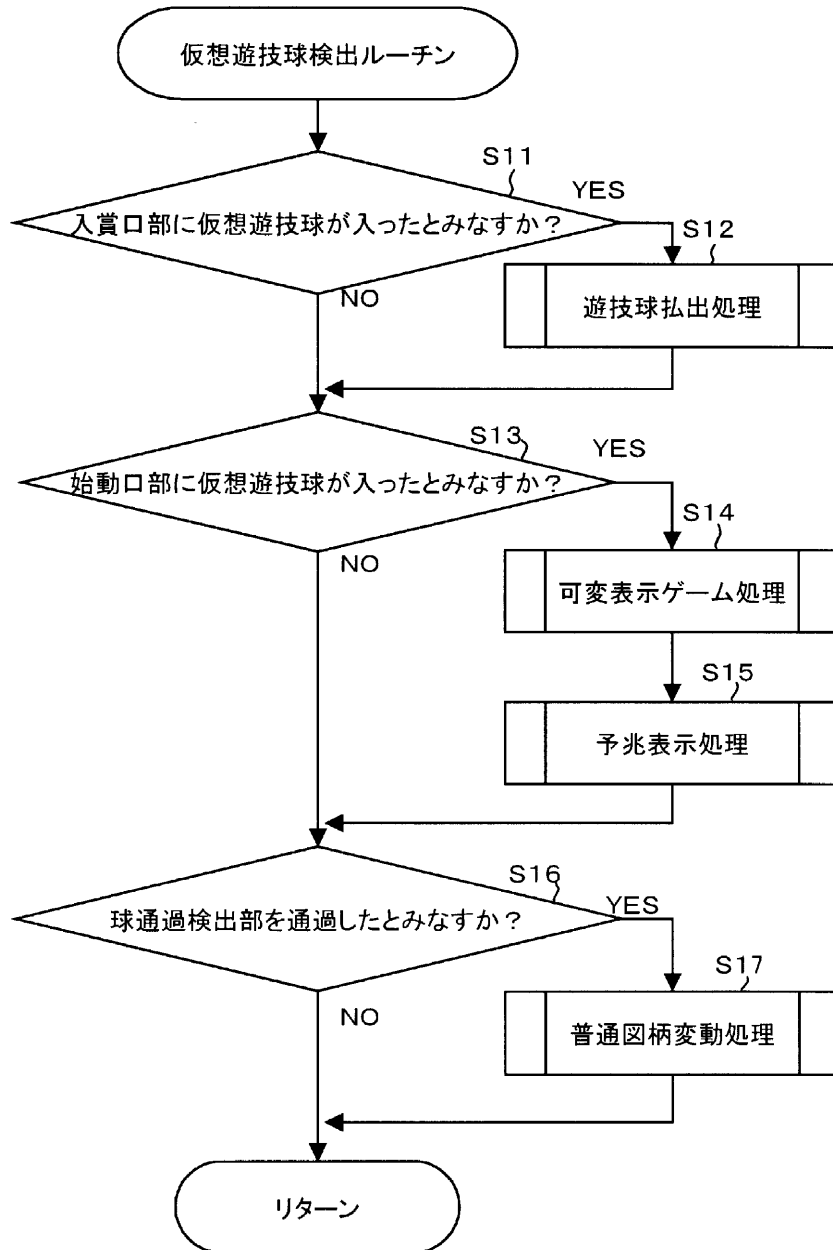
【 補正方法 】 変更

【 補正の内容 】

【 図 9 】

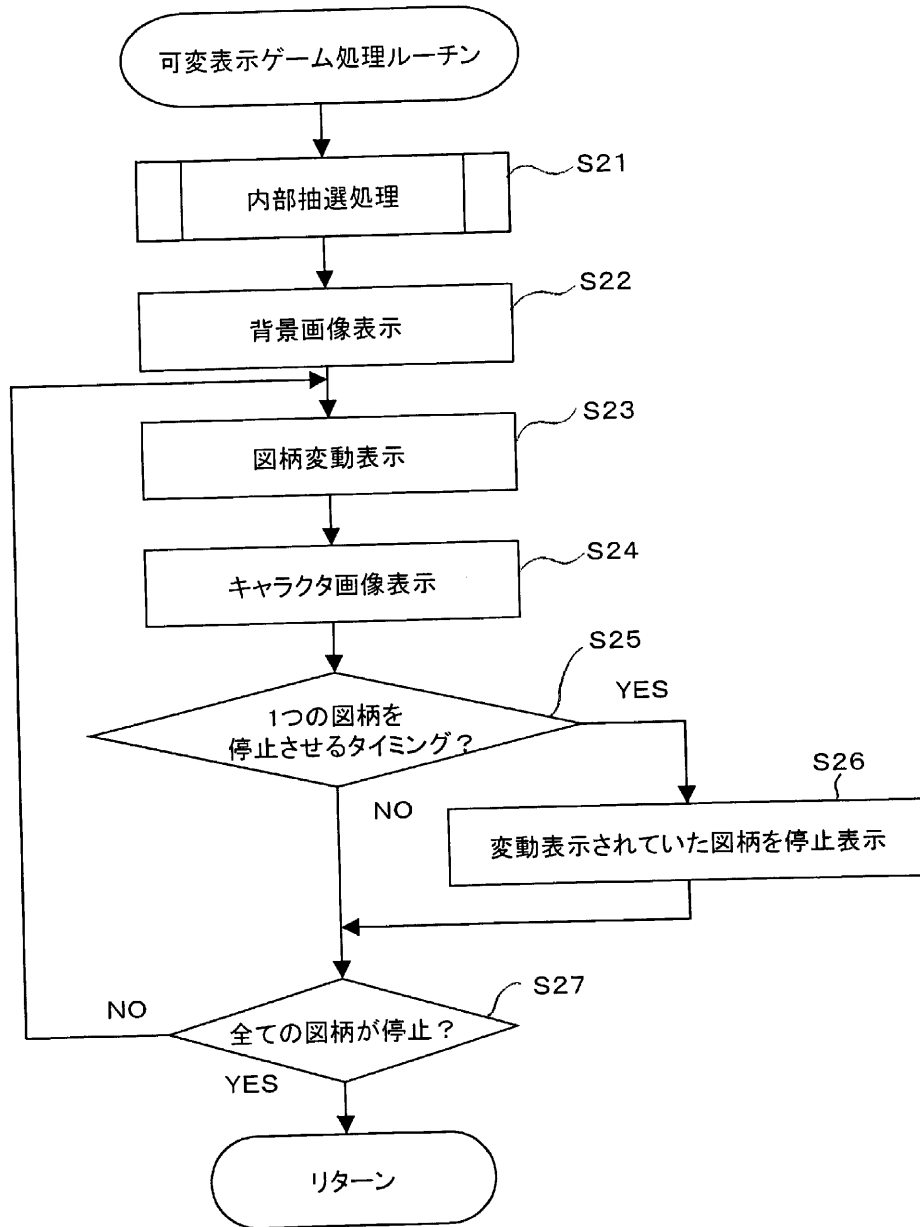


【手続補正55】  
【補正対象書類名】図面  
【補正対象項目名】図10  
【補正方法】変更  
【補正の内容】  
【図10】



【手続補正56】  
【補正対象書類名】図面  
【補正対象項目名】図11  
【補正方法】変更  
【補正の内容】

【 図 1 1 】



【 手続 補正 5 7 】

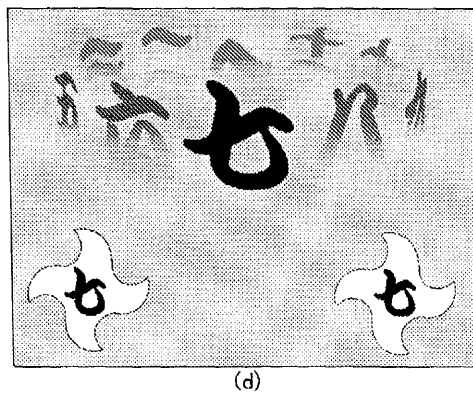
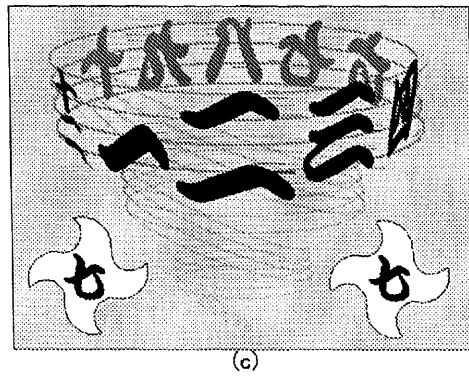
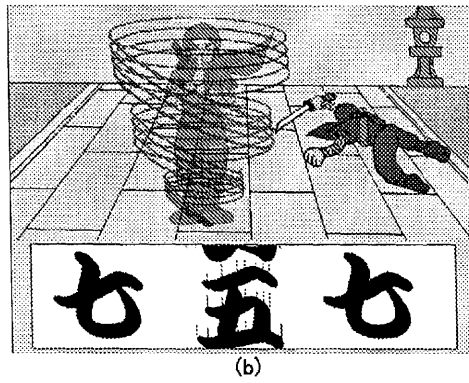
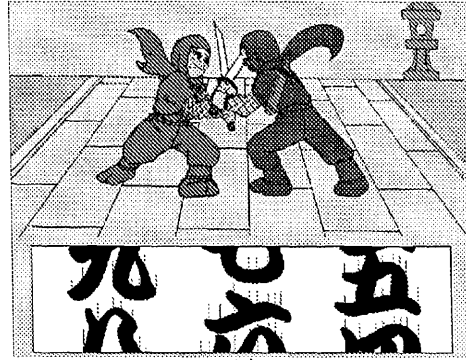
【 補正 対象 書類 名 】 図面

【 補正 対象 項目 名 】 図 1 2

【 補正 方法 】 変更

【 補正 の 内容 】

【 図 1 2 】



【 手続補正 5 8 】

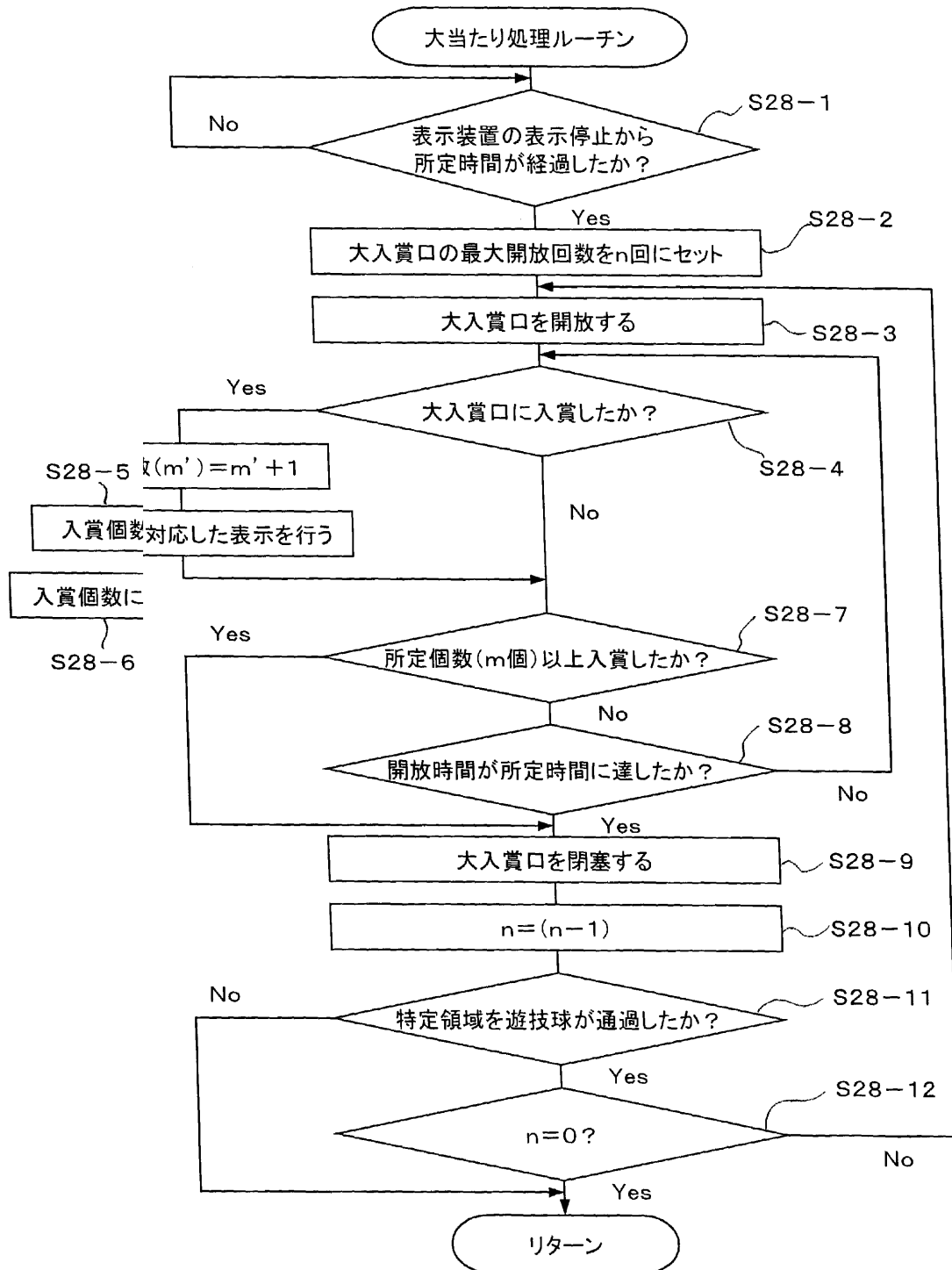
【 補正対象書類名 】 図面

【 補正対象項目名 】 図 1 3

【 補正方法 】 変更

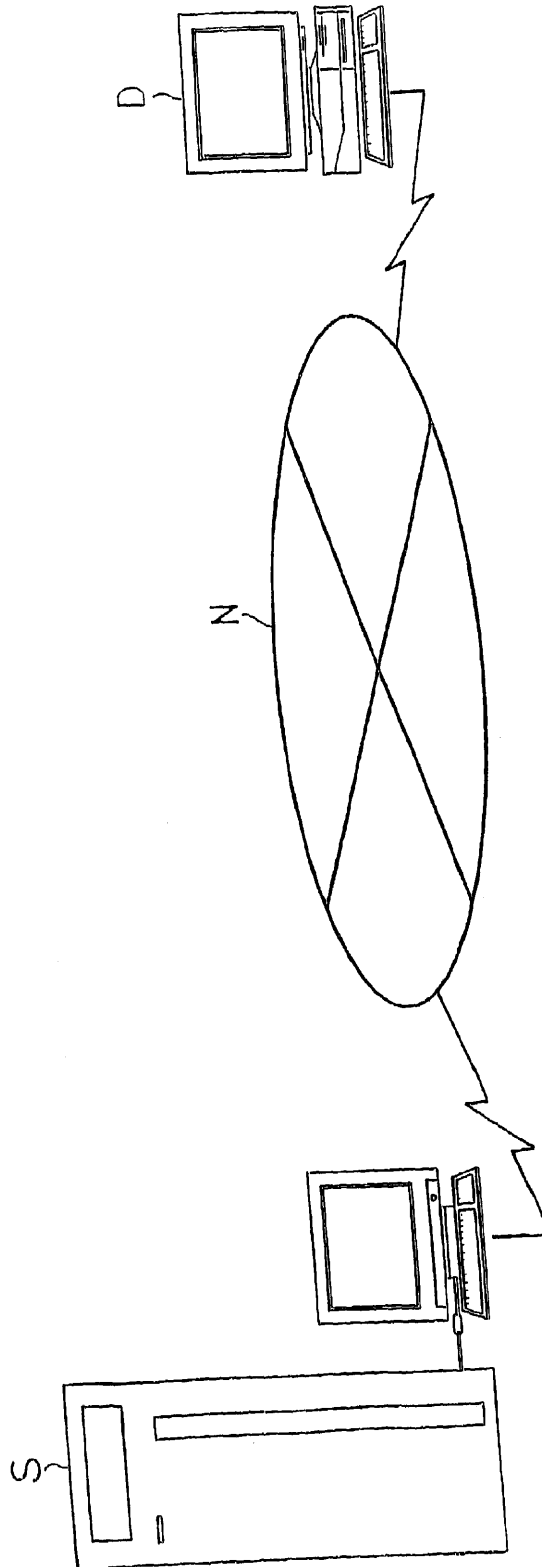
【 補正の内容 】

【図13】



【手続補正59】  
【補正対象書類名】図面  
【補正対象項目名】図14  
【補正方法】変更  
【補正の内容】

【 図 1 4 】



【 手続補正 6 0 】

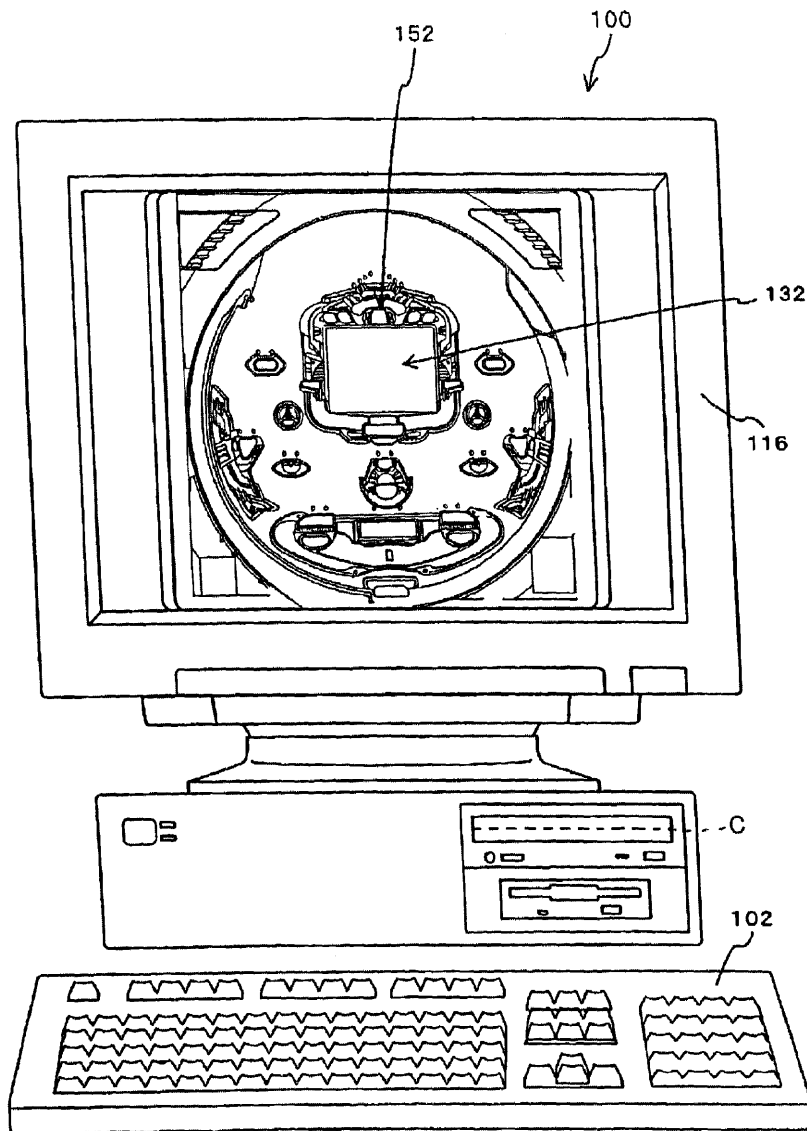
【 補正対象書類名 】 図面

【 補正対象項目名 】 図 1 5

【 補正方法 】 変更

【 補正の内容 】

【 図 1 5 】



【 手続補正 6 1 】

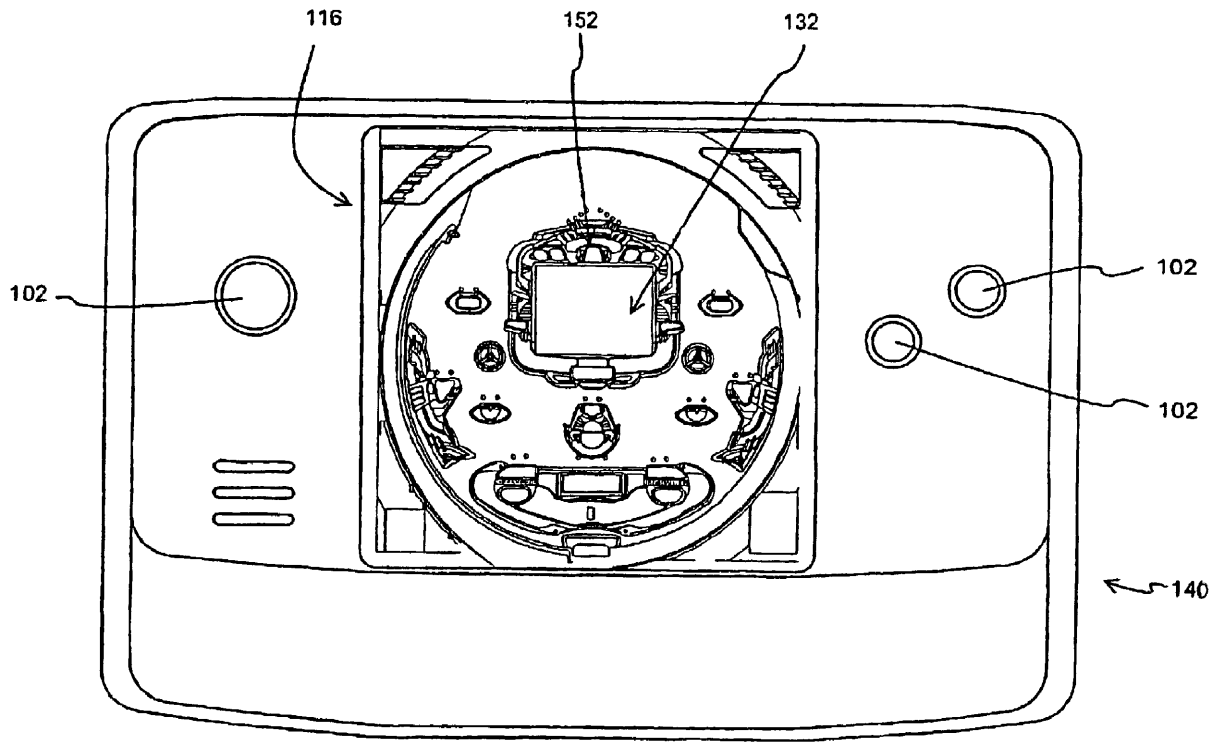
【 補正対象書類名 】 図面

【 補正対象項目名 】 図 1 6

【 補正方法 】 変更

【 補正の内容 】

【図 1 6】



【手続補正 6 2】

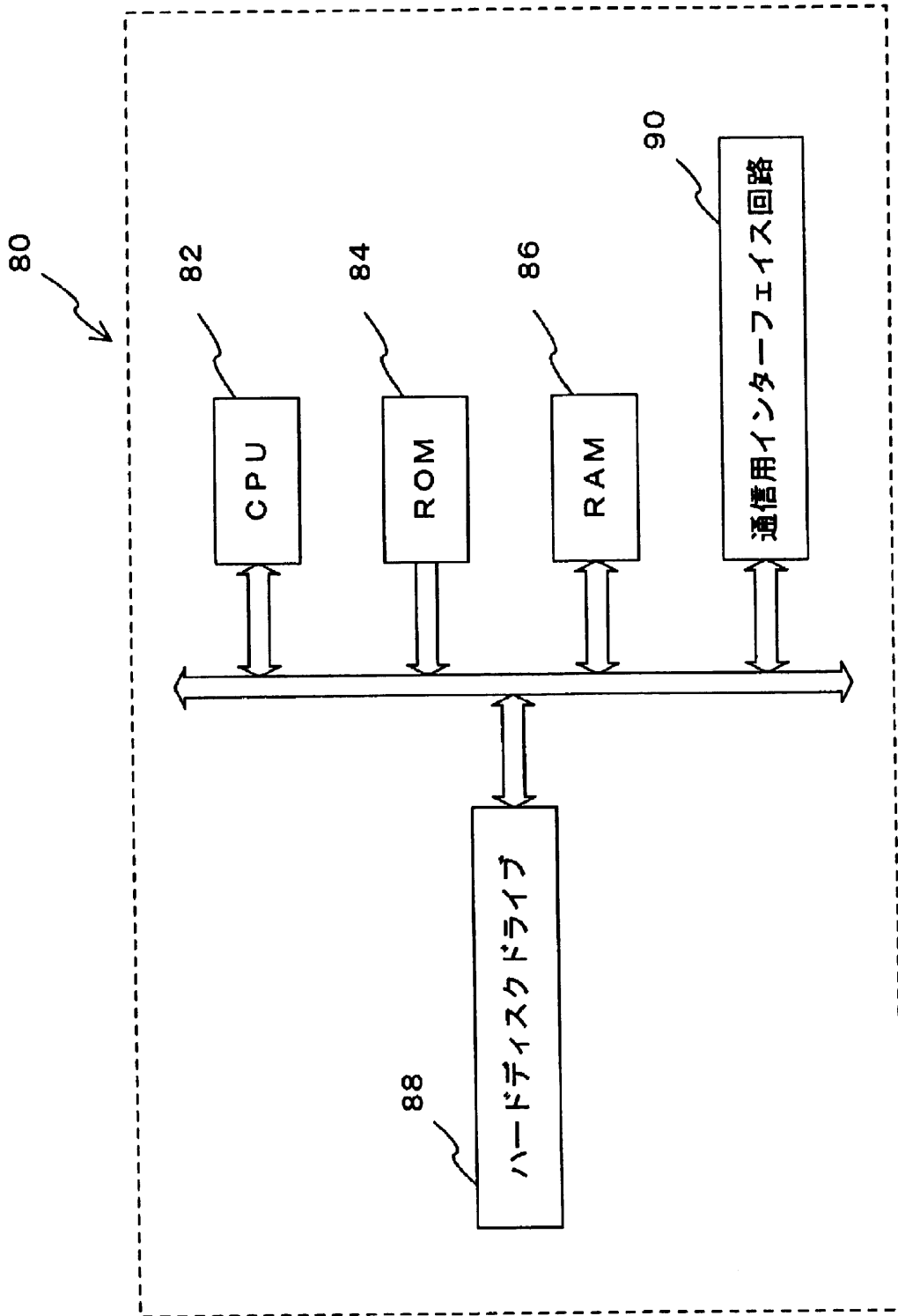
【補正対象書類名】図面

【補正対象項目名】図 1 7

【補正方法】変更

【補正の内容】

【図 17】



【手続補正 63】  
【補正対象書類名】図面  
【補正対象項目名】図 18  
【補正方法】削除  
【補正の内容】