

【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15日(2005.9.15)

【公開番号】特開2003-325819(P2003-325819A)

【公開日】平成15年11月18日(2003.11.18)

【出願番号】特願2002-142905(P2002-142905)

【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 A

A 6 3 F 7/02 3 1 5 Z

A 6 3 F 7/02 3 2 0

【手続補正書】

【提出日】平成17年4月4日(2005.4.4)

【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】

複数の識別情報を可変表示可能な可変表示装置と、前記可変表示装置の表示制御を行う表示制御手段とを備え、所定条件の成立に基づき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する表示遊技を実行し、該表示遊技の表示結果の表示態様が予め定めた識別情報の組み合わせである特別停止結果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、前記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、前記乱数判定手段の判定基準を変更する判定基準変更手段とを有し、

前記判定基準変更手段は、前記判定基準を、少なくとも低確率基準と前記乱数判定手段が前記乱数取得手段の取得した乱数値を前記当たり乱数と判定する確率が前記低確率基準より高い高確率基準とに切り換え、

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別停止結果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別停止結果態様以外の表示態様になるように表示遊技を実行し、また前記乱数判定手段に前記高確率基準が設定されているときは前記表示遊技をリーチ態様から開始し、

前記表示遊技が前記リーチ態様から開始される場合が複数回継続する場合に、各表示遊技ごとに表示結果が前記特別停止結果態様に確定する確率を順次高める確率変更手段をさらに有することを特徴とする遊技機。

【請求項2】

複数の識別情報を可変表示可能な可変表示装置と、前記可変表示装置の表示制御を行う表示制御手段とを備え、所定条件の成立に基づき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する表示遊技を実行し、該表示遊技の表示結果の表示態様が予め定めた識別情報の組み合わせである特別停止結果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、

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、前記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、前記乱数判定手段の判定基準を変更する判定基準変更手段とを有し、

前記判定基準変更手段は、前記判定基準を、少なくとも低確率基準と前記乱数判定手段が前記乱数取得手段の取得した乱数値を前記当たり乱数と判定する確率が前記低確率基準より高い高確率基準とに切り換え、

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別停止結果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別停止結果態様以外の表示態様になるように表示遊技を実行し、また前記乱数判定手段に前記高確率基準が設定されているときは前記表示遊技をリーチ態様から開始し、

前記表示遊技が前記リーチ態様から開始される場合が複数回継続する場合に、各表示遊技の表示結果が前記特別停止結果態様に確定しないことを条件に、各表示遊技の実行回数を順次計数する継続回数計数手段と、

前記継続回数計数手段によって前記各表示遊技の実行回数が順次計数される度に、各表示遊技ごとに表示結果が前記特別停止結果態様に確定する確率を順次高める確率変更手段とをさらに有することを特徴とする遊技機。

【請求項 3】

前記確率変更手段は、前記表示遊技の表示結果が前記特別停止結果態様に確定した場合に、次回の表示遊技で表示結果が前記特別停止結果態様に確定する確率を初期設定値に戻すことを特徴とする請求項 1 または 2 記載の遊技機。

【請求項 4】

前記表示遊技において、前記リーチ態様から開始される場合が複数回継続し得る継続回数最大値が予め定められており、該継続回数最大値に到達した場合に、前記確率変更手段は、次回の表示遊技で表示結果が前記特別停止結果態様に確定する確率を初期設定値に戻す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】

前記判定基準変更手段は、前回の表示遊技の表示結果に基づいて前記判定基準を変更することを特徴とする請求項 1, 2, 3 または 4 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】0 0 0 2

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 2】

【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が始ま動口へ入賞すると、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し、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】0 0 0 6

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 6】

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

を初期態様から開始するだけでなくリーチ態様から開始する場合を設けることによってリーチ態様までの時間が短縮されると共に、リーチ態様から開始される場合に対応して、特別停止結果態様が出現する確率を変動させることにより、表示遊技の開始当初から遊技者の期待と興奮の間隔が短くなることによって、表示上のメリハリを付けて遊技性を高め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】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

【課題を解決するための手段】

前述した目的を達成するための本発明の要旨とするところは、次の各項の発明に存する。

[1] 複数の識別情報を可変表示可能な可変表示装置(310)と、前記可変表示装置(310)の表示制御を行う表示制御手段(100、300)とを備え、所定条件の成立に基づき前記可変表示装置(310)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する表示遊技を実行し、該表示遊技の表示結果の表示態様が予め定めた識別情報の組み合わせである特別停止結果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(21、121)と、乱数発生手段(1301)と、前記始動手段(21、121)が遊技媒体を検出したとき前記乱数発生手段(1301)から乱数値を取得する乱数取得手段(1302)と、前記乱数取得手段(1302)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(1304)と、前記乱数判定手段(1304)の判定基準を変更する判定基準変更手段(1305)とを有し、

前記判定基準変更手段(1305)は、前記判定基準を、少なくとも低確率基準と前記乱数判定手段(1304)が前記乱数取得手段(1302)の取得した乱数値を前記当たり乱数と判定する確率が前記低確率基準より高い高確率基準とに切り換え、

前記表示制御手段(100、300)は、前記乱数判定手段(1304)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別停止結果態様になるように表示遊技を実行し、前記乱数判定手段(1304)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別停止結果態様以外の表示態様になるように表示遊技を実行し、また前記乱数判定手段(1304)に前記高確率基準が設定されているときは前記表示遊技をリーチ態様から開始し、

前記表示遊技が前記リーチ態様から開始される場合が複数回継続する場合に、各表示遊技ごとに表示結果が前記特別停止結果態様に確定する確率を順次高める確率変更手段(1309b)をさらに有することを特徴とする遊技機。

【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】変更

【補正の内容】

【0008】

[2] 複数の識別情報を可変表示可能な可変表示装置(310)と、前記可変表示装置(310)の表示制御を行う表示制御手段(100、300)とを備え、所定条件の成立に基づき前記可変表示装置(310)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する表示遊技を実行し、該表示遊技の表示結果の表示態様が予め定めた識別情報の組み合わせである特別停止結果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(21、121)と、乱数発生手段(1301)

と、前記始動手段（21、121）が遊技媒体を検出したとき前記乱数発生手段（1301）から乱数値を取得する乱数取得手段（1302）と、前記乱数取得手段（1302）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（1304）と、前記乱数判定手段（1304）の判定基準を変更する判定基準変更手段（1305）とを有し、

前記判定基準変更手段（1305）は、前記判定基準を、少なくとも低確率基準と前記乱数判定手段（1304）が前記乱数取得手段（1302）の取得した乱数値を前記当たり乱数と判定する確率が前記低確率基準より高い高確率基準とに切り換え、

前記表示制御手段（100、300）は、前記乱数判定手段（1304）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別停止結果態様になるように表示遊技を実行し、前記乱数判定手段（1304）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別停止結果態様以外の表示態様になるように表示遊技を実行し、また前記乱数判定手段（1304）に前記高確率基準が設定されているときは前記表示遊技をリーチ態様から開始し、

前記表示遊技が前記リーチ態様から開始される場合が複数回継続する場合に、各表示遊技の表示結果が前記特別停止結果態様に確定しないことを条件に、各表示遊技の実行回数を順次計数する継続回数計数手段（1309a）と、

前記継続回数計数手段（1309a）によって前記各表示遊技の実行回数が順次計数される度に、各表示遊技ごとに表示結果が前記特別停止結果態様に確定する確率を順次高める確率変更手段（1309b）とをさらに有することを特徴とする遊技機。

【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0012

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0012】

前記本発明は次のように作用する。

遊技盤（2）上に打ち出された遊技媒体（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（21）に入賞する等によって始動手段（21、121）が球を検出したとき、乱数取得手段（1302）が乱数発生手段（1301）から乱数値を取得し、乱数判定手段（1304）は、乱数取得手段（1302）の取得した乱数値が当たり乱数か否かを判定する。

【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】

例えば、パチンコ機に設けた液晶ディスプレイ上で「777」など同一図柄が3つ揃う状態を特別停止結果態様とするスロットマシンに見立てた図柄合わせゲームを表示するものでは、乱数判定手段（1304）に高確率基準が設定されていないときは、総ての表示箇所で識別情報を可変表示させる初期態様から表示遊技を開始する。一方、乱数判定手段（1304）に高確率基準が設定されている場合には、同一図柄が既に2つ揃いつつ残る1つが可変表示しているリーチ態様から表示遊技を開始する等である。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8】

【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】

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、遊技者の期待と興奮の間隔が短くなることによって、遊技者の期待と興奮を、表示遊技の開始直後から喚起することが可能になる。また、乱数の判定基準が高確率状態に設定されている間は継続して表示遊技がリーチ態様から開始するので、今回の表示遊技の最終結果が外れに終わっても、リーチ態様の出現によって喚起された遊技者の期待と興奮を次回の表示遊技に繋げて持続させることができる。

【手続補正9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0150

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0150】

表示遊技の流れとしては、初期態様1311からリーチ態様1312を経て大当たり1313になる場合、初期態様1311からリーチ態様1312を経たのち、一旦不利な表示態様となり、再変動1314した後、特別停止結果態様である大当たり1313になる場合がある。また初期態様1311からリーチ態様1312を経て外れ1315になる場合と、初期態様1311からリーチ態様1312を経ずに外れ1315になる場合がある。さらにリーチ態様1312から開始する場合がある。

【手続補正10】

【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】

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、遊技者の期待と興奮の間隔が短くなることによって、遊技者の期待と興奮を、表示遊技の開始直後から喚起することが可能になる。また、乱数の判定基準が高確率基準に設定されている間は継続して表示遊技がリーチ態様から開始するので、今回の表示遊技が最終的に外れに終わった場合であっても、リーチ態様の出現によって喚起された遊技者の期待と興奮を次回の表示遊技に繋げて持続させることができる。

【手続補正11】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0157

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0157】

このほか実施の形態では識別情報として数字の図柄を用いたが、各種の文字や記号あるいは動物や植物等の絵柄等を識別情報として用いてもよい。また上記の実施の形態では、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、上記実施の形態と同様な効果が奏される。

【手続補正12】

【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】

【発明の効果】

本発明に係る遊技機によれば、表示遊技がリーチ態様から開始される場合を有しているので、遊技者の期待と興奮の間隔が短くなることによって、遊技者の期待と興奮を、表示遊技の開始直後から喚起することが可能になる。

【手続補正13】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0161

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0161】

しかも、表示遊技がリーチ態様から開始される場合が複数回継続する場合には、確率変更手段によって、各表示遊技ごとに表示結果が特別停止結果態様に確定する確率が順次高められる。それにより、リーチ態様の出現後に特別停止結果態様に結局確定しなかった場合に、遊技者が感じる落胆感を緩和でき、次の表示遊技でも連続してリーチ態様から開始された場合に、遊技者の期待と興奮の間隔が短くなることによって遊技者の期待感を増大させることができる。

【手続補正14】

【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 ... 遊技機本体

2 ... 遊技盤

3 ... 上受け皿

4 ... 下受け皿

5 ... ハンドル

6 ... 灰皿

7 ... 上受け皿球抜きレバー

8 ... 下受け皿球抜きレバー

9 ... 貸出ボタン

10 ... 返却ボタン

11 ... ガラス枠

12 ... 度数表示部

15 ... 風車

16 ... 誘導レール

21 ... 始動口

22a ... 右袖入賞口

22b ... 左袖入賞口

23a ... 右落し入賞口

23b ... 左落し入賞口

24 ... 大入賞口

29 ... アウト口

100 ... 主基板

101 ... ワンチップマイコン

102 ... C P U

103 ... R O M

104 ... R A M

105 ... N M I

106 ... I / O ポート

107 ... 内部タイマー

1 0 8 ... クロック回路
1 0 9 ... クロック同期・遅延回路
1 1 0 、 1 1 1 ... ゲート回路
1 1 2 a ~ 1 1 2 g ... ラッチ回路
1 1 3 ... アドレスデコード回路
1 1 4 ... バッファ
1 1 5 ... リセット
1 1 6 ... 試射試験信号端子
1 2 1 ... 始動口スイッチ
1 2 2 a ... 右袖入賞口スイッチ
1 2 2 b ... 左袖入賞口スイッチ
1 2 3 a ... 右落し入賞口スイッチ
1 2 3 b ... 左落し入賞口スイッチ
1 2 4 ... 役物連続作動装置スイッチ
1 2 5 ... カウントスイッチ
1 2 6 a ... 右普通図柄表示装置作動ゲートスイッチ
1 2 6 b ... 左普通図柄表示装置作動ゲートスイッチ
1 3 0 ... 賞球検出スイッチ
1 3 0 a ... 右賞球検出スイッチ
1 3 0 b ... 左賞球検出スイッチ
1 3 1 ... シュート球切れスイッチ
1 3 2 ... ガラス枠開放検出スイッチ
1 3 3 ... オーバーフロースイッチ
1 3 4 ... 大入賞口ソレノイド
1 3 5 ... 方向切換ソレノイド
1 3 6 ... 普通電動役物ソレノイド
1 4 0 ... 普通図柄表示装置
2 0 0 ... 払出制御基板
2 0 1 ... ワンチップマイコン
2 0 2 ... カウンタ回路
2 0 3 ... C P U
2 0 4 ... R O M
2 0 5 ... R A M
2 0 6 ... N M I
2 0 7 ... I / O ポート
2 0 8 ... 内部タイマー
2 0 9 ... クロック回路
2 1 0 ... クロック同期・遅延回路
2 1 1 、 2 1 2 ... ゲート回路
2 1 3 ... アドレスデコード回路
2 1 4 、 2 1 5 ... ラッチ回路
2 1 6 ... リセット
2 2 0 ... 球貸し検出スイッチ
2 2 0 a ... 右球貸し検出スイッチ
2 2 0 b ... 左球貸し検出スイッチ
2 2 2 ... 払出モータ
2 2 3 ... 払出停止ソレノイド
2 2 4 ... 経路切換ソレノイド
3 0 0 ... 表示器制御基板
3 0 1 ... 表示器制御 C P U

3 0 2 ... 表示器制御 R O M
3 0 3 ... 表示器制御 R A M
3 0 4 ... 画像制御 I C
3 0 5 ... 画像データ R O M
3 0 6 ... 入出力インターフェース
3 0 7 ... 試射試験信号端子
3 1 0 ... 可変表示装置
3 1 1 ... 左表示部
3 1 2 ... 中表示部
3 1 3 ... 右表示部
4 0 0 ... ランプ制御基板
4 0 1 ... ランプ制御 C P U
4 0 2 ... ランプ制御 R O M
4 0 3 ... ランプ制御 R A M
4 0 4 ... 入出力インターフェース
4 0 5 ... ドライバー回路
4 2 0 ... 特別図柄保留 L E D
4 2 1 ... 普通図柄保留 L E D
4 2 2 ... 遊技機状態ランプ
4 2 3 ... サイドケースランプ
4 2 4 ... 遊技枠状態ランプ
4 2 6 ... ゲート L E D
4 2 7 ... アタッカーライト
4 2 8 ... サイド L E D
5 0 0 ... 音声制御基板
5 0 1 ... 音声制御 C P U
5 0 2 ... 音声制御 R O M
5 0 3 ... 音声制御 R A M
5 0 4 ... 音声制御 I C
5 0 5 ... 音声データ R O M
5 0 6 ... 入出力インターフェース
5 0 7 ... アンプ回路
5 1 0 ... スピーカー
6 0 0 ... 発射制御基板
6 0 1 ... 発振回路
6 0 2 ... 分周回路
6 0 3 ... モータ駆動信号制御回路
6 0 4 ... ドライバー回路
6 5 0 ... ハンドル部
6 5 1 ... タッチセンサ
6 5 2 ... 発射停止スイッチ
6 5 3 ... 発射モータ
7 0 0 ... 電源基板
7 0 1 ... 定電圧電源装置
7 0 2 ... バックアップ電源
7 0 3 ... 電圧検出回路
7 0 4 ... シフトレジスタ
7 0 5 ... R A M 初期化スイッチ
7 0 6 ... クロック回路
7 0 7 ... 遅延回路

7 0 8 ... 電圧検出回路
7 0 9 ... 停電検出回路
8 0 0 ... 枠用外部端子板
8 0 1 ... 賞球タンク球有無スイッチ
8 5 0 ... 盤用外部端子板
9 0 0 ... カードユニット接続基板
1 3 0 1 ... 亂数発生手段
1 3 0 2 ... 亂数取得手段
1 3 0 3 ... 亂数値記憶部
1 3 0 4 ... 亂数判定手段
1 3 0 5 ... 判定基準変更手段
1 3 0 9 a ... 繼続回数計数手段
1 3 0 9 b ... 確率変更手段
1 3 1 1 ... 初期態様
1 3 1 2 ... リーチ態様
1 3 1 3 ... 大当たり
1 3 1 5 ... 外れ
a ... 操作パネル基板
b ... カードユニット
c ... 電源 A C 2 4 V
【手続補正 1 5】
【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】

