

【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 2000-300770 (P2000-300770A)

【公開日】平成 12 年 10 月 31 日 (2000.10.31)

【出願番号】特願 2000-49778 (P2000-49778)

【国際特許分類第 7 版】

A 6 3 F 7/02

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 0

A 6 3 F 7/02 3 5 0 Z

【手続補正書】

【提出日】平成 17 年 9 月 20 日 (2005.9.20)

【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】

所定の始動条件に基づいて、変動可能な複数の図柄の表示状態を表示する可変表示手段と、該複数の図柄の表示結果が予め定められた当選停止態様で停止すると当たりとなる図柄合わせゲーム実行手段を有する遊技機において、

該遊技機の制御部は、あと 1 つ所定の図柄が揃うと前記当選停止態様になるリーチ状態の出現を予告するリーチ予告手段を有し、該リーチ予告手段は、前記図柄合わせゲームの実行結果として前記リーチ状態を構成する図柄数よりも少ない所定数の特定図柄を含む外れの停止態様が複数回連続して出現しかつ前記外れの停止態様に含まれる前記特定図柄の出現箇所の変化が所定の規則に従っている状態を形成することで、前記リーチ状態の出現を遊技者に予告することを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

所定の始動条件に基づいて、変動可能な複数の図柄の表示状態を表示する可変表示手段と、該複数の図柄の表示結果が予め定められた当選停止態様で停止すると当たりとなる図柄合わせゲーム実行手段を有する遊技機において、

該遊技機の制御部は、前記当たりの出現を予告する当選予告手段を有し、該当選予告手段は、前記図柄合わせゲームの実行結果として前記当選停止態様を構成する図柄数よりも少ない所定数の特定図柄を含む外れの停止態様が複数回連続して出現しかつ前記外れの停止態様に含まれる前記特定図柄の出現箇所の変化が所定の規則に従っている状態を形成することで、前記当たりの出現を遊技者に予告することを特徴とする遊技機。

【請求項 3】

所定の始動条件に基づいて、変動可能な複数の図柄の表示状態を表示する可変表示手段と、該複数の図柄の表示結果が予め定められた当選停止態様で停止すると当たりとなる図柄合わせゲーム実行手段を有する遊技機において、

該遊技機の制御部は、あと 1 つ所定の図柄が揃うと前記当選停止態様になるリーチ状態の出現を予告するリーチ予告手段と、前記当たりの出現を予告する当選予告手段とを含み、

前記リーチ予告手段は、前記図柄合わせゲームの実行結果として前記リーチ状態を構成する図柄数よりも少ない所定数の特定図柄を含む外れの停止態様が複数回連続して出現しかつ前記外れの停止態様に含まれる前記特定図柄の出現箇所の変化が所定の規則に従って

いる状態を形成することで、前記リーチ状態の出現を遊技者に予告するとともに、

前記当選予告手段は、前記リーチ予告手段による予告の後に出現するリーチ状態として所定図柄で構成されるものが複数回連続して出現しかつ前記所定図柄の出現箇所の変化が予め定めた出現規則に従っている状態を形成することで、前記当たりの出現を遊技者に予告することを特徴とする遊技機。

【請求項 4】

前記図柄合わせゲーム実行手段は、前記予告が行われたときその予告内容に従う実行結果を必ず出現させることを特徴とする請求項 1、2 または 3 に記載の遊技機。

【請求項 5】

前記予告に用いる特定図柄は、絵柄部分と文字部分とを組合わせた複合図柄であることを特徴とする請求項 1、2、3 または 4 に記載の遊技機。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

本発明は、このような従来の技術が有する問題点に着目してなされたもので、遊技者の当たり等に対する期待感を長い時間かけて徐々に喚起することができるとともに、その期待感を裏切らない遊技機および当たりの出現パターンが変化に富む遊技機を提供することを目的としている。

【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】

【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、次の各項の発明に存する。

[1] 所定の始動条件に基づいて、変動可能な複数の図柄の表示状態を表示する可変表示手段(30)と、該複数の図柄の表示結果が予め定められた当選停止態様で停止すると当たりとなる図柄合わせゲーム実行手段(110)を有する遊技機(10)において、

該遊技機(10)の制御部(100)は、あと1つ所定の図柄が揃うと前記当選停止態様になるリーチ状態の出現を予告するリーチ予告手段(120)を有し、該リーチ予告手段(120)は、前記図柄合わせゲームの実行結果として前記リーチ状態を構成する図柄数よりも少ない所定数の特定図柄を含む外れの停止態様が複数回連続して出現しかつ前記外れの停止態様に含まれる前記特定図柄の出現箇所の変化が所定の規則に従っている状態を形成することで、前記リーチ状態の出現を遊技者に予告することを特徴とする遊技機(10)。

【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】

[2] 所定の始動条件に基づいて、変動可能な複数の図柄の表示状態を表示する可変表示手段(30)と、該複数の図柄の表示結果が予め定められた当選停止態様で停止すると当たりとなる図柄合わせゲーム実行手段(110)を有する遊技機(10)において、

該遊技機(10)の制御部(100)は、前記当たりの出現を予告する当選予告手段(130)を有し、該当選予告手段(130)は、前記図柄合わせゲームの実行結果として

前記当選停止態様を構成する図柄数よりも少ない所定数の特定図柄を含む外れの停止態様が複数回連続して出現しかつ前記外れの停止態様に含まれる前記特定図柄の出現箇所の変化が所定の規則に従っている状態を形成することで、前記当たりの出現を遊技者に予告することを特徴とする遊技機（１０）。

【手続補正５】

【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】

[３] 所定の始動条件に基づいて、変動可能な複数の図柄の表示状態を表示する可変表示手段（３０）と、該複数の図柄の表示結果が予め定められた当選停止態様で停止すると当たりとなる図柄合わせゲーム実行手段（１１０）を有する遊技機（１０）において、

該遊技機（１０）の制御部（１００）は、あと１つ所定の図柄が揃うと前記当選停止態様になるリーチ状態の出現を予告するリーチ予告手段（１２０）と、前記当たりの出現を予告する当選予告手段（１３０）とを含み、

前記リーチ予告手段（１２０）は、前記図柄合わせゲームの実行結果として前記リーチ状態を構成する図柄数よりも少ない所定数の特定図柄を含む外れの停止態様が複数回連続して出現しかつ前記外れの停止態様に含まれる前記特定図柄の出現箇所の変化が所定の規則に従っている状態を形成することで、前記リーチ状態の出現を遊技者に予告するとともに、

前記当選予告手段（１３０）は、前記リーチ予告手段（１２０）による予告の後に出現するリーチ状態として所定図柄で構成されるものが複数回連続して出現しかつ前記所定図柄の出現箇所の変化が予め定めた出現規則に従っている状態を形成することで、前記当たりの出現を遊技者に予告することを特徴とする遊技機（１０）。

【手続補正６】

【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】

[５] 前記予告に用いる特定図柄は、絵柄部分（３２２）と文字部分（３２１）とを組合わせた複合図柄（４０１）であることを特徴とする[１]、[２]、[３]または[４]に記載の遊技機（１０）。

【手続補正７】

【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】

このようにリーチ状態の出現を予告し、さらにそのリーチ状態の出現態様の遷移によって当たりの出現を予告するので、遊技者の当たりへの期待感を長い時間をかけて徐々に喚起することができる。

【手続補正８】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】００３９

【補正方法】変更

【補正の内容】

【００３９】

このような図柄合わせゲームの実行過程で、あと１つ所定の図柄が揃うと当たりになる

リーチ状態を出現させるときは、その前の複数回にわたる図柄合わせゲームにおいてその実行結果が所定の規則に従って現れるように制御される。すなわち、リーチ予告手段 1 2 0 は、図 4 に示すように、特定図柄（ここでは絵柄背負い型の複合図柄 4 0 1）が 1 つだけ含まれる外れの停止態様を複数回連続して出現させるとともに、その際、特定図柄（複合図柄 4 0 1）の出現箇所が所定の变化規則に従って遷移するようにする。

【手続補正 9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 4 0

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 4 0】

たとえば、図 4 の例では、左端に特定図柄（複合図柄 4 0 1）を含む実行結果 4 1 0、中央に特定図柄（複合図柄 4 0 1）を含む実行結果 4 1 1、右端に特定図柄（複合図柄 4 0 1）を含む実行結果 4 1 2、中央に特定図柄（複合図柄 4 0 1）を含む実行結果 4 1 3、右端に特定図柄（複合図柄 4 0 1）を含む実行結果 4 1 4 の順に、5 回連続して規則正しく外れの停止態様を出現させることで、リーチ状態の出現を予告している。

【手続補正 1 0】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 4 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 4 1】

図 5 の例では、特定図柄（複合図柄 4 0 1）が右端から左端へ、さらに左端から右端へ戻るように規則正しく移動するように外れの停止態様が 5 回連続して現れたとき、リーチ状態の出現予告が完了するようになっている。また図 6 の例では特定図柄（複合図柄 4 0 1）が所定回数（ここでは 3 回）連続して同一の箇所に出現することでリーチ状態の出現予告を行っている。リーチ状態の出現予告は、これらのように各種を用意しても良いし、1 つの出現パターンだけに限定してもよい。

【手続補正 1 1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 4 2

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 4 2】

このように規則正しく特定図柄（複合図柄 4 0 1）が出現して、リーチ状態の出現予告が完了すると、図柄合わせゲーム実行手段 1 1 0 は、次回の図柄合わせゲームでリーチ状態を出現させる。なお図 7、図 8 に示すように、途中で特定図柄（複合図柄 4 0 1）が規則正しい位置に出現しなかったり、図示していないが特定図柄（複合図柄 4 0 1）の含まれない実行結果が停止表示された場合には、リーチ状態の予告は完了せず、以後にリーチ状態は出現しない。なお、図 7、図 8 の点線で示した矢印 7 0 1、8 0 1 は、リーチ状態の予告としての正しい特定図柄（複合図柄 4 0 1）の移動方向を示している。

【手続補正 1 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 4 3

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 4 3】

当選予告手段 1 3 0 は、上述のようなリーチ予告を経て出現する各回のリーチ状態を、所定の規則に従う態様で複数回連続的に出現させることで、当たりの出現予告を行う。たとえば、図 9 に示すように特定図柄（複合図柄 4 0 1）が左端の 2 つに出現するリーチ状

態を経由した外れの状態 9 0 1、特定図柄（複合図柄 4 0 1）が中央と右端の 2 つに出現するリーチ状態を経由した外れの状態 9 0 2、特定図柄（複合図柄 4 0 1）が左端の 2 つに出現するリーチ状態を経由した外れの状態 9 0 3 の順に、リーチを含む外れ状態を出現させることで、当たりの出現予告を行っている。

【手続補正 1 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 4 4

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 4 4】

図 1 0 の例では、特定図柄（複合図柄 4 0 1）が左端の 2 箇所に出現するリーチ状態を経た外れの状態 1 0 0 1 を 3 回連続に出現させることで当たりの出現予告を行っている。

【手続補正 1 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 4 5

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 4 5】

図 1 1 の例では、特定図柄（複合図柄 4 0 1）が右端の 2 つに出現するリーチ状態を経由した外れの状態 1 1 0 1、特定図柄（複合図柄 4 0 1）が中央と左端の 2 つに出現するリーチ状態を経由した外れの状態 1 1 0 2、特定図柄（複合図柄 4 0 1）が再び右端の 2 箇所に出現するリーチ状態を経由した外れの状態 1 1 0 3 の順に、リーチを含む外れ状態を出現させることで、当たりの出現予告を行っている。

【手続補正 1 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 4 6

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 4 6】

このようにして当たりの出現予告が完了すると、図柄合わせゲーム実行手段 1 1 0 は、その次に出現するリーチ状態を必ず当たりに遷移させる。なお、図 1 2 に示すように、途中で 2 つの特定図柄（複合図柄 4 0 1）の出現箇所が出現パターン遷移規則に従って正しく遷移しない場合や、図示していないが特定図柄（複合図柄 4 0 1）以外の図柄でリーチ状態が出現したような場合には、当たりの出現予告は完了せず、当たりは出現しない。なお、図 1 2 の点線矢印 1 2 0 1 は、当たりの出現予告としての正しい特定図柄（複合図柄 4 0 1）の移動方向を示している。

【手続補正 1 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 5 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 5 1】

このように特定図柄として、文字部分と絵柄部分とを組み合わせた複合図柄を用いるので、当たりの出現パターンが多様化し、遊技の面白みをさらに増すことができる。

【手続補正 1 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 5 3

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 5 3】

さらに、停止態様の出現パターンの遷移は、特定図柄（複合図柄）の出現位置が遷移するようなものに限定されず、何らかの規則に従って実行結果が複数回にわたって連続的に出現するものであればよい。たとえば、1回目に数字のみの図柄で外れが出現し、2回目に絵柄のみの図柄で外れが出現し、3回目に数字と絵柄の複合図柄で外れが出現すること等、リーチ状態の出現予告としても良い。

【手続補正 18】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0054

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0054】

このほか実施の形態では、3つの図柄を揃える図柄合わせゲームを展開したが、表示領域の数を増やし、4つあるいは5つの図柄を揃えるようなものであってもよい。このような場合には、リーチ状態の予告は、リーチ状態を構成する図柄数よりも少ない所定数の特定図柄（複合図柄）を出現させて行う。また当たりの予告は、当たりを構成する図柄数よりも少ない所定数の特定図柄（複合図柄）を出現させて行う。たとえば、当たりを構成する図柄数が5個の場合には、3つ以下の特定図柄（複合図柄）を用いてリーチ予告を行い、当選予告は4つ以下の特定図柄（複合図柄）を用いて行うことになる。

【手続補正 19】

【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】

【発明の効果】

本発明にかかるに遊技機によれば、図柄合わせゲームの実行結果が複数回にわたってどのように遷移するかによってリーチ状態や当たりの出現を遊技者に予告するので、遊技者の当たり等に対する期待感を長い時間をかけて徐々に喚起することができる。また、当たりの出現時期が近づいているにもかかわらず遊技者が遊技を途中でやめてしまうような事態を防止することができる。

【手続補正 20】

【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】

また複数の図柄の表示状態を表示する可変表示手段に図柄を文字部分と絵柄部分とを組み合わせた複合図柄として用いることにより、当たりの出現パターンが多様化し、遊技の面白みを増すことができる。

【手続補正 21】

【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】

10 ... 遊技機

30 ... 可変表示手段

50 ... 保留玉表示部

60 ... 始動入賞口

80 ... 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 ... リーチ予告手段
- 1 3 0 ... 当選予告手段
- 1 4 0 ... 保留管理手段
- 1 5 0 ... 特別価値付与制御手段
- 3 2 0 a ... 絵柄背負い型複合図柄
- 3 2 0 b ... 数字背負い型複合図柄
- 3 2 1 ... 数字部
- 3 2 2 ... 絵柄部
- 4 0 1 ... 特定図柄（複合図柄）