

【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29日(2005.9.29)

【公開番号】特開2000-70530(P2000-70530A)
 【公開日】平成12年3月7日(2000.3.7)
 【出願番号】特願平10-247253
 【国際特許分類第7版】

A 6 3 F 7/02

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 3 3 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5月11日(2005.5.11)

【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】

文字・図形等を表示するための表示手段と、

遊技者に指令を出す指令手段と、

該指令手段から出された指令が遊技者によって遂行された旨を検出する遂行検出手段と

、
 前記指令手段・前記遂行検出手段の作動状態に基づいて遊技者が前記指令を遂行した程度を算出する遂行度算出手段と、

該遂行度算出手段による算出結果に応じた文字・図形等を、前記表示手段に表示させる遂行度通知手段と、

を備えることを特徴とするパチンコ遊技機。

【請求項2】

前記遂行度通知手段は、前記表示手段に、仮想生物を表す図形を表示させ、前記遂行度算出手段による算出結果に基づいて当該仮想生物を表す図形を変化させることを特徴とする請求項1に記載のパチンコ遊技機。

【請求項3】

前記指令手段は、所定入賞口又は所定ゲートへパチンコ球を入賞又は通過させる様に遊技者に指令を出し、

前記遂行検出手段は、パチンコ球が前記所定入賞口に入賞した旨又はパチンコ球が前記所定ゲートを通過した旨を検出する

ことを特徴とする請求項1または請求項2に記載のパチンコ遊技機。

【請求項4】

前記指令手段は、前記表示手段に前記指令の内容を表示させることにより、遊技者に対して指令を出すことを特徴とする請求項1乃至3の何れかに記載のパチンコ遊技機。

【請求項5】

前記指令手段は、前記表示手段に、仮想生物を表す図形と前記指令を表す文字・図形とを、遊技者に対して当該仮想生物が前記指令を出している様に表示させる

ことを特徴とする請求項4に記載のパチンコ遊技機。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0005

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0005】

【課題を解決するための手段、及び発明の効果】

この様な目的を達成するため、第1の発明にかかるパチンコ遊技機は、請求項1に記載した様に、文字・図形等を表示するための表示手段と、遊技者に指令を出す指令手段と、該指令手段から出された指令が遊技者によって遂行された旨を検出する遂行検出手段と、前記指令手段・前記遂行検出手段の作動状態に基づいて遊技者が前記指令を遂行した程度を算出する遂行度算出手段と、該遂行度算出手段による算出結果に応じた文字・図形等を、前記表示手段に表示させる遂行度通知手段と、を備えることを特徴とする。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

そして、遂行度通知手段が、遂行度算出手段による算出結果に応じた文字・図形等を、表示手段に表示させる。

【手続補正4】

【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】

この様に、第1の発明にかかるパチンコ遊技機では、遊技者は、自分がどの程度指令を遂行しているのかを容易に確認することができる。更に、請求項2に記載した様に、前記遂行度通知手段は、前記表示手段に、仮想生物を表す図形を表示させ、前記遂行度算出手段による算出結果に基づいて当該仮想生物を表す図形を変化させる様に構成されていても良い。ここで、遂行度算出手段による算出結果に基づいて仮想生物を表す図形を変化させるとは、例えば、指令遂行度が高くなるに連れて仮想生物が成長してゆく様に表示させる、あるいは、指令遂行度が高いときには仮想生物が喜んでいる様に表示させ、指令遂行度が低いときには怒っている様に表示させる、ということである。この様に構成されている場合には、指令を遂行することに伴って仮想生物の様子が変化するので、遊技者は、より積極的に指令を遂行しようとする。このため、遊技者を遊技に一層集中させることができ、遊技意欲の低下を防止することができる。

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0010

【補正方法】削除

【補正の内容】

【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】削除

【補正の内容】

【手続補正7】

【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0012
【補正方法】削除
【補正の内容】

【手続補正8】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0013
【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】0014
【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】0015
【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】0016
【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】0017
【補正方法】変更
【補正の内容】
【0017】

又、請求項3に記載した様に、前述した第1発明にかかるパチンコ遊技機において、前記指令手段は、所定入賞口又は所定ゲートへパチンコ球を入賞又は通過させる様に遊技者に指令を出し、前記遂行検出手段は、パチンコ球が前記所定入賞口に入賞した旨又はパチンコ球が前記所定ゲートを通過した旨を検出する様に構成されていると良い。この様に構成されている場合には、指令を遂行するために、遊技者は、パチンコ球の発射強度を細かく調整しなければならない。このため、遊技者に適度な緊張感を与えることができる。

又、この様に構成されている場合には、遂行検出手段は、遊技者が指令を遂行した旨を容易に検出することができ、遊技者も、自身が指令を遂行した旨を容易に確認することができる。ここで、指令手段は、始動入賞口又は始動ゲートにパチンコ球を入賞又は通過させる様に指令を出しても良いが、この様に指令を出した場合には、遊技者が指令に従って始動入賞口又は始動ゲートを狙ってパチンコ球を発射したのか、単に本来の遊技を行っているだけなのかを識別することが難しいので、始動入賞口又は始動ゲートとは別に入賞口又はゲートを設け、当該入賞口又はゲートにパチンコ球を入賞又は通過させる様に指令を出すと良い。

【手続補正13】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0018

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0018】

又、請求項4に記載した様に、本発明にかかるパチンコ遊技機において、前記指令手段は、前記表示手段に前記指令の内容を表示させることにより、遊技者に対して指令を出す様に構成されていても良い。この様に構成されている場合には、遊技者は、指令の内容を明確に理解することができる。更に、請求項5に記載した様に、前記指令手段は、前記表示手段に、仮想生物を表す図形と前記指令を表す文字・図形とを、遊技者に対して当該仮想生物が前記指令を出している様に表示させる様に構成されていても良い。この様に構成されている場合には、液晶ディスプレイ等の表示手段に表示される仮想生物、例えば人間や動植物等（以下「キャラクタ」ともいう。）から指令が出されている様に見えるので、遊技者は、キャラクタと対話しながら遊技を行っている様な新鮮な感覚を得ることができ、より楽しく遊技を行うことができる。このため、遊技者の遊技意欲を向上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】0019

【補正方法】削除

【補正の内容】