

【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22日(2005.9.22)

【公開番号】特開2004-24465(P2004-24465A)

【公開日】平成16年1月29日(2004.1.29)

【年通号数】公開・登録公報2004-004

【出願番号】特願2002-184023(P2002-184023)

【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 1 5 Z

【手続補正書】

【提出日】平成17年4月14日(2005.4.14)

【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、該表示遊技の実行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、以前の表示遊技の実行結果に係る図柄情報を記憶する図柄情報記憶手段とをさらに有し、

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、また前記図柄情報記憶手段に記憶されている図柄情報が特定図柄情報であり、かつ、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、該表示遊技の実行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さらに有し、

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、また前回の表示遊技がリーチ態様で終了し、該リーチ態様に係るリーチ図柄が点滅で報知され、かつ、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する

ことを特徴とする遊技機。

#### 【請求項3】

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、該表示遊技の実行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、識別情報を変動表示可能な普通図柄表示装置と、該普通図柄表示装置の以前の変動表示結果に係る普通図柄情報を記憶する普通図柄情報記憶手段とをさらに有し、

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、また前記普通図柄情報記憶手段に記憶されている普通図柄情報が特定普通図柄情報であり、かつ、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する

ことを特徴とする遊技機。

#### 【請求項4】

前記判定基準変更手段は、前回の表示遊技の実行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または3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】0002

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0002】

【従来の技術】

この種の遊技機として従来から一般的に知られているものに、フィーバー機と称される

パチンコ機がある。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（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など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を実行する。そして、可変表示が停止した際の表示結果が「3 3 3」や「5 5 5」など特定の識別情報の組み合わせから成る特別停止結果態様のとき、特賞（いわゆるフィーバー）が発生し、大入賞口が所定回数を限度に繰り返し開閉し、遊技者に遊技価値を付与可能な状態が形成される。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0003

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0003】

【発明が解決しようとする課題】

従来の遊技機では、表示遊技によって遊技者の期待と興奮が大きく喚起されるのは、リーチ態様が出現した後であるにもかかわらず、可変表示装置における表示遊技を、始動のたびに常に初期態様から開始していたので、遊技者の期待と興奮を喚起するまでに長い時間を要していた。

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0004

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0004】

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、表示遊技をリーチ態様から開始する場合を有するので、リーチ態様までの時間を短縮させると共に、特に図柄情報記憶手段に記憶されている前回の図柄情報が特定図柄情報であり、かつ、当たりが高確率で出現する状態に設定されているときに、表示遊技がリーチ態様から開始するので、表示遊技開始当初から遊技者の期待と興奮の間隔を短くすることによって、更に遊技者の期待と興奮を喚起することが可能な遊技機を提供することを目的としている。

【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】

例えば、パチンコ機に設けた液晶ディスプレイ上で「7 7 7」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、すべ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。なお、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】

**【 0 0 1 2 】**

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、リーチ態様までの時間を短縮させることによって、遊技者の期待と興奮を、表示遊技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。特に、当たりが高確率で出現する状態に設定されているときに、表示遊技がリーチ態様から開始するので、特賞発生に対する遊技者の期待と興奮を高いレベルで維持することができる。図柄情報記憶手段に記憶されている図柄情報は、表示遊技を実行する直前のものが用いられる。これに限らず、図柄情報記憶手段に特定図柄情報が記憶されているとき、その特定図柄情報は、所定の複数回の表示遊技に用いられるようにしてよい。

**【手続補正7】**

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 4 8

【補正方法】変更

【補正の内容】

**【 0 0 4 8 】**

前記表示遊技の結果として、各表示部に停止した図柄が、前述したように所定の組み合わせ（例えば「5，5，5」などと3つとも総て同一に揃った場合など）となった場合が特別停止結果態様と定められている。なお、特別停止結果態様が確定する前に、最後の表示部を1つ除いた他の2つの表示部に停止した図柄が一致した状態がリーチ態様に該当する。また「7」を特定図柄と定めてある。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】0 1 3 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

**【 0 1 3 1 】**

すなわち、大当たり乱数値が大当たり判定値であるか否かにかかわらず、図柄情報記憶手段に記憶されている前回の図柄情報が特定図柄情報であり、かつ、乱数判定手段1304の判定基準が高確率基準に設定されている場合には、表示遊技がリーチ態様1312から開始する変動パターンが選択される。一方、図柄情報記憶手段に記憶されている前回の図柄情報が特定図柄情報であっても、乱数判定手段1304の判定基準が低確率基準に設定されている場合には、表示遊技が初期態様1311から開始する変動パターンが選択される。こうして定めた停止態様や変動パターンに基づいて表示遊技が実行される。また、図柄情報記憶手段に記憶されている前回の図柄情報が特定図柄情報でない場合には、乱数判定手段1304の判定基準が高確率基準に設定されている場合であっても、表示遊技が初期態様1311から開始する変動パターンが選択される。こうして定めた停止態様や変動パターンに基づいて表示遊技が実行される。

**【手続補正9】**

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 1 3 2

【補正方法】変更

【補正の内容】

**【 0 1 3 2 】**

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、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 1 0】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0133

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0133】

図 14 は、可変表示装置 310 で展開される表示遊技の流れの一例を示している。表示遊技が初期態様から開始する場合には、図 14 a に示すように、可変表示装置 310 に表示されている 3 つの表示部 311 ~ 313 において識別情報が変動を開始する。しばらくすると、いずれかの表示部から順に、一の識別情報が停止表示される。同図 b では、3 つのうちの左表示部 311 に「7」の識別情報が停止表示した状態を、同図 c では、左表示部 311 と右表示部 313 に「7」の識別情報が停止表示してリーチ態様が形成されている。なお、前述したように表示遊技がリーチ態様から開始される場合には、図 14 c に示す状態から表示遊技が開始する。

【手続補正 1 1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0135

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0135】

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を、表示遊技開始直後から喚起することが可能になる。また、図柄情報記憶手段に記憶されている前回の図柄情報が特定図柄情報であり、かつ、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、リーチ態様までの時間が短縮し、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、再度リーチ態様の出現によって更に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。特に、図柄情報記憶手段に記憶されている前回の図柄情報が特定図柄情報であり、かつ、当たりが高確率で出現する状態に設定されているときに、表示遊技がリーチ態様から開始するので、リーチ態様までの時間が短縮されると共に、特別停止結果態様の出現に対する遊技者の期待と興奮を更に高いレベルで維持するとともに、表示遊技を時間短縮して実行することができ、早期に大当たりに導くことができる。

【手続補正 1 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0138

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0138】

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など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 1 3】

【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】

【発明の効果】

本発明にかかる遊技機によれば、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、リーチ態様までの時間を短縮させ、表示遊技にリーチ態様開始当初から遊技者の期待と興奮の間隔を短くすることによって、更に高いレベルの期待と興奮を喚起することが可能になる。また、図柄情報記憶手段に記憶されている前回の図柄情報が特定図柄情報であり、かつ、大当たりか否か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、リーチ態様までの時間が短縮され、今回の表示遊技の最終結果が外れに終わっても、再度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、より一層スリルと興奮に満ちた遊技を提供することができる。特に、図柄情報記憶手段に記憶されている前回の図柄情報が特定図柄情報であり、かつ、当たりが高確率で出現する状態に設定されているときに、表示遊技がリーチ態様から開始するので、リーチ態様までの時間を短縮されると共に、特別停止結果態様の出現に対する遊技者の期待と興奮を高いレベルで維持することができる。

【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

1 0 5 ... N M I  
1 0 6 ... I / O ポート  
1 0 7 ... 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 a、1 1 0 b ... 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 ... 普通図柄表示装置作動ゲートスイッチ  
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 3 6 A ... 電動役物 A ソレノイド  
1 3 6 B ... 電動役物 B 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 L E D  
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 ... 亂数値記憶手段  
 1 3 0 4 ... 亂数判定手段  
 1 3 0 5 ... 判定基準変更手段  
 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 4 ... 再変動  
 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 1 3】

