

【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23年10月13日(2011.10.13)

【公開番号】特開2010-110522(P2010-110522A)

【公開日】平成22年5月20日(2010.5.20)

【年通号数】公開・登録公報2010-020

【出願番号】特願2008-286910(P2008-286910)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 0

【手続補正書】

【提出日】平成23年8月26日(2011.8.26)

【手続補正1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

通常モードと、指令モードとを有し、遊技球の始動口への入賞を契機として通常モードから指令モードへの移行抽選をおこなうとともに、前記指令モードのときに指令内容としての所定の演出内容を通知する遊技機の演出制御基板であって、

遊技球の始動口への入賞により主制御基板から図柄変動に関する情報を取得する取得手段と、

現在時間から前記指令モードの終了時間までの残余時間を計時する計時手段と、

前記指令モード中に前記取得手段によって前記図柄変動に関する情報が取得されたときに、前記計時手段によって計時された前記残余時間の情報に基づいて、前記所定の演出内容の抽選比率を変更して抽選をおこなう抽選手段と、

前記抽選手段によって抽選された演出内容に基づいて、演出をおこなう演出手段と、

を備えることを特徴とする演出制御基板。

【請求項2】

前記抽選手段は、前記計時手段によって計時された前記残余時間が短いときほど、前記所定の演出内容の抽選比率を高くして抽選をおこなうことを特徴とする請求項1に記載の演出制御基板。

【請求項3】

前記指令内容としての所定の演出内容は、所定の図柄を示すリーチ演出であり、

前記取得手段は、前記図柄変動に関する情報としてリーチ演出時間の情報を取得し、

前記取得手段によって取得された前記リーチ演出時間の情報と、前記計時手段によって計時された前記残余時間の情報とに基づいて、前記リーチ演出の終了時間が前記指令モードの終了時間を超えるか否かを判定する判定手段をさらに備え、

前記抽選手段は、前記判定手段によって前記リーチ演出の終了時間が前記指令モードの終了時間を超えない場合に、前記所定の図柄の抽選比率を高くして抽選をおこなうことを特徴とする請求項1または2に記載の演出制御基板。

【請求項4】

前記抽選手段は、前記判定手段によって前記リーチ演出の終了時間が前記指令モードの終了時間を超える場合に、前記所定の図柄の抽選比率を低くして抽選をおこなうことを特徴とする請求項3に記載の演出制御基板。

**【請求項 5】**

前記取得手段は、前記リーチ演出時間の情報とともに、大当たりを示す大当たり情報を取得し、

前記抽選手段は、前記取得手段によって前記大当たり情報が取得された場合に、前記所定の図柄の抽選比率を変更して抽選をおこなうことを特徴とする請求項 3 または 4 に記載の演出制御基板。

**【手続補正 2】**

【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】演出制御基板

**【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】

この発明は、遊技球の始動口への入賞を契機として通常モードから指令モードへの移行抽選をおこなうとともに、指令の達成率を指令モードの残余時間に基づいて調整する演出制御基板に関する。

**【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】

この発明は、上述した従来技術による問題点を解消するため、指令モード中の指令内容に対する達成率を可変にすることにより、指令モード中の興趣性を向上させることができる演出制御基板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】0019

【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】0020

【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】0021

【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】0023

【補正方法】変更

**【補正の内容】**

**【0023】**

本発明によれば、指令モードの残余時間の情報に基づいて所定の演出内容の抽選比率を変更して抽選をおこなうようにしたので、指令内容に対する達成率を可変にすることができる、指令モード中の興趣性を向上させることができる。したがって、指令モード中に、遊技者が遊技している遊技台を放棄することを抑制でき、稼働率の向上を図ることができるという効果を奏する。

**【手続補正9】**

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0024

【補正方法】変更

【補正の内容】

**【0024】**

以下に添付図面を参照して、この発明にかかる演出制御基板の好適な実施の形態を詳細に説明する。

**【手続補正10】**

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0025

【補正方法】変更

【補正の内容】

**【0025】**

(遊技機の基本構成)

まず、本実施の形態にかかるぱちんこ遊技機の基本構成について説明する。図1は、ぱちんこ遊技機の一例を示す正面図である。図1に示すように、本実施の形態のぱちんこ遊技機100は、遊技盤101を備えている。遊技盤101の下部位置には、発射部(図2符号292を参照)が配置されている。発射部の駆動によって発射された遊技球は、レール102a, 102b間を上昇して遊技盤101の上部位置に達した後、遊技領域103内を落下する。遊技領域103には、図示を省略する複数の釘が設けられ、遊技球を各種の方向に向けて落下させるとともに、落下途中の位置には、遊技球の落下方向を変化させる風車や、入賞口が配設されている。

**【手続補正11】**

【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】**

以上説明したように、本発明にかかる演出制御基板によれば、指令モード中の指令内容に対する達成率を可変にすることにより、指令モード中の興趣性を向上させることができる。したがって、ミッションモード中に遊技者が遊技している遊技台を放棄することを抑制でき、よって、稼働率の向上を図ることができる。

**【手続補正12】**

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0152

【補正方法】削除

【補正の内容】