

【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27年1月22日(2015.1.22)

【公開番号】特開2014-144273(P2014-144273A)

【公開日】平成26年8月14日(2014.8.14)

【年通号数】公開・登録公報2014-043

【出願番号】特願2014-492(P2014-492)

【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26年11月28日(2014.11.28)

【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】

識別情報を表示する表示手段と、
遊技球が入球可能な入球口と、
 その入球口への遊技球の入球を検出する検出手段と、
 その検出手段により遊技球の入球が検出された場合に前記表示手段に複数の前記識別情報の動的表示を実行させる動的表示実行手段とを備えた遊技機において、
前記検出手段により遊技球の入球が検出された場合に、その入球に伴う入球情報を取得する入球情報取得手段と、
その入球情報取得手段により取得した入球情報を記憶する入球情報記憶手段と、
その入球情報記憶手段に記憶された入球情報に基づく前記識別情報の動的表示を開始する場合に、その動的表示時間を決定する動的表示時間決定手段と、
前記入球情報取得手段により新たな入球情報が取得された場合に、既に前記動的表示実行手段により実行されている動的表示における停止表示の態様を前記決定された動的表示時間内で所定の識別情報の組み合わせが停止表示される態様に変更可能かを判定する変更可否判定手段と、
その変更可否判定手段により変更可能と判定された場合に、既に前記動的表示実行手段により実行されている動的表示における停止表示の態様を、前記所定の識別情報の組み合わせが停止表示される態様に変更する第 1 変更手段と、
前記第 1 変更手段により変更される前記所定の識別情報の組み合わせを記憶する記憶手段と、
その記憶手段に記憶される前記所定の識別情報の組み合わせを更新する更新手段とを備えることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

識別情報を表示する表示手段と、
遊技球が入球可能な入球口と、
その入球口への遊技球の入球を検出する検出手段と、
その検出手段により遊技球の入球が検出された場合に前記表示手段に複数の前記識別情報の動的表示を実行させる動的表示実行手段とを備えた遊技機において、
前記検出手段により遊技球の入球が検出された場合に、その入球に伴う入球情報を取得

する入球情報取得手段と、

その入球情報取得手段により取得した入球情報を記憶する入球情報記憶手段と、

その入球情報記憶手段に記憶された入球情報に基づく前記識別情報の動的表示を開始する場合に、その動的表示時間を決定する動的表示時間決定手段と、

前記入球情報取得手段により新たな入球情報が取得された場合に、既に前記動的表示実行手段により実行されている動的表示における停止表示の態様を前記決定された動的表示時間内で所定の識別情報の組み合わせが停止表示される態様に変更可能かを判定する変更可否判定手段と、

その変更可否判定手段により変更可能と判定された場合に、既に前記動的表示実行手段により実行されている動的表示における停止表示の態様を、前記所定の識別情報の組み合わせが停止表示される態様に変更する第1変更手段と、

前記変更可否判定手段により変更可能と判定されたことに基づいて、前記第1変更手段により変更させる前記所定の識別情報の組み合わせを決定する決定手段とを備えているものであることを特徴とする遊技機。

【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】

近年、液晶表示装置等の表示装置で変動演出（動的表示）などを行って、遊技の興趣向上を図ったパチンコ機が知られている。変動演出（動的表示）とは、入球口（始動口）に遊技球が入球（入賞）することで開始される演出であり、例えば、液晶表示装置の表示領域内に設けられた3×3の升目に合計9個の図柄等を表示するものである。例えば、遊技球が始動口へ入賞した場合に、図柄等のスクロールを開始し、その後、スクロール中の図柄等を順次停止して合計9個の図柄等（停止図柄）を停止表示する。かかる変動演出では、遊技者にとって有利な遊技状態（例えば、当たり）へ移行することを事前に示唆する演出を実行して、遊技者に期待感を持たせる工夫がなされている。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0003

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0003】

この種のパチンコ機では、例えば、遊技者にとって有利な遊技状態へ移行することを事前に示唆する演出として、チャンス目などの表示を1回の変動演出だけでなく、複数回の変動演出にわたって連続的に行うように構成したものや、或いは同一演出や異なる演出を複数回にわたり表示や効果音によって連続的に行うものがあり（以下「連続演出」という）、有利な遊技状態への期待感を遊技者に継続して持たせるなど、遊技の興趣向上が更に図られている。この連続演出は、例えば、遊技球が始動口へ入賞した場合に、開始されるべき変動演出が複数保留されていれば、その保留されている複数の変動演出について行われる。

【手続補正4】

【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】

しかしながら、さらに遊技の興趣向上が求められていた。

【手続補正5】

【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】

この目的を達成するために請求項1記載の遊技機は、識別情報を表示する表示手段と、遊技球が入球可能な入球口と、その入球口への遊技球の入球を検出する検出手段と、その検出手段により遊技球の入球が検出された場合に前記表示手段に複数の前記識別情報の動的表示を実行させる動的表示実行手段とを備えたものであり、前記検出手段により遊技球の入球が検出された場合に、その入球に伴う入球情報を取得する入球情報取得手段と、その入球情報取得手段により取得した入球情報を記憶する入球情報記憶手段と、その入球情報記憶手段に記憶された入球情報に基づく前記識別情報の動的表示を開始する場合に、その動的表示時間を決定する動的表示時間決定手段と、前記入球情報取得手段により新たな入球情報が取得された場合に、既に前記動的表示実行手段により実行されている動的表示における停止表示の態様を前記決定された動的表示時間内で所定の識別情報の組み合わせが停止表示される態様に変更可能かを判定する変更可否判定手段と、その変更可否判定手段により変更可能と判定された場合に、既に前記動的表示実行手段により実行されている動的表示における停止表示の態様を、前記所定の識別情報の組み合わせが停止表示される態様に変更する第1変更手段と、前記第1変更手段により変更される前記所定の識別情報の組み合わせを記憶する記憶手段と、その記憶手段に記憶される前記所定の識別情報の組み合わせを更新する更新手段とを備えている。

【手続補正6】

【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】

請求項2記載の遊技機は、識別情報を表示する表示手段と、遊技球が入球可能な入球口と、その入球口への遊技球の入球を検出する検出手段と、その検出手段により遊技球の入球が検出された場合に前記表示手段に複数の前記識別情報の動的表示を実行させる動的表示実行手段とを備えたものであり、前記検出手段により遊技球の入球が検出された場合に、その入球に伴う入球情報を取得する入球情報取得手段と、その入球情報取得手段により取得した入球情報を記憶する入球情報記憶手段と、その入球情報記憶手段に記憶された入球情報に基づく前記識別情報の動的表示を開始する場合に、その動的表示時間を決定する動的表示時間決定手段と、前記入球情報取得手段により新たな入球情報が取得された場合に、既に前記動的表示実行手段により実行されている動的表示における停止表示の態様を前記決定された動的表示時間内で前記所定の識別情報の組み合わせが停止表示される態様に変更可能かを判定する変更可否判定手段と、その変更可否判定手段により変更可能と判定された場合に、既に前記動的表示実行手段により実行されている動的表示における停止表示の態様を、前記所定の識別情報の組み合わせが停止表示される態様に変更する第1変更手段と、前記変更可否判定手段により変更可能と判定されたことに基づいて、前記第1変更手段により変更させる前記所定の識別情報の組み合わせを決定する決定手段とを備えている。

【手続補正7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0009

【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】 0 0 1 0

【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】 0 0 1 1

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 1 1】

本発明の遊技機によれば、遊技の興趣性を向上させることができるという効果がある。

【手続補正 1 0】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 1 2

【補正方法】 削除

【補正の内容】

【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 1 3

【補正方法】 削除

【補正の内容】

【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 1 4

【補正方法】 削除

【補正の内容】

【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 1 5

【補正方法】 削除

【補正の内容】

【手続補正 1 4】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 9 1 2

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 9 1 2】

前記各遊技機は、パチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機 F 3。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として球を使用すると共に、前記識別情報の動的表示の開始に際しては所定数の球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの球が払い出されるように構成されている遊技機」となる。

<その他>

近年、液晶表示装置等の表示装置で変動演出（動的表示）などを行って、遊技の興趣向上を図ったパチンコ機が知られている。変動演出（動的表示）とは、入球口（始動口）に遊技球が入球（入賞）することで開始される演出であり、例えば、液晶表示装置の表示領

域内に設けられた 3 × 3 の升目に合計 9 個の図柄等を表示するものである。より具体的には、遊技球が始動口へ入賞した場合に、図柄等のスクロールを開始し、その後、スクロール中の図柄等を順次停止して合計 9 個の図柄等（停止図柄）を停止表示する。かかる変動演出では、遊技者にとって有利な遊技状態（例えば、大当たり）へ移行することを事前に示唆する演出を実行して、遊技者に期待感を持たせる工夫がなされている。

この種のパチンコ機では、例えば、遊技者にとって有利な遊技状態へ移行することを事前に示唆する演出として、チャンス目などの表示を 1 回の変動演出だけでなく、複数回の変動演出にわたって連続的に行うように構成したものや、或いは同一演出や異なる演出を複数回にわたり表示や効果音によって連続的に行うものがあり（以下「連続演出」という）、有利な遊技状態への期待感を遊技者に継続して持たせるなど、遊技の興趣向上が更に図られている。なお、チャンス目とは、例えば、当たり以外の停止図柄であって、予め定められた図柄（例えば、「3」「4」「1」などの図柄）がそれぞれ含まれている停止図柄（表示結果の態様）のことをいう。この連続演出は、例えば、遊技球が始動口へ入賞した場合に、開始されるべき変動演出が複数保留されていれば、その保留されている複数の変動演出について行われるものであり、連続的に行われる変動演出の回数が多いほど、有利な遊技状態へ移行する可能性が高いことを遊技者に示唆するものである（例えば、特許文献 1：実開平 7 - 2 4 3 8 3 号公報）。

しかしながら、連続演出が実行開始されても、チャンス目などの表示回数が少ない場合には、有利な遊技状態への期待感を遊技者が継続して持つことができないため遊技者の期待感が高まらず、遊技者に遊技が単調であるという印象を与えてしまうという問題点があった。

本技術的思想は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技の興趣性を向上させ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。

< 手段 >

この目的を達成するために技術的思想 1 記載の遊技機は、識別情報を表示する表示手段と、遊技媒体が入球する入球口と、その入球口への遊技媒体の入球を検出する検出手段と、その検出手段により遊技媒体の入球が検出された場合に前記表示手段において識別情報の動的表示を実行する周辺制御手段と、その周辺制御手段を制御すると共に、遊技に関する主な制御を行う主制御手段とを備えたものであり、前記主制御手段は、前記検出手段により遊技媒体の入球が検出された場合に、その入球に伴う入球情報を取得する入球情報取得手段と、その入球情報取得手段により取得した入球情報に基づいて、入球の抽選結果を示す抽選情報を取得する抽選情報取得手段と、その抽選情報取得手段により取得した抽選情報を前記周辺制御手段へ送信する抽選情報送信手段と、前記入球情報取得手段により取得した入球情報を記憶する入球情報記憶手段と、その入球情報記憶手段の内容に基づいて前記動的表示の実行を前記周辺制御手段に指示する動的表示指示手段とを備え、前記周辺制御手段は、前記主制御手段の動的表示指示手段により指示された動的表示を前記表示手段において実行する動的表示実行手段と、その動的表示実行手段により実行される動的表示の停止表示態様を所定の態様またはその所定の態様とは別の態様に設定する態様設定手段と、前記主制御手段の抽選情報送信手段により送信された抽選情報を受信する抽選情報受信手段と、その抽選情報受信手段により受信した抽選情報に対応する動的表示の停止表示態様を示す態様情報を記憶する態様情報記憶手段と、その態様情報記憶手段の内容に基づいて、前記動的表示実行手段により順番に実行される動的表示の中で実行順序の連続する一連の動的表示の停止表示態様がそれぞれ前記所定の態様となるように制御する第 1 態様制御手段と、前記抽選情報受信手段により抽選情報を受信した場合に、前記第 1 態様制御手段により制御される前記一連の動的表示が実行された後に前記動的表示実行手段により実行される動的表示について停止表示態様を前記所定の態様で実行可能かを判定する実行可否判定手段と、その実行可否判定手段により前記実行可能と判定された場合に、前記第 1 態様制御手段により制御される前記一連の動的表示が実行された後に前記動的表示実行手段により実行される動的表示の停止表示態様を前記所定の態様となるように制御する第 2 態様制御手段とを備えている。

技術的思想 2 の遊技機は、技術的思想 1 記載の遊技機において、前記抽選情報受信手段により抽選情報を受信した場合に、その受信した抽選情報により示される抽選結果が所定の遊技価値を遊技者に付与するものであるかを判定する遊技価値判定手段を備え、前記実行可否判定手段は、前記遊技価値判定手段により前記所定の遊技価値を遊技者に付与するものであると判定される場合に、前記第 1 態様制御手段により制御される前記一連の動的表示が実行された後に前記動的表示実行手段により実行される動的表示について停止表示態様を前記所定の態様で実行可能かを判定するものである。

技術的思想 3 の遊技機は、技術的思想 1 または 2 記載の遊技機において、前記動的表示は、前記動的表示実行手段により実行開始されてから所定時間を経過するまでは、その動的表示の実行が終了するまでの間にその実行中の動的表示の停止表示態様を変更可能に構成されており、前記周辺制御手段は、前記第 1 態様制御手段により制御される前記一連の動的表示が実行された次に前記動的表示実行手段により実行される動的表示が実行開始されてから前記所定時間を経過したかを判定する経過判定手段と、前記動的表示実行手段により実行されている動的表示の停止表示態様が前記態様設定手段により設定済みであるかを判定する設定済み判定手段と、前記態様設定手段により前記所定の態様とは別の態様に設定された動的表示の停止表示態様を前記所定の態様に変更する態様変更手段と、前記抽選情報受信手段により抽選情報を受信した場合に、前記経過判定手段により前記所定時間を経過していないと判定され、前記設定済み判定手段により前記設定済みであると判定されていれば、前記動的表示実行手段により実行されている動的表示の停止表示態様を前記態様変更手段により前記所定の態様に変更する第 3 態様制御手段とを備えている。

技術的思想 4 の遊技機は、技術的思想 1 から 3 の何れかに記載の遊技機において、前記所定の態様には、停止表示の演出の態様、停止表示の表示結果の態様、停止表示の効果音の態様のうち、少なくとも一つが含まれている。

< 効果 >

技術的思想 1 記載の遊技機によれば、主制御手段では、検出手段により遊技媒体の入球が検出されると、その入球に伴う入球情報が入球情報取得手段により取得され、その入球情報に基づいて入球の抽選結果を示す抽選情報が抽選情報取得手段により取得される。そして、取得された抽選情報は周辺制御手段へ抽選情報送信手段により送信される。また、入球情報取得手段により入球情報が取得されると、その入球情報が入球情報記憶手段に記憶され、その入球情報記憶手段の内容に基づいて動的表示の実行が動的表示指示手段により周辺制御手段に指示される。一方、周辺制御手段では、主制御手段の動的表示指示手段により指示された動的表示が表示手段において動的表示実行手段により実行させられ、その実行させられる動的表示の停止表示態様が所定の態様またはその所定の態様とは別の態様に態様設定手段により設定される。そして、主制御手段の抽選情報送信手段により送信された抽選情報が抽選情報受信手段により受信されると、その受信した抽選情報に対応する動的表示の停止表示態様を示す態様情報が態様情報記憶手段に記憶され、その態様情報記憶手段の内容に基づいて、動的表示実行手段により順番に実行される動的表示の中で実行順序の連続する一連の動的表示の停止表示態様がそれぞれ所定の態様となるように第 1 態様制御手段により制御される。また、抽選情報受信手段により抽選情報が受信されると、第 1 態様制御手段により制御される一連の動的表示が実行された後に動的表示実行手段により実行される動的表示について停止表示態様を所定の態様で実行可能かが実行可否判定手段により判定される。ここで、実行可能と判定されると、第 1 態様制御手段により制御される一連の動的表示が実行された後に動的表示実行手段により実行される動的表示の停止表示態様が所定の態様となるように第 2 態様制御手段により制御される。よって、停止表示態様が所定の態様となる動的表示が動的表示実行手段により連続的に実行される場合に、その停止表示態様が所定の態様となる動的表示の実行回数を増やすことができる。従って、その実行回数の増加により、遊技者にとって有利な遊技状態へと移行することを期待している遊技者の期待感を向上させることができると共に、その期待感をより長く遊技者に継続して持たせることができる。従って、遊技の興趣性を向上させることができるという効果がある。

技術的思想 2 記載の遊技機によれば、技術的思想 1 記載の遊技機の奏する効果に加え、抽選情報受信手段により抽選情報を受信した場合に、その受信した抽選情報により示される抽選結果が所定の遊技価値を遊技者に付与するものであると遊技価値判定手段により判定されると、第 1 態様制御手段により制御される一連の動的表示が実行された後に動的表示実行手段により実行される動的表示について停止表示態様を所定の態様で実行可能かが実行可否判定手段により判定される。よって、所定の遊技価値が遊技者に付与される場合に、動的表示実行手段により連続的に実行される停止表示態様が所定の態様となる動的表示の実行回数を増やすことができる。従って、遊技者にとって有利な遊技状態へと移行することを期待している遊技者の期待感を向上させ、更に、その期待感をより長く遊技者に継続して持たせた後に、所定の遊技価値を遊技者に付与することができる。故に、所定の遊技価値を単に遊技者に付与するだけの場合よりも、遊技者をより強く興奮させることができるので、遊技の興趣性を向上させることができるという効果がある。

技術的思想 3 記載の遊技機によれば、技術的思想 1 または 2 記載の遊技機の奏する効果に加え、次の効果を奏する。動的表示は、動的表示実行手段により実行開始されてから所定時間を経過するまでは、その動的表示の実行が終了するまでの間にその実行中の動的表示の停止表示態様を変更可能に構成されており、第 1 態様制御手段により制御される一連の動的表示が実行された次に動的表示実行手段により実行される動的表示が実行開始されてから所定時間を経過したかが経過判定手段により判定される。また、動的表示実行手段により実行されている動的表示の停止表示態様が態様設定手段により設定済みであるかが設定済み判定手段により判定され、態様設定手段により所定の態様とは別の態様に設定された動的表示の停止表示態様が所定の態様に態様変更手段により変更される。そして、抽選情報受信手段により抽選情報を受信した場合に、経過判定手段により所定時間を経過していないと判定され、設定済み判定手段により設定済みであると判定されていると、第 3 態様制御手段によって、動的表示実行手段により実行されている動的表示の停止表示態様が態様変更手段により所定の態様に変更される。よって、第 1 態様制御手段により制御される一連の動的表示が実行され、その後、その一連の動的表示の次に動的表示実行手段により実行される動的表示が実行開始された場合でも、実行開始から所定時間を経過するまでの期間内なら、第 3 態様制御手段によって、動的表示実行手段により実行されている動的表示の停止表示態様を所定の態様にするすることができる。従って、停止表示態様が所定の態様となる動的表示が動的表示実行手段により連続的に実行される場合に、その停止表示態様が所定の態様となる動的表示の実行回数を増やせる機会を増加させることができる。故に、遊技者の期待感を向上させることができる機会と共に、その期待感をより長く遊技者に継続して持たせることができる機会を増やすことができるという効果がある。

技術的思想 4 記載の遊技機によれば、技術的思想 1 から 3 の何れかに記載の遊技機の奏する効果に加え、所定の態様には、停止表示の演出の態様、停止表示の表示結果の態様、停止表示の効果音の態様のうち、少なくとも 1 つが含まれているので、動的表示の停止表示態様が所定の態様にされていることを遊技者に認識させることができ、遊技者の関心を引きつけることができるという効果がある。

なお、動的表示の停止表示態様を連続で所定の態様とする際に、各動的表示ごとに所定の態様の内容を変化させても良い。例えば、1 番目の動的表示では、所定の態様を停止表示の演出の態様とし、2 番目の動的表示では、所定の態様を停止表示の表示結果の態様とし、3 番目の動的表示では、所定の態様を停止表示の効果音の態様とする。このように、各動的表示ごとに所定の態様の内容を変化させれば、停止表示の変化が多彩となるので、遊技者の関心をより強く引きつけることができるという効果がある。

【手続補正 15】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0913

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0913】

1 0 パチンコ遊技機（遊技機）
6 4 第 1 入球口（入球口）
8 1 第 3 図柄表示装置（表示手段）
2 0 3 a 保留球格納エリア（入球情報記憶手段）
2 0 8 a 第 1 入球口スイッチ（検出手段）
2 7 3 1 停止図柄パターンテーブルメモリ（記憶手段）
S 4 0 4 , S 4 0 6 動的表示時間決定手段
S 6 5 4 入球情報取得手段
S 1 1 0 4 動的表示実行手段
S 1 5 3 8 変更可否判定手段
S 1 5 4 0 第 1 変更手段
S 2 3 1 3 , S 2 3 1 5 決定手段