

【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25年10月31日 (2013.10.31)

【公開番号】特開2011-255110(P2011-255110A)

【公開日】平成23年12月22日 (2011.12.22)

【年通号数】公開・登録公報2011-051

【出願番号】特願2010-134412(P2010-134412)

【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25年9月12日 (2013.9.12)

【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】

遊技球が入球可能な始動口と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部と、
演出を表示可能な演出表示部と、
遊技の進行を司る主制御部と、
演出の表示制御を司る副制御部と
を備え、
主制御部は、
始動口への入球を契機として乱数を取得する乱数取得手段と、
乱数取得手段が取得した乱数に基づき当否判定を実行する当否判定手段と、
当否判定手段による当否判定の結果に基づき識別情報の停止識別情報を決定する識別情報表示内容決定手段と、
識別情報表示内容決定手段による決定に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示した後、停止識別情報を停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段と、
当否判定手段による当否判定の結果が当選である場合、識別情報表示部にて停止識別情報が表示されたことを契機として、遊技者にとって有利な特別遊技を実行する特別遊技制御手段と、
乱数取得手段により乱数が取得された場合、当否判定手段による当否判定が許可されるまで、当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、
副制御部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副制御部側へ送信する手段であって、識別情報の変動表示開始時においては、識別情報に関する情報を副制御部側へ送信する一方、当否判定手段による当否判定に先立ち、保留に関する情報を副制御部側へ事前に送信し得る遊技情報送信手段と
を備えており、
副制御部は、
主制御部から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、
遊技情報受信手段により前記識別情報に関する情報が受信された場合、識別情報の変動表示と連動した演出表示内容を演出表示部にて表示する演出表示制御手段と
を備え、

演出表示形式を複数種類有し、当該複数種類の演出表示形式のいずれかを演出表示部にて表示可能であり、前記演出表示内容を表示するに際しては、当該表示されている演出表示形式に対応したものを表示可能に構成されており、

遊技情報受信手段により前記保留に関する情報が受信された場合、当該受信された保留に関する情報に基づき所定条件を充足した際には、当該所定条件を充足した保留に到るまでの保留に係る識別情報の変動表示時にて、前記複数種類の演出表示形式の内の或る演出表示形式を表示し、且つ、当該所定条件を充足した保留に係る識別情報の変動表示が終了するまでは当該或る演出表示形式の表示を維持するよう構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機。

【手続補正２】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】０００１

【補正方法】変更

【補正の内容】

【０００１】

パチンコ遊技機に関する。

【手続補正３】

【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】

本発明は、始動口への遊技球の入球に基づき当否抽選を実行する主制御部と、主制御部側での当否抽選結果を踏まえて識別情報の表示内容を決定する副制御部と、副制御部で決定した表示内容に従い識別情報を表示制御する識別情報表示制御部と、を有するパチンコ遊技機において、演出の興趣性を向上させる手段を提供することを目的とする。

【手続補正４】

【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】

本態様に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部と、
演出を表示可能な演出表示部と、
遊技の進行を司る主制御部と、
演出の表示制御を司る副制御部と
を備え、

主制御部は、
始動口への入球を契機として乱数を取得する乱数取得手段と、
乱数取得手段が取得した乱数に基づき当否判定を実行する当否判定手段と、
当否判定手段による当否判定の結果に基づき識別情報の停止識別情報を決定する識別情報表示内容決定手段と、

識別情報表示内容決定手段による決定に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示した後、停止識別情報を停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段と、

当否判定手段による当否判定の結果が当選である場合、識別情報表示部にて停止識別情報が表示されたことを契機として、遊技者にとって有利な特別遊技を実行する特別遊技制御手段と、

乱数取得手段により乱数が取得された場合、当否判定手段による当否判定が許可される

まで、当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、

副制御部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副制御部側へ送信する手段であって、識別情報の変動表示開始時においては、識別情報に関する情報を副制御部側へ送信する一方、当否判定手段による当否判定に先立ち、保留に関する情報を副制御部側へ事前に送信し得る遊技情報送信手段とを備えており、

副制御部は、

主制御部から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

遊技情報受信手段により前記識別情報に関する情報が受信された場合、識別情報の変動表示と連動した演出表示内容を演出表示部にて表示する演出表示制御手段とを備え、

演出表示形式を複数種類有し、当該複数種類の演出表示形式のいずれかを演出表示部にて表示可能であり、前記演出表示内容を表示するに際しては、当該表示されている演出表示形式に対応したものを表示可能に構成されており、

遊技情報受信手段により前記保留に関する情報が受信された場合、当該受信された保留に関する情報に基づき所定条件を充足した際には、当該所定条件を充足した保留に到るまでの保留に係る識別情報の変動表示時にて、前記複数種類の演出表示形式の内の或る演出表示形式を表示し、且つ、当該所定条件を充足した保留に係る識別情報の変動表示が終了するまでは当該或る演出表示形式の表示を維持するよう構成されていることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

< 付記 >

尚、本態様とは異なる別態様について以下に列記しておくが、これらには何ら限定されることなく実施することが可能である。

本別態様（１）は、

遊技球が入球可能な始動口（主遊技始動口 ２ １ １ ０ ）と、

始動口（主遊技始動口 ２ １ １ ０ ）への遊技球の入球に基づき当否抽選を実行する当否抽選手段（当否抽選手段 １ １ ３ ５ ）と

を管理する主制御部（メイン基板である主制御装置 １ ０ ０ ０ ）、

当否抽選手段（当否抽選手段 １ １ ３ ５ ）による抽選後、識別情報（装飾図柄）の変動表示内容と当該抽選結果の報知に該当する停止表示内容とを決定する識別情報表示内容決定手段（装図表示内容決定手段 ２ １ ５ ２ a - １ ）

を管理する副制御部（サブメイン基板である演出表示制御手段 ２ １ ５ ０ ）、及び

識別情報（装飾図柄）の変動表示と停止表示が可能な識別情報表示手段（装図表示部 ２ １ ４ １ ）と、

識別情報表示内容決定手段（装図表示内容決定手段 ２ １ ５ ２ a - １ ）により決定された前記変動表示内容に基づき、識別情報表示手段（装図表示部 ２ １ ４ １ ）上にて、それぞれが複数の識別情報から構成されている複数の識別情報列を所定時間変動表示した後、識別情報表示内容決定手段（装図表示内容決定手段 ２ １ ５ ２ a - １ ）により決定された前記停止表示内容に基づき、識別情報表示手段（装図表示部 ２ １ ４ １ ）上にて、当該複数の識別情報列のそれぞれについて、当該識別情報列に属する複数の識別情報のいずれかの識別情報を停止表示する識別情報表示制御手段（画像表示制御手段 ２ １ ４ ４ ）と

を管理する識別情報表示制御部（サブサブ基板である演出表示装置 ２ １ ４ ０ ）

を有しており、

副制御部（サブメイン基板である演出表示制御手段 ２ １ ５ ０ ）が、

識別情報表示内容決定手段（装図表示内容決定手段 ２ １ ５ ２ a - １ ）が決定した識別情報表示内容を識別情報表示制御部（装図表示部 ２ １ ４ １ ）に送信する識別情報表示内容送信手段（コマンド送信手段 ２ １ ５ ２ d ）

を更に有している、主制御部（メイン基板である主制御装置 １ ０ ０ ０ ）、副制御部（サブメイン基板である演出表示制御手段 ２ １ ５ ０ ）及び識別情報表示制御部（サブサブ基板である演出表示装置 ２ １ ４ ０ ）が別個に CPU で作動するぱちんこ遊技機において、

識別情報表示内容決定手段（装図表示内容決定手段 2 1 5 2 a - 1）は、前記複数の識別情報列のすべてについて、識別情報表示手段（装図表示部 2 1 4 1）上にて最終的に停止表示させる一候補である、当該列を構成するいずれかの識別情報である第一識別情報をそれぞれ決定すると共に、前記複数の識別情報の少なくとも一列について、識別情報表示手段（装図表示部 2 1 4 1）上にて最終的に停止表示させる他の候補である、当該列を構成する複数の識別情報とは異なる第二識別情報を決定し得るように構成されており、

識別情報表示内容送信手段（コマンド送信手段 2 1 5 2 d）は、識別情報表示制御部（サブ基板である演出表示装置 2 1 4 0）に対して第一識別情報に対応した第一コマンド及び第二識別情報に対応した第二コマンドを送信すると共に、識別情報表示手段（装図表示部 2 1 4 1）上にて識別情報が最終的に停止表示されるべきタイミングに到達した際に最終停止表示コマンドを送信し、

識別情報表示制御手段（画像表示制御手段 2 1 4 4）は、識別情報表示内容送信手段（コマンド送信手段 2 1 5 2 d）から最終停止表示コマンドを受信した際、前記複数の識別情報列のそれぞれについて、当該列について第二識別情報に対応した第二コマンドを受信している場合、当該列について第一コマンドに対応した第一識別情報又は第二コマンドに対応した第二識別情報を最終的に表示する（例えば、第一識別情報に対応した第一コマンドを受信している場合であっても、当該第二コマンドに対応した第二識別情報を最終的に停止表示する）ことを特徴とするパチンコ遊技機である。

本別態様（2）は、識別情報表示内容決定手段（装図表示内容決定手段 2 1 5 2 a - 1）は、当否抽選手段（当否抽選手段 1 1 3 5）による抽選結果が当選である場合、複数の識別情報列に係る複数の第一識別情報の組み合わせから構成された、第二識別情報を含まない所定態様を決定し、

識別情報表示制御手段（画像表示制御手段 2 1 4 4）は、当否抽選手段による抽選結果が当選である場合、第二コマンドを受信している場合であっても、前記所定態様が表示されるべき識別情報列に関しては、第一コマンドに対応した第一識別情報を最終的に停止表示するように制御する、前記別態様（1）のパチンコ遊技機である。尚、本別態様（2）は、抽選結果が当選である場合の取り扱いに関するものである。ここで、当選でない場合には、本来識別情報表示内容送信手段が送信していない第二コマンドを受信したとき（ノイズの発生等により）であっても、第二識別情報（本例では特別予告図柄）を含む停止識別情報配列はハズレとなるので、受信した第一コマンドに対応する第一識別情報（本例では数字図柄）を停止表示（確定表示）しても本来は送信されていない第二コマンドに対応する第二識別情報を停止表示（確定表示）してもよい。但し、第二識別情報が表示され得る第一表示形態（本例では特殊演出モード）と第二識別情報が表示され得ない第二表示形態（通常演出モード）とが存在する場合において、識別情報表示制御手段側で現在第二表示形態であると認識している状況下にて第二コマンドを受信したときには、第二コマンドに対応する第二識別情報を停止表示（確定表示）することなく第一コマンドに対応する第一識別情報を停止表示（確定表示）するように構成することが好ましい。

【手続補正 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 7

【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】0 0 0 8

【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】0 0 0 9

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0009】

本態様に係るぱちんこ遊技機によれば、始動口への遊技球の入球に基づき当否抽選を実行する主制御部と、主制御部側での当否抽選結果を踏まえて識別情報の表示内容を決定する副制御部と、副制御部で決定した表示内容に従い識別情報を表示制御する識別情報表示制御部と、を有するパチンコ遊技機において、演出の興趣性を向上させることが可能になるという効果を奏する。

【手続補正8】

【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9】

【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】

【0012】

ここで、本明細書における各用語の意義について説明する。まず、「入球」とは、賞球が払い出される入賞のみならず、賞球払い出しの無い「スルーチャッカー」への通過も含む。「識別情報」とは、五感（視覚、聴覚、触覚等）を通じて情報の種類を識別可能であればどのような形態でもよく、例えば、視覚的なものとしては、数字、文字、図柄等の形状のあるものを通じて情報出力するもの（例えば、副制御装置側で管理する演出遊技に関連する装飾図柄）を挙げることができる。「抽選」とは、例えば乱数によるもの（電子計算機によるくじ）を指す。ここで、「乱数」とは、狭義の乱数の他に擬似乱数も含む（例えば、乱数としてはハード乱数、擬似乱数としてはソフト乱数）。例えば、遊技の結果に影響を与えるいわゆる「基本乱数」、具体的には、特別遊技の移行に関連した「当選乱数（当否抽選用乱数）」、識別図柄の変動態様（又は変動時間）を決定するための「変動態様決定乱数」、停止図柄を決定する「図柄決定乱数」、特別遊技後に特定遊技（例えば確率変動遊技）に移行するか否かを決定する「当たり図柄決定乱数」等を挙げることができる。尚、変動態様の内容や確定識別情報の内容等を決定する際、これらすべての乱数を使用する必要はなく、互いに同一又は相違する、少なくとも一つの乱数を使用すればよい。また、本特許請求の範囲や本明細書では、乱数の数とか複数個の乱数、といった形で乱数を個数表示していることがあるが、乱数取得の契機となる入球口（例えば始動入球口）の一回の入球により取得された乱数を一個と称している（即ち、前記の例だと、当選乱数＋変動態様決定乱数＋図柄決定乱数・・・という乱数の束を一個の乱数と称している）。また、例えば、一種の乱数（例えば当選乱数）が、別種の乱数（例えば図柄決定乱数）を兼ねていてもよい。「仮停止」とは、一見して停止しているように見える（僅かながら上下又は左右に移動しつつも略同位置に停滞する）が、再び動き出し得る停止態様を指す（例えば確定停止前の揺れ変動をも含む）。以下、本発明の最良形態を説明する。尚、以下の最良形態は、従来の第1種パチンコ遊技機に関するものであるが、これに限定されず、他の遊技機（例えば、従来の第2種や第3種、一般電役、普通機、複合機（例えば、従来の第1種の機能を二つ有する遊技機や、従来の第1種の機能と従来の第2種の機能を一つ有する遊技機）といったパチンコ遊技機）に应用された場合も本発明の範囲内である。尚、あくまで最良の形態であり、各手段が存在する場所や機能等、各種処理に関しての各ステップの順序、フラグのオン・オフのタイミング、各ステップの処理を担う手段名等に関し、以下の態様に限定されるものではない。