

【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29日 (2015.1.29)

【公開番号】特開2014-230969(P2014-230969A)

【公開日】平成26年12月11日 (2014.12.11)

【年通号数】公開・登録公報2014-068

【出願番号】特願2014-168009(P2014-168009)

【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30日 (2014.11.30)

【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前記識別情報の動的表示を実行させる周辺制御手段と、

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遊技機において、

前記主制御手段は、

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された前記入球情報に基づく情報を前記周辺制御手段へ送信する入球情報送信手段と、

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、

前記入球情報記憶手段に記憶された前記入球情報に基づく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、

前記動的表示指示手段の指示に基づいて、前記識別情報の動的表示を実行する動的表示実行手段と、

前記入球情報送信手段より前記入球情報に基づく情報を受信したことに基づいて、既に前記動的表示実行手段が実行している動的表示の態様を前記決定された動的表示時間内で所定の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の態様を前記所定の態様に変更する第 1 変更手段とを備えてい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】 0 0 0 2

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 0 2 】

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、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】 0 0 0 3

【補正方法】 削除

【補正の内容】

【手続補正4】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 0 5

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 0 5 】

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】 0 0 0 6

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 0 6 】

本発明は、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、遊技の興趣を向上す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。

【手続補正6】

【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】 変更

【補正の内容】

【 0 0 0 7 】

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前記識別情報の動的表示を実行させる周辺制御手段と、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遊技機において、前記主制御手段は、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された前記入球情報に基づく情報を前記周辺制御手段へ送信する入球情報送信手段と、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、前記入球情報記憶手段に記憶された前記入球情報に基づく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、前記動的表示指示

手段の指示に基づいて、前記識別情報の動的表示を実行する動的表示実行手段と、前記入球情報送信手段より前記入球情報に基づく情報を受信したことに基づいて、既に前記動的表示実行手段が実行している動的表示の態様を前記決定された動的表示時間内で所定の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の態様を前記所定の態様に変更する第1変更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】0008

【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】0009

【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】0010

【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】0011

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0011】

請求項1記載の遊技機によれば、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前記識別情報の動的表示を実行させる周辺制御手段と、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遊技機において、前記主制御手段は、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された前記入球情報に基づく情報を前記周辺制御手段へ送信する入球情報送信手段と、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、前記入球情報記憶手段に記憶された前記入球情報に基づく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、前記動的表示指示手段の指示に基づいて、前記識別情報の動的表示を実行する動的表示実行手段と、前記入球情報送信手段より前記入球情報に基づく情報を受信したことに基づいて、既に前記動的表示実行手段が実行している動的表示の態様を前記決定された動的表示時間内で所定の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の態様を前記所定の態様に変更する第1変更手段とを備えている。よって、遊技の興趣を向上することができるという効果がある。

【手続補正11】

【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 1 2】

【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 3】

【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 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 8 0 2

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 8 0 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 D 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、連続的または断続的に行われる変動演出の回数等により、遊技者にとって有利な遊技状態へ移行する可能性の高さを遊技者に示唆するものである（例えば、先行技術文献：実開平 7 - 2 4 3 8 3 号公報）。

しかしながら、連続演出が実行されないにも関わらず、チャンス目などの表示が偶然に実行されてしまうことがあり、その度に、遊技者にとって有利な遊技状態へ移行すること

を期待している遊技者の期待感を損なってしまうため、遊技者の連続演出に対する関心が薄れ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、連続演出の価値を高め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第 1 入球口と、その第 1 入球口への遊技媒体の入球を検出する第 1 検出手段と、前記第 1 入球口とは別に設けられ遊技媒体が入球する第 2 入球口と、その第 2 入球口への遊技媒体の入球を検出する第 2 検出手段とを備え、前記第 1 検出手段または第 2 検出手段により遊技媒体の入球が検出された場合に識別情報の動的表示を前記表示手段において実行するものであり、前記第 1 検出手段または第 2 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され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を前記表示手段において実行する場合に、前記第 1 入球口への入球に応じて実行される動的表示である第 1 動的表示よりも前記第 2 入球口への入球に応じて実行される動的表示である第 2 動的表示を優先的に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第 1 動的表示または第 2 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、その態様設定手段により設定された停止表示態様で前記動的表示実行手段により実行される第 1 動的表示または第 2 動的表示を前記表示手段において停止表示させる停止表示実行手段と、前記第 2 検出手段により遊技媒体の入球が検出された場合に、前記動的表示実行手段により実行される実行順序の連続する第 2 動的表示のうち、その全部または一部の第 2 動的表示を前記所定の態様で停止表示させる第 1 連続演出を実行可能かを判定する演出可否判定手段と、その演出可否判定手段により前記第 1 連続演出を実行可能と判定された場合に、前記動的表示実行手段により実行される実行順序の連続する第 2 動的表示のうち、その全部または一部の第 2 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態様制御手段と、前記演出可否判定手段により前記第 1 連続演出を実行不可能と判定されている間は、前記第 1 動的表示および第 2 動的表示が前記所定の態様で停止表示されることを制限する所定態様制限手段とを備えている。

技術的思想 2 記載の遊技機は、技術的思想 1 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、前記所定態様制限手段は、前記動的表示実行手段により第 1 動的表示または第 2 動的表示が実行開始されてからの経過時間を計時する計時手段と、前記動的表示実行手段により実行されている第 1 動的表示または第 2 動的表示の停止表示態様が前記所定の態様であるかを判定する第 1 態様判定手段と、前記計時手段により計時される経過時間が前記所定時間を経過する場合に、前記第 1 態様判定手段により前記第 1 動的表示または第 2 動的表示の停止表示態様が前記所定の態様であると判定され、前記演出可否判定手段により前記第 1 連続演出を実行不可能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第 1 動的表示および第 2 動的表示の停止表示態様を前記所定の態様とは別の態様に変更する第 1 態様変更手段とを備えている。

技術的思想 3 記載の遊技機は、技術的思想 1 または 2 記載の遊技機において、前記演出可否判定手段は、前記第 2 検出手段により遊技媒体の入球が検出された場合に、前記動的表示実行手段により第 1 動的表示または第 2 動的表示が実行されていれば、その動的表示と、その動的表示が終了した後に前記動的表示実行手段により実行される第 2 動的表示との各動的表示を前記所定の態様で停止表示させる第 2 連続演出を実行可能かを判定し、前記態様制御手段は、前記演出可否判定手段により前記第 2 連続演出を実行可能と判定された場合に、前記動的表示実行手段により実行されている動的表示と、その動的表示が終了した後に前記動的表示実行手段により実行される第 2 動的表示の停止表示態様とが前記所定の態様となるように制御し、前記所定態様制限手段は、前記演出可否判定手段により前

記第 1 連続演出および第 2 連続演出を実行不可能と判定されている間は、前記第 1 動的表示および第 2 動的表示が前記所定の態様で停止表示されることを制限するものである。

技術的思想 4 記載の遊技機は、技術的思想 3 記載の遊技機において、前記態様制御手段は、前記演出可否判定手段により前記第 2 連続演出を実行可能と判定された場合に、前記動的表示実行手段により実行されている第 1 動的表示または第 2 動的表示の停止表示態様が前記態様設定手段により前記所定の態様に設定されているかを判定する第 2 態様判定手段と、その第 2 態様判定手段により前記所定の態様とは別の態様に設定されていると判定される場合に、前記動的表示実行手段により実行されている第 1 動的表示または第 2 動的表示の停止表示態様を前記所定の態様に変更する変更処理を実行すると共に、前記第 2 態様判定手段により前記所定の態様に設定されていると判定される場合に、前記変更処理を未実行とする第 2 態様変更手段とを備え、前記第 2 連続演出を実行可能と判定された場合に実行されていた第 1 動的表示または第 2 動的表示が終了した後に前記動的表示実行手段により実行される第 2 動的表示の停止表示態様を前記態様設定手段により前記所定の態様に設定するものである。

< 効果 >

技術的思想 1 記載の遊技機によれば、第 1 検出手段または第 2 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、その取得された入球情報が入球情報記憶手段に記憶される。そして、その入球情報記憶手段の内容に基づいて動的表示が表示手段において実行される場合に、第 1 入球口への入球に応じて実行される動的表示である第 1 動的表示よりも第 2 入球口への入球に応じて実行される動的表示である第 2 動的表示が優先的に動的表示実行手段により実行される。その実行される第 1 動的表示または第 2 動的表示の停止表示態様は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、その設定された停止表示態様で動的表示実行手段により実行される第 1 動的表示または第 2 動的表示が表示手段において停止表示実行手段により停止表示させられる。また、第 2 検出手段により遊技媒体の入球が検出されると、動的表示実行手段により実行される実行順序の連続する第 2 動的表示のうち、その全部または一部の第 2 動的表示を所定の態様で停止表示させる第 1 連続演出を実行可能かが演出可否判定手段により判定される。ここで、第 1 連続演出を実行可能と判定されると、動的表示実行手段により実行される実行順序の連続する第 2 動的表示のうち、その全部または一部の第 2 動的表示の停止表示態様が所定の態様となるように態様制御手段により制御される。一方、演出可否判定手段により第 1 連続演出を実行不可能と判定されている間は、第 1 動的表示および第 2 動的表示が所定の態様で停止表示されることが所定態様制限手段により制限される。よって、動的表示実行手段により実行される第 1 動的表示および第 2 動的表示の停止表示態様が態様設定手段により所定の態様に設定されたとしても、第 1 連続演出が実行されない場合には、その第 1 動的表示および第 2 動的表示を所定の態様とは別の態様で停止表示させることができるので、第 1 連続演出が実行される場合にだけ、第 1 動的表示および第 2 動的表示を所定の態様で停止表示させることができる。従って、第 1 動的表示および第 2 動的表示が所定の態様で停止表示された場合に、連続演出が実行されていることを遊技者に容易に認識させることができるので、遊技者の関心を連続演出に引きつけることができ、連続演出の価値を高め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、次の効果を奏する。即ち、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、動的表示実行手段により第 1 動的表示または第 2 動的表示が実行開始されてからの経過時間が計時手段により計時される。そして、その経過時間が所定時間を経過する場合に、動的表示実行手段により実行されている第 1 動的表示または第 2 動的表示の停止表示態様が所定の態様であると第 1 態様判定手段により判定され、演出可否判定手段により第 1 連続演出を実行不可能と判定されていると、動的表示実行手段により実行されている第 1 動的表示および第 2 動的表示の停止表示態様が所定の

態様とは別の態様に第 1 態様変更手段により変更される。よって、動的表示の停止表示態様を変更可能な期間であっても、動的表示の停止表示態様に変更不可能になるまでは、動的表示の停止表示態様を所定の態様から所定の態様とは別の態様に変更しないので、停止表示態様の変更回数を抑制できる。即ち、動的表示の停止表示態様を変更可能な場合に、直ぐに、所定の態様から所定の態様とは別の態様に変更しておく、その後、動的表示の停止表示態様に変更不可能になるまでに第 1 連続演出が実行されることになった場合に、変更した停止表示態様を再び所定の態様に変更しなければならない。しかしながら、動的表示の停止表示態様に変更不可能になる場合に動的表示の停止表示態様を変更するので、その後、停止表示態様を変更することが無い。従って、動的表示の停止表示態様の変更回数を抑制できるので、制御的負担を軽減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、第 2 検出手段により遊技媒体の入球が検出された場合に、動的表示実行手段により第 1 動的表示または第 2 動的表示が実行されていれば、その動的表示と、その動的表示が終了した後に動的表示実行手段により実行される第 2 動的表示との各動的表示を所定の態様で停止表示させる第 2 連続演出を実行可能かが演出可否判定手段により判定される。ここで、第 2 連続演出を実行可能と判定されると、動的表示実行手段により実行されている動的表示と、その動的表示が終了した後に動的表示実行手段により実行される第 2 動的表示との各動的表示の停止表示態様が所定の態様となるように態様制御手段により制御される。一方、演出可否判定手段により第 1 連続演出および第 2 連続演出を実行不可能と判定されている間は、第 1 動的表示および第 2 動的表示が所定の態様で停止表示されることが所定態様制限手段により制限される。よって、動的表示実行手段により実行される実行順序の連続する第 2 動的表示によって第 1 連続演出を実行できると共に、実行中の動的表示と、その動的表示が終了した後に動的表示実行手段により実行される第 2 動的表示とによって第 2 連続演出も実行できるので、連続演出を実行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 3 記載の遊技機の奏する効果に加え、演出可否判定手段により第 2 連続演出を実行可能と判定された場合に、動的表示実行手段により実行されている第 1 動的表示または第 2 動的表示の停止表示態様が態様設定手段により所定の態様に設定されているかが第 2 態様判定手段により判定される。第 2 態様判定手段により所定の態様とは別の態様に設定されていると判定される場合には、動的表示実行手段により実行されている第 1 動的表示または第 2 動的表示の停止表示態様が所定の態様に変更される変更処理が第 2 態様変更手段により実行され、第 2 態様判定手段により所定の態様に設定されていると判定される場合には、第 2 態様変更手段による変更処理が未実行となる。そして、第 2 連続演出を実行可能と判定された場合に実行されていた第 1 動的表示または第 2 動的表示が終了した後に動的表示実行手段により実行される第 2 動的表示の停止表示態様が態様設定手段により所定の態様に設定される。よって、第 2 連続演出が実行される場合に、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所定の態様に設定されていれば、その停止表示態様を変更することなく動的表示を停止表示させることができる。従って、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所定の態様に設定されているか否かに関わらず、停止表示態様を所定の態様に変更する場合と比較して、第 2 態様変更手段による変更処理の実行回数を抑制できるので、制御的負担を軽減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】0803

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0803】

- |    |                            |
|----|----------------------------|
| 10 | パチンコ遊技機（遊技機）               |
| 64 | 第 1 入球口 A（ <u>入球口</u> の一例） |

8 1	第 3 図柄表示装置（表示手段の一例）
1 1 0	主制御装置（主制御手段の一例）
1 1 7	演出制御装置（周辺制御手段の一例）
2 0 3 a	特図 A 保留球格納エリア（入球情報記憶手段の一例）
2 0 3 b	特図 B 保留球格納エリア（入球情報記憶手段の一例）
2 0 8 a	第 1 入球口 A スイッチ（検出手段の一例）
2 0 8 b	第 1 入球口 B スイッチ（検出手段の一例）
6 4 0	第 1 入球口 B（入球口）
S 3 0 6 , S 3 0 7	動的表示実行手段の一例
S 4 0 6	動的表示時間決定手段の一例
S 6 0 4 , S 6 3 4	入球情報取得手段の一例
S 6 0 7 , S 6 3 7	入球情報送信手段の一例
S 1 9 0 1	変更可否判定手段の一例
S 1 9 0 3	第 1 変更手段の一例