

【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27日(2011.10.27)

【公開番号】特開2010-29345(P2010-29345A)

【公開日】平成22年2月12日(2010.2.12)

【年通号数】公開・登録公報2010-006

【出願番号】特願2008-193170(P2008-193170)

【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

A 6 3 F 7/02 3 1 5 Z

【手続補正書】

【提出日】平成23年8月5日(2011.8.5)

【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】

遊技領域に設けられた第 1 始動口と、

入賞が容易な開状態と入賞し難い閉状態に変化可能な第 2 始動口と、

前記第 1 始動口又は前記第 2 始動口に入賞することにより取得される当否判定時に用いられる当否判定用乱数と、

前記第 1 始動口への入賞により取得された前記当否判定用乱数を予め定められた所定数まで保留記憶する第 1 保留手段と、

前記第 2 始動口への入賞により取得された前記当否判定用乱数を予め定められた所定数まで保留記憶する第 2 保留手段と、

該第 1 保留手段又は該第 2 保留手段に記憶された前記当否判定用乱数の当否判定を実行する当否判定手段と、

該当否判定手段による当否判定の結果を演出表示する演出表示装置と、

該演出表示装置に当否判定の結果が当りである演出表示がされると移行する遊技者に有利な大当り遊技状態と、

該大当り遊技状態終了後に前記第 2 始動口の前記開状態である期間又は回数を変化させる開放延長手段と、

前記当否判定手段による当り判定の確率が高確率状態に移行する高確率状態移行手段を備えた遊技機において、

前記第 1 始動口への入賞に起因した当りより前記第 2 始動口への入賞を起因とした当りのほうが特典価値を高く設定し、且つ、前記当否判定手段は前記第 1 保留手段に記憶される前記当否判定用乱数の当否判定より前記第 2 保留手段に記憶される前記当否判定用乱数の当否判定を優先的に行う第 2 保留優先判定手段と、

前記第 1 始動口への入賞時に取得した前記当否判定用乱数の当否判定を入賞時に行う第 2 当否判定手段と、

前記演出表示装置に高確率状態に移行する当り表示がされたときに前記第 1 保留手段に前記第 2 当否判定手段により当りであると判定されたものがあると報知する第 1 保留当り報知手段とを備えたことを特徴とした遊技機。

【請求項 2】

遊技領域に設けられた第 1 始動口と、  
入賞が容易な開状態と入賞し難い閉状態に変化可能な第 2 始動口と、  
前記第 1 始動口又は前記第 2 始動口に入賞することにより取得される当否判定時に用いられる当否判定用乱数と、  
前記第 1 始動口への入賞により取得された前記当否判定用乱数を予め定められた所定数まで保留記憶する第 1 保留手段と、  
前記第 2 始動口への入賞により取得された前記当否判定用乱数を予め定められた所定数まで保留記憶する第 2 保留手段と、  
該第 1 保留手段又は該第 2 保留手段に記憶された前記当否判定用乱数の当否判定を実行する当否判定手段と、  
該当否判定手段による当否判定の結果を演出表示する演出表示装置と、  
該演出表示装置に当否判定の結果が当りである演出表示がされると移行する遊技者に有利な大当り遊技状態と、  
該大当り遊技状態終了後に前記第 2 始動口の前記開状態である期間又は回数を変化させる開放延長手段と、  
前記当否判定手段による当り判定の確率が高確率状態に移行する高確率状態移行手段を備えた遊技機において、  
前記第 1 始動口への入賞に起因した当りより前記第 2 始動口への入賞を起因とした当りのほうが特典価値を高く設定し、且つ、前記当否判定手段は前記第 1 保留手段に記憶される前記当否判定用乱数の当否判定より前記第 2 保留手段に記憶される前記当否判定用乱数の当否判定を優先的に行う第 2 保留優先判定手段と、  
前記第 1 始動口への入賞時に取得した前記当否判定用乱数の当否判定を入賞時に行う第 2 当否判定手段と、  
前記高確率状態に移行する前記大当り遊技状態中に前記第 1 保留手段に前記第 2 当否判定手段により当りであると判定されたものがあると報知する第 1 保留当り報知手段とを備えたことを特徴とした遊技機。

【請求項 3】

前記第 1 保留当り報知手段は、前記第 1 保留手段が記憶する前記当否判定用乱数の中に前記第 2 当否判定手段により、前記大当り遊技状態終了後に高確率状態に移行する高確率当りと判定したものがあると高確率状態に移行することを示唆させる高確率報知手段及び／又は高確率状態に移行しない通常当りと判定したものがあると通常状態に移行することを示唆させる通常報知手段とを備えたことを特徴とした請求項 1 または 2 に記載の遊技機。

【請求項 4】

前記第 1 保留当り報知手段は、前記第 2 当否判定手段により当りであると判定されたものが通常状態時でも当りになる場合は、通常状態時でも当りであることを報知することを特徴とした請求項 1 から 3 の何れか 1 項に記載の遊技機。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0005

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0005】

上記課題を解決するために請求項 1 記載の遊技機は、  
遊技領域に設けられた第 1 始動口と、  
入賞が容易な開状態と入賞し難い閉状態に変化可能な第 2 始動口と、  
前記第 1 始動口又は前記第 2 始動口に入賞することにより取得される当否判定時に用いられる当否判定用乱数と、  
前記第 1 始動口への入賞により取得された前記当否判定用乱数を予め定められた所定数まで保留記憶する第 1 保留手段と、

前記第2始動口への入賞により取得された前記当否判定用乱数を予め定められた所定数まで保留記憶する第2保留手段と、

該第1保留手段又は該第2保留手段に記憶された前記当否判定用乱数の当否判定を実行する当否判定手段と、

該当否判定手段による当否判定の結果を演出表示する演出表示装置と、

該演出表示装置に当否判定の結果が当りである演出表示がされると移行する遊技者に有利な大当り遊技状態と、

該大当り遊技状態終了後に前記第2始動口の前記開状態である期間又は回数を変化させる開放延長手段と、

前記当否判定手段による当り判定の確率が高確率状態に移行する高確率状態移行手段を備えた遊技機において、

前記第1始動口への入賞に起因した当りより前記第2始動口への入賞を起因とした当りのほうが特典価値を高く設定し、且つ、前記当否判定手段は前記第1保留手段に記憶される前記当否判定用乱数の当否判定より前記第2保留手段に記憶される前記当否判定用乱数の当否判定を優先的に行う第2保留優先判定手段と、

前記第1始動口への入賞時に取得した前記当否判定用乱数の当否判定を入賞時に行う第2当否判定手段と、

前記演出表示装置に高確率状態に移行する当り表示がされたときに前記第1保留手段に前記第2当否判定手段により当りであると判定されたものがあると遊技者に報知する第1保留当り報知手段とを備えたことを特徴とした遊技機である。

上記課題を解決するために請求項2記載の遊技機は、  
遊技領域に設けられた第1始動口と、

入賞が容易な開状態と入賞し難い閉状態に変化可能な第2始動口と、

前記第1始動口又は前記第2始動口に入賞することにより取得される当否判定時に用いられる当否判定用乱数と、

前記第1始動口への入賞により取得された前記当否判定用乱数を予め定められた所定数まで保留記憶する第1保留手段と、

前記第2始動口への入賞により取得された前記当否判定用乱数を予め定められた所定数まで保留記憶する第2保留手段と、

該第1保留手段又は該第2保留手段に記憶された前記当否判定用乱数の当否判定を実行する当否判定手段と、

該当否判定手段による当否判定の結果を演出表示する演出表示装置と、

該演出表示装置に当否判定の結果が当りである演出表示がされると移行する遊技者に有利な大当り遊技状態と、

該大当り遊技状態終了後に前記第2始動口の前記開状態である期間又は回数を変化させる開放延長手段と、

前記当否判定手段による当り判定の確率が高確率状態に移行する高確率状態移行手段を備えた遊技機において、

前記第1始動口への入賞に起因した当りより前記第2始動口への入賞を起因とした当りのほうが特典価値を高く設定し、且つ、前記当否判定手段は前記第1保留手段に記憶される前記当否判定用乱数の当否判定より前記第2保留手段に記憶される前記当否判定用乱数の当否判定を優先的に行う第2保留優先判定手段と、

前記第1始動口への入賞時に取得した前記当否判定用乱数の当否判定を入賞時に行う第2当否判定手段と、

前記高確率状態に移行する前記大当り遊技状態中に前記第1保留手段に前記第2当否判定手段により当りであると判定されたものがあると報知する第1保留当り報知手段とを備えたことを特徴とした遊技機である。

【手続補正3】

【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 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0009】

上記課題を解決するために請求項3記載の遊技機は、

前記第1保留当り報知手段は、前記第1保留手段が記憶する前記当否判定用乱数の中に前記第2当否判定手段により、前記大当り遊技状態終了後に高確率状態に移行する高確率当りと判定したものと、高確率状態に移行することを示唆させる高確率報知手段及び/又は高確率状態に移行しない通常当りと判定したものと通常状態に移行することを示唆させる通常報知手段とを備えたことを特徴とした請求項1または2に記載の遊技機である。

【手続補正 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0010

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0010】

上記課題を解決するために請求項4記載の遊技機は、

前記第1保留当り報知手段は、前記第2当否判定手段により当りであると判定されたものが通常状態時でも当りになる場合は、通常状態時でも当りであることを報知することを特徴とした請求項1から3の何れか1項に記載の遊技機である。

【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】

【0012】

請求項1記載の遊技機によれば前記演出表示装置に高確率状態に移行する当り表示がされたときに第2当否判定手段により第1保留手段に当りであると判定したものと第1保留当り報知手段により報知するので遊技者は第1保留手段に当りである当否判定用乱数が含まれている場合に気づかずに当りが消滅してしまうことを防ぐことができる。

遊技者は当り表示になる前に情報を知っておきたいので第1保留手段を極力前記所定数まで保留記憶させようとするため、発射を停止することによる稼働の低下を防ぐことができるという効果も奏する。

請求項2記載の遊技機によれば請求項1同様に大当り遊技状態中に第2当否判定手段により第1保留手段に当りであると判定したものと第1保留当り報知手段により報知するので遊技者は第1保留手段に当りである当否判定用乱数が含まれている場合に気づかずに当りが消滅してしまうことを防ぐことができる。

【手続補正 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0013

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0013】

請求項3記載の遊技機によれば第1保留当り報知手段は第1保留手段に第2当否判定手段により大当り状態終了後に高確率状態に移行するものであれば高確率当りであることを

示唆し、高確率状態に移行しないものであれば通常当りであることを示唆するようにすれば、遊技者は第 1 保留当り報知手段により報知された内容により第 1 保留を消化させるべきか判断することが出来る。

【手続補正 8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0016

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0016】

請求項 4 記載の遊技機によれば第 1 保留当り報知手段は第 2 当否判定手段により通常状態時でも当りであると判定するものがあるとその旨を報知するため遊技者は通常状態時でも当たるので開放延長作手段の作動時に消化させる必要が無いことを判断することが出来る。

【手続補正 9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0017

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0017】

次に、本発明の参考例及び実施例等により発明の実施の形態を説明する。なお、本発明は下記の実施例等に限定されるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲でさまざまに実施できることは言うまでもない。

【手続補正 10】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0018

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0018】

[ 第 1 参考例 ]

図 1 に示すように、弾球遊技機的一种であるパチンコ機 50 は、縦長の固定外郭保持枠をなす外枠 51 にて構成の各部を保持する構造である。

外枠 51 の左側上下には、ヒンジ 53 が設けられており、該ヒンジ 53 の他方側には図 3 に記載する内枠 70 が取り付けられており、内枠 70 は外枠 51 に対して開閉可能な構成になっている。

前枠 52 には、板ガラス 61 が取り外し自在に設けられており、板ガラス 61 の奥には図 2 に記載する遊技盤 1 が内枠 70 に取り付けられている。

前枠 52 の上側左右及び外枠 51 の下側左右には、スピーカ 66 が設けられており、パチンコ機 50 から発生する遊技音が出力され、遊技者の趣向性を向上させる。また、遊技者の趣向性を向上させるために前枠 52 に遊技状態に応じて発光する枠側装飾ランプ 65 も複数設けられている。

前枠 52 の下方には、上皿 55 と下皿 63 が一体に形成されている。下皿 63 の右側には発射ハンドル 64 が取り付けられており、該発射ハンドル 64 を時計回りに回動操作することによって発射装置（図示省略）が可動して、上皿 55 から供給された遊技球が遊技盤 1 に向けて発射される。

下皿 63 の左側には、遊技者が操作可能な演出ボタン 67 が備えられており、遊技者が所定期間中に、該演出ボタン 67 を操作することで後述する演出図柄表示装置 6 に表示される内容が変化したり、スピーカ 66 より出力される遊技音が変化する。

また、このパチンコ機 50 はいわゆる CR 機であって、プリペイドカードの読み書き等を行うためのプリペイドカードユニット（CR ユニット）56 が付属しており、パチンコ機 50 には、貸出ボタン 57、精算ボタン 58 及び残高表示器 59 を有する CR 精算表示

装置が備わっている。

【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 2 0

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 2 0】

図 3 に示すように、パチンコ機 5 0 の裏側は、前述した遊技盤 1 を脱着可能に取り付ける内枠 7 0 が前述した外枠 5 1 に収納されている。この内枠 7 0 には、上方から、球タンク 7 1、タンクレール 7 2 及び払出装置 7 3 が設けられている。この構成により、遊技盤 1 上の入賞口に遊技球の入賞があれば球タンク 7 1 からタンクレール 7 2 を介して所定個数の遊技球を払出装置 7 3 により前述した上皿 5 5 に排出することができる。

また、パチンコ機 5 0 の裏側には（図 4 も参照のこと）、主制御装置 8 0、払出制御装置 8 1、演出図柄制御装置 8 2、サブ統合制御装置 8 3、発射制御装置 8 4、電源基板 8 5 が設けられている。なお、演出図柄制御装置 8 2、サブ統合制御装置 8 3 がサブ制御装置に該当する。

主制御装置 8 0、演出図柄制御装置 8 2、サブ統合制御装置 8 3 は遊技盤 1 に設けられており、払出制御装置 8 1、発射制御装置 8 4、電源基板 8 5 が内枠 7 0 に設けられている。なお、図 3 では、発射制御装置 8 4 が描かれていないが、発射制御装置 8 4 は払出制御装置 8 1 の下に設けられている。

また、球タンク 7 1 の右側には、外部接続端子 7 8 が設けられており、この外部接続端子 7 8 より、遊技状態や遊技結果を示す信号が図示しないホールコンピュータに送られる。なお、従来はホールコンピュータへ信号を送信するための外部接続端子 7 8 には、盤用（遊技盤側から出力される信号をホールコンピュータへ出力するための端子）と枠用（枠側（前枠 5 2、内枠 7 0、外枠 5 1）から出力される信号をホールコンピュータへ出力するための端子）の 2 種類を用いているが、本参考例では、一つの外部接続端子 7 8 を介してホールコンピュータへ遊技状態や遊技結果を示す信号を送信している。

【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 2 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 2 1】

このパチンコ機 5 0 の電氣的構成は、図 4 のブロック図に示すとおり、主制御装置 8 0 を中心にして構成されている。なお、このブロック図には、単に信号を中継するためのいわゆる中継基板及び電源回路等は記載していない。また、詳細の図示は省略するが、主制御装置 8 0、払出制御装置 8 1、演出図柄制御装置 8 2、サブ統合制御装置 8 3 のいずれも CPU、ROM、RAM、入力ポート、出力ポート等を備えているが、本参考例では発射制御装置 8 4、電源基板 8 5 には CPU、ROM、RAM は設けられていない。しかし、これに限るわけではなく、発射制御装置 8 4 に CPU、ROM、RAM 等を設けてもよい。

主制御装置 8 0 には、第 1 始動口 1 1 に入球した遊技球を検出する第 1 始動口スイッチ 1 1 a、第 2 始動口 1 2 に入球した遊技球を検出する第 2 始動口スイッチ 1 2 a、普通図柄作動ゲート 1 7 に進入した遊技球を検出する普通図柄作動スイッチ 1 7 a、大入賞口 1 4 に入球した遊技球を計数するためのカウントスイッチ 1 4 a、第 1 左入賞口 3 1、第 2 左入賞口 3 2 に入球した遊技球を検出する左入賞口スイッチ 3 1 a、第 1 右入賞口 3 3、第 2 左入賞口 3 4 に入球した遊技球を検出する右入賞口スイッチ 3 3 a 等の検出信号が入力される。

【手続補正 1 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】 0 0 2 3

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 2 3 】

主制御装置 8 0 と払出制御装置 8 1 とは双方向通信が可能である。

払出制御装置 8 1 は、主制御装置 8 0 から送られてくるコマンドに応じて払出モータ 2 0 を稼働させて賞球を払い出させる。本参考例においては、賞球として払い出される遊技球を計数するための払出センサ 2 1 の検出信号は払出制御装置 8 1 に入力され、払出制御装置 8 1 で賞球の計数が行われる構成を用いる。この他にも主制御装置 8 0 と払出制御装置 8 1 に払出センサ 2 1 の検出信号が入力され、主制御装置 8 0 と払出制御装置 8 1 の双方で賞球の計数を行う構成を用いることも考えられる。

なお、払出制御装置 8 1 はガラス枠開放スイッチ 1 8、内枠開放スイッチ、満杯スイッチ 2 2、球切れスイッチ 2 3 からの信号が入力され、満杯スイッチ 2 2 により下皿 6 3 が満タンであることを示す信号が入力された場合及び球切れスイッチ 2 3 により球タンク 7 1 に遊技球が少ないあるいは無いことを示す信号が入力されると払出モータ 2 0 を停止させ、賞球の払出動作を停止させる。なお、満杯スイッチ 2 2、球切れスイッチ 2 3 も、その状態が解消されるまで信号を出力し続ける構成になっており、払出制御装置 8 1 は、その信号が出力されなくなることに起因して払出モータ 2 0 の駆動を再開させる。

また、払出制御装置 8 1 は遊技球等貸出装置接続端子 2 4 を介してプリペイドカードユニット 5 6 と通信することで払出モータ 2 0 を作動させ、貸し球を排出する。払出された貸し球は払出スイッチ 2 1 に検出され、検出信号は払出制御装置 8 1 に入力される。なお、遊技球等貸出装置接続端子 2 4 は精算表示基板 2 5 とともに双方向通信可能に接続されており、精算表示基板 2 5 には、遊技球の貸出しを要求するための球貸ボタン 5 7、精算を要求するための返却ボタン 5 8、残高表示器 5 9 が接続されている。

また、払出制御装置 8 1 は、外部接続端子 7 8 を介して賞球に関する情報、枠（内枠 7 0、前枠 5 2）の開閉状態を示す情報などをホールコンピュータに送信するほか、発射制御装置 8 4 に対して発射停止信号を送信する。

なお本参考例では遊技球を払出す構成であるが、入賞等に応じて発生した遊技球を払い出さずに記憶する封入式の構成にしても良い。

【手続補正 1 4】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 3 6

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 3 6 】

続く入賞確認処理（S 5 0）では、第 1 始動口 1 1、第 2 始動口 1 2 の入賞の確認及びパチンコ機 5 0 に設けられ主制御装置 8 0 に接続された各スイッチ類の入力処理が実行される。

本参考例では、遊技球が第 1 始動口 1 1、第 2 始動口 1 2 に入賞すると大当たり決定用乱数、大当たり図柄決定用乱数、変動パターン決定用乱数、リーチ判定用乱数など複数の乱数を取得されるのだが、保留記憶できる数を第 1 始動口 1 1 と第 2 始動口 1 2 それぞれ 4 個までとしており、第 1 保留記憶が満タンである 4 個のときに遊技球が第 1 始動口 1 1 に入賞又は第 2 保留記憶が満タンである 4 個のときに遊技球が第 2 始動口 1 2 に入賞しても賞球が払出されるだけで、前記複数の乱数は保留記憶されない構成になっている。

【手続補正 1 5】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 4 1

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 4 1 】

図 6 に示す始動入賞確認処理では、主制御装置 8 0 は、第 1 始動口スイッチ 1 1 a の検出信号に基づいて、第 1 始動口 1 1 に遊技球が入球したか否かを判断する ( S 1 0 0 )。

肯定判断なら ( S 1 0 0 : Y E S )、大当り決定用乱数、大当り図柄決定用乱数、リーチ判定用乱数、変動パターン決定用乱数等を該当の各カウンタから読み込んで、第 1 保留記憶が満杯 ( 本参考例では 4 個 ) か否かを判断する ( S 1 0 5 )。

第 1 保留記憶が満杯でなければ ( S 1 0 5 : N O )、上記の各乱数を第 1 保留記憶として記憶し、第 1 特別図柄保留記憶表示装置 1 8 の点灯数を 1 増加させ ( S 1 1 0 )、第 2 当否判定処理として記憶された各乱数の判定を行う ( S 1 1 5 )。そして第 1 保留記憶の個数の情報を第 2 当否判定の結果と一緒にサブ統合制御基板に送信するように制御する ( S 1 2 0 )。既に 4 個の第 1 保留記憶があれば ( S 1 0 5 : Y E S ) 保留記憶せず、第 1 特別図柄保留記憶表示装置 1 8 の点灯数も増やさない。

なお、本参考例の主制御基板 8 0 は第 2 当否判定の結果をサブ統合制御装置 8 3 に送信すると第 2 当否判定の結果を消去する構成とする。

第 1 始動口に遊技球が入球していなければ ( S 1 0 0 : N O )、第 2 始動口スイッチ 1 2 a の検出信号に基づいて、第 2 始動口 1 2 に遊技球が入球したか否かを判断する ( S 1 2 5 )。肯定判断なら、大当り決定用乱数、大当り図柄決定用乱数、リーチ判定用乱数、変動パターン決定用乱数等を該当の各カウンタから読み込んで、第 2 保留記憶が満杯 ( 本参考例では 4 個 ) か否かを判断する ( S 1 3 0 )。

第 2 保留記憶が満杯でなければ ( S 1 3 0 : N O )、上記の各乱数を第 2 保留記憶として記憶し、第 2 特別図柄保留記憶表示装置 1 9 の点灯数を 1 増加させる ( S 1 3 5 )。そして第 2 保留記憶の個数の情報をサブ統合制御基板に送信するように制御する ( S 1 4 0 )。既に 4 個の第 2 保留記憶があれば ( S 1 3 0 : Y E S )、第 2 保留記憶せず、第 2 特別図柄保留記憶表示装置 1 9 の点灯数も増やさない。

【手続補正 1 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 4 2

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 4 2】

図 7 に示す当否判定処理では、主制御装置 8 0 は、条件装置の作動中か否かを大当りフラグに基づいて判断する ( S 2 0 0 )。

S 2 0 0 の判定が否定判断で、特別図柄が変動中でなく ( S 2 0 5 : N O )、確定図柄の表示中でもなければ ( S 2 1 0 : N O )、第 2 保留記憶 ( 上記、S 1 3 5 による保留記憶 ) があるか否かを判断する ( S 2 1 5 )。

この保留記憶があれば ( S 2 1 5 : N O )、図 8 に示すように第 2 保留記憶の中で最も古いものを読み込んで ( その第 2 保留記憶は消去する )、確変フラグがセットされているか ( 高確率状態か ) 否かを判定する ( S 3 0 5 )。肯定判断であれば ( S 3 0 5 : Y E S )、読み込んだ大当り決定用乱数を確変テーブルに記録されている当り値と照合する ( S 3 1 0 )。

否定判断であれば ( S 3 0 5 : N O )、読み込んだ大当り決定用乱数を通常テーブルに記録されている当り値と照合する ( S 3 1 5 )。

本参考例の場合、上述したように通常確率状態時には 1 / 3 5 0 の確率で当選し、高確率遊技状態には 1 / 3 5 の確率で当選する。

【手続補正 1 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 4 3

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 4 3】

S 3 1 0 又は S 3 1 5 の判定で大当りなら ( S 3 2 0 : Y E S )、大当り図柄決定用乱



数によって大当り図柄を決定し ( S 3 2 5 )、変動パターン決定用乱数によって変動パターンを決定する ( S 3 3 0 )。

また、外れの場合は ( S 3 2 0 : N O )、リーチ判定用乱数、変動パターン決定用乱数に基づいて変動パターンを決定する ( S 3 3 5 )。本参考例の場合、ハズレの場合の特別図柄の表示は「 - - 」の 1 種類しかないので、ハズレ図柄は決定しなくてもよい。

【手続補正 1 8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 4 5

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 4 5】

第 2 保留記憶がなければ ( S 2 1 5 : Y E S )、第 1 保留記憶 ( 上記、S 1 1 0 による保留記憶 ) があるか否かを判断する ( S 2 2 0 )。

この保留記憶があれば ( S 2 2 0 : N O )、図 9 に示すように第 1 保留記憶の中で最も古いものを読み込んで ( その第 1 保留記憶 1 8 は消去する )、確変フラグがセットされているか ( 高確率状態か ) 否かを判定する ( S 4 0 5 )。肯定判断であれば ( S 4 0 5 : Y E S )、読み込んだ大当り決定用乱数を確変テーブルに記録されている当り値と照合する ( S 4 1 0 )。

否定判断であれば ( S 4 0 5 : N O )、読み込んだ大当り決定用乱数を通常テーブルに記録されている当り値と照合する ( S 4 1 5 )。

本参考例の場合、上述したように通常確率状態時には 1 / 3 5 0 の確率で当選し、高確率遊技状態には 1 / 3 5 の確率で当選する。

【手続補正 1 9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 4 6

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 4 6】

S 4 1 0 又は S 4 1 5 の判定で大当りなら ( S 4 2 0 : Y E S )、大当り図柄決定用乱数によって大当り図柄を決定し ( S 4 2 5 )、変動パターン決定用乱数によって変動パターンを決定する ( S 4 3 0 )。

また、外れの場合は ( S 4 2 0 : N O )、リーチ判定用乱数、変動パターン決定用乱数に基づいて変動パターンを決定する ( S 4 3 5 )。本参考例の場合、ハズレの場合の特別図柄の表示は「 - - 」の 1 種類しかないので、ハズレ図柄は決定しなくてもよい。

【手続補正 2 0】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 5 7

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 5 7】

図 1 3 に示す図は主制御装置 8 0 が行う第 2 当否判定処理 ( S 1 1 5 ) である。

主制御装置 8 0 は入賞によって記憶した各種乱数は確変テーブルにて大当りになる値が判定する ( S 8 0 0 )。肯定判断であれば ( S 8 0 0 : Y E S ) 記憶された各種乱数は確変当りが判定する ( S 8 0 5 )。肯定判断であれば、第 1 保留当りフラグ = 1 にセットする ( S 8 1 0 )。否定判断であれば ( S 8 0 5 : N O )、第 1 保留当りフラグ = 2 にセットする ( S 8 1 5 )。

なお、第 1 保留当りフラグは第 1 保留個数送信時にサブ統合制御装置 8 3 へ送信する。また本参考例では送信後は保留報知フラグをリセットするが S 4 0 0 で保留記憶を読み込むまで記憶する構成でも良い。

【手続補正 2 1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0061

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0061】

図17は本参考例の表示例である。

(a)は確変中であり第1保留記憶に当りが含まれていない場合の表示例である。この場合当りは含まれていないため、保留記憶表示は通常のみで変化はない。

(b)は確変中であり第1保留記憶に確変当りが含まれている場合の表示例である。この場合は、確変当りに該当する保留記憶を第1保留数表示部100に輝いた表示をすることで遊技者に熱い保留記憶であることを示唆させ、遊技球の発射を停止させることで第1保留記憶を消化させることが出来る。

(c)は確変中であり第1保留記憶に通常当りが含まれている場合の表示例である。この場合は、通常当りに該当する保留記憶を第1保留数表示部100にぼろぼろの表示することで遊技者に寒い保留記憶であることを示唆させ、第2保留記憶が優先的に消化されるため第1保留記憶を消化させないようにすることが出来る。

なお、報知方法としては本参考例では演出図柄表示装置に表示される保留表示を用いて行ったが、これに限定させることはなく、背景やキャラクター等を用いて報知する構成でも良く、また音やランプ等の発光により報知する方法でも良く様々な方法を用いることが出来る。

【手続補正22】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0063

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0063】

本参考例では確変中の第1保留記憶だけ先読みにより演出を行う構成としたが、通常時の第1保留記憶を先読み演出で用いたり確変中の第2保留記憶を先読み演出したりしても良い。

また確変中限定の大当りが通常時も大当りになるかを示唆させるようなことも考えられる。

本参考例では先読みした結果をサブ統合制御装置83が記憶し、状態に応じて報知する構成にしたが、主制御装置80が管理し報知するタイミングでサブ統合制御装置83に送信する構成でも良い。

【手続補正23】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0064

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0064】

[第1実施例]

次に第1実施例について図18～図20を用いて説明する。

第1参考例では確変状態時に第1保留記憶の当りを報知する構成にしたが、第1実施例では、通常状態時の確変図柄による当り表示時に第1保留記憶に確変当り又は通常当りが含まれていることを示唆する構成とする。これ以外は第1参考例と略同様の構成である。そのため第1参考例と同一符号を付してその説明を省略し、異なる点について述べる。

【手続補正24】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0065

【補正方法】変更

## 【補正の内容】

## 【0065】

図18に示す図は第1実施例におけるサブ統合制御装置83における保留数更新処理である。

サブ統合制御装置83は第2保留個数の情報を受信したか判定する(S1200)。肯定判断であれば(S1200:YES)、第2保留数表示更新処理により第2保留数表示部101の保留数を更新する(S1205)。否定判断であれば(S1200:NO)、第1保留個数の情報を受信したか判定する(S1210)。肯定判断であれば(S1210:YES)、受信した保留個数情報に第1保留当りフラグが含まれているか判定する(S1215)。含まれていれば受信したフラグの値をセットし、その保留数の順位を記憶する(S1220)。そしてS1215がどちらの判定でも第1保留数表示部100の保留数を更新する(S1225)。

なお、セットしたフラグの値は第1保留当りフラグが含まれていた保留記憶を消化することによって消去する。

## 【手続補正25】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0066

【補正方法】変更

## 【補正の内容】

## 【0066】

図19に示す図は第1実施例における第1保留報知判断処理である。

サブ統合制御装置83は、主制御装置80からS505の処理により図柄停止コマンドを受信すると演出図柄表示装置6により変動表示していた図柄を停止させるよう制御し、停止した図柄は確変当り図柄であるか判断する(S1300)。確変当り図柄であれば(S1300:YES)、現在の遊技状態が通常状態であるか判断する(S1305)。肯定判断であれば(S1305:YES)、第1保留記憶の中に第1当り保留フラグ=0でないものがあるか判断し(S1310)、肯定判断であれば(S1310:YES)、第1保留報知処理として、第1保留記憶の中に当りがあることを報知する。なお報知すると第1保留当りフラグを0にする。(S1315)

## 【手続補正26】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0067

【補正方法】変更

## 【補正の内容】

## 【0067】

図20に示す図は第1実施例における報知方法の表示例である。

(a)は当り変動の開始時である。なお第1保留記憶の2個目の保留は確変当り保留である。

(b)は(a)から所定時間変動しリーチになった図である。

(c)は(b)から更に所定時間変動し、当りが確定表示されたときの図である。本実施例では、奇数図柄は確変であるから確変当りである。すると確変当りである第1保留記憶を第1保留数表示部100に輝いた表示をし、遊技者に確変であることを示唆させる報知をする。

なお、第1参考例同様に報知方法としてこれに限定させることはなく、背景やキャラクター等を用いて報知する構成でも良く、また音やランプ等の発光により報知する方法でも良く様々な方法を用いることが出来る。

## 【手続補正27】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0068

【補正方法】変更

## 【補正の内容】

## 【0068】

以上が第1実施例における構成である。通常時の確変当り表示時に第1保留記憶内に当りがあればその当りの種類をも報知する構成としたので、遊技者は第1保留記憶に確変である保留記憶があればその旨を報知することが出来るため、第1参考例と同様の効果を得ることができる。

また通常時の確変図柄で当り表示されたときのみ報知するため、第1保留記憶に含まれる当りの種類が分かるのは確変図柄で当り表示されたときに保留されているものだけである。従って遊技者が第1保留記憶報知を見ることにより、遊技者が有利になりすぎるといった事態を防ぐことができる。

遊技者は当り表示になる前に情報を知っておきたいので保留を極力満タンにしようとするため、熱いリーチ時は発射を停止してしい稼動が落ちてしまう傾向があるがそれも防ぐことができるという効果も奏する。

また特別図柄2を優先変動させる場合は第1保留記憶の最初の変動以外はほとんどの場合消化させずに行うことが出来るため、当り時に保留されている分だけ分かれば十分な効果を得ることが出来る。

## 【手続補正28】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0070

【補正方法】変更

## 【補正の内容】

## 【0070】

## [第2実施例]

次に第2実施例について図21～図22を用いて説明する。

第1実施例では、演出図柄表示装置に確変図柄が表示されたときに第1保留記憶内に当り情報があると、報知する構成としたが、本実施例では特別遊技中に報知する構成とした。これ以外は第1実施例と略同様の構成である。そのため第1実施例同様に第1参考例と同一符号を付してその説明を省略し、異なる点について述べる。

## 【手続補正29】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0071

【補正方法】変更

## 【補正の内容】

## 【0071】

図21に示す図は、第2実施例における第1保留報知判断処理である。

サブ統合制御装置83はS755により、インターバルコマンドを受信すると、7ラウンド目であるか判断する(S1400)。7ラウンド目であれば、特別遊技状態終了後に確変状態に移行するか判断し(S1405)、移行するのであれば、第1保留記憶内に第1保留当りフラグが0でないものがあるか判断し(S1410)、肯定判断であれば、第1保留報知処理により、第1保留記憶内に含まれる当り情報に関する報知を実行する(S1415)。

## 【手続補正30】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0072

【補正方法】変更

## 【補正の内容】

## 【0072】

図22に示す図は第2実施例における報知までの流れの表示例である。

(a)は大当り図柄を確定表示したときの表示例である。

(b)は大当り図柄停止から特別遊技状態に移行したときの図である。

(c) は 7 ラウンド目に移行したときの図である。第 1 保留記憶に確変当りが含まれていたため第 1 保留数表示部 1 0 0 に確変当りが含まれていることを示唆する報知を行っている。

【手続補正 3 1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 7 3

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 7 3】

以上が第 2 実施例の構成である。特別遊技中の所定ラウンド数時に第 1 保留報知を行うため第 1 参考例と同様な効果が得られる。

また特別遊技中に表示するため、その報知されるまでに保留記憶されているもののみが対象になるが、報知するラウンド数にもよるが報知する前には概ね第 1 保留記憶は満タンになるため、遊技者は無理に満タンにしようとはせず、特別遊技中に保留記憶されているものしか報知の対象にしかならないため、遊技者が有利になりすぎることはない。

【手続補正 3 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 7 5

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 7 5】

[ 第 2 参考例 ]

次に第 2 参考例について図 2 3 ~ 図 2 5 を用いて説明する。

第 1 参考例、第 1、2 実施例では、主制御装置 8 0 から受信した当り保留記憶の情報をサブ統合制御装置 8 3 で管理し第 1 保留当り報知を行う構成としたが、本参考例では主制御装置 8 0 が当り保留情報を管理し報知する時にサブ統合制御装置 8 3 に報知するようコマンドを送信する構成とした。これ以外は第 1 参考例、第 1、2 実施例と略同様の構成である。そのため第 1、2 実施例同様に第 1 参考例と同一符号を付してその説明を省略し、異なる点について述べる。

【手続補正 3 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 7 6

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 7 6】

図 2 3 に示す図は第 2 参考例における始動入賞確認処理である。基本的には図 6 における第 1 参考例と同様であるが、第 1 保留個数送信時に第 2 当否判定の結果は送信せず主制御装置 8 0 自信が記憶しておく構成であり、第 2 当否判定処理後 ( S 1 1 5 )、第 1 保留報知判断処理により報知するか判断し ( S 1 4 5 )、報知する場面であれば報知するようコマンドを第 1 保留個数の情報とともに送信する。したがって第 1 参考例のような保留個数更新処理で第 1 保留当りフラグに関する処理をする必要はなく純粋に保留個数の更新だけする構成でよい。

また第 1 保留報知判断処理も主制御装置 8 0 側で判断するため、サブ統合制御装置 8 3 側は主制御装置 8 0 から報知コマンドを受信するとそのコマンドに基づいた報知をするだけである。

【手続補正 3 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 7 7

【補正方法】変更

## 【補正の内容】

## 【0077】

図24に示す図は第2参考例における特別遊技処理である。これも基本的に第1参考例の特別遊技処理と同じだが、大当り終了コマンド送信すると(S785)、第1保留報知判断処理として第1保留報知を実行するか(S790)の判断が入る点異なる。

## 【手続補正35】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0078

【補正方法】変更

## 【補正の内容】

## 【0078】

図25は第2参考例における主制御装置80による第1保留報知判断処理である。主制御装置80は第2当否判定により当りと判断された第1保留記憶があるか判断し(S1500)、肯定判断の場合(S1500:YES)、確変フラグが立っているか判断する(S1505)。そして確変フラグが立っていれば(S1505:YES)、第1保留当りフラグが確変当りであると(S1510:YES)、第1保留確変当り報知コマンドをサブ統合制御装置83に送信し(S1515)、通常当りであれば(S1510:NO)第1保留通常当り報知コマンドをサブ統合制御装置83に送信する(S1520)。サブ統合制御装置83はこれにより保留に含まれる情報を判断することができる。

## 【手続補正36】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0079

【補正方法】変更

## 【補正の内容】

## 【0079】

以上が第2参考例における構成だが、こうすることで主制御装置80が保留記憶の情報を管理し、報知タイミングでサブ統合制御装置83に報知コマンドを送信するので遊技者に第1保留記憶における情報を報知することができる。

## 【手続補正37】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0080

【補正方法】変更

## 【補正の内容】

## 【0080】

本参考例では第1参考例のように確変状態中に第1保留記憶の情報を報知する構成としたが、第1、2実施例のように当り図柄確定時や、特別遊技中に報知する構成にしてもよいのは言うまでもない。

## 【手続補正38】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0081

【補正方法】変更

## 【補正の内容】

## 【0081】

【図1】パチンコ遊技機50の正面図

【図2】遊技盤1の正面図

【図3】パチンコ遊技機50の裏面図

【図4】パチンコ遊技機50の電氣的構成を示すブロック図

【図5】主制御装置80が実行するメイン処理のフローチャート

【図6】主制御装置80が実行する始動入賞確認処理のフローチャート

【図7】主制御装置80が実行する当否判定処理のフローチャート1

- 【図 8】主制御装置 8 0 が実行する当否判定処理のフローチャート 2
- 【図 9】主制御装置 8 0 が実行する当否判定処理のフローチャート 3
- 【図 1 0】主制御装置 8 0 が実行する当否判定処理のフローチャート 4
- 【図 1 1】主制御装置 8 0 が実行する当否判定処理のフローチャート 5
- 【図 1 2】主制御装置 8 0 が実行する特別遊技処理のフローチャート
- 【図 1 3】主制御装置 8 0 が実行する第 2 当否判定のフローチャート
- 【図 1 4】サブ統合制御装置 8 3 が実行する保留個数更新処理のフローチャート
- 【図 1 5】サブ統合制御装置 8 3 が実行する第 1 保留報知判断処理のフローチャート
- 【図 1 6】サブ統合制御装置 8 3 が実行する第 1 保留報知処理のフローチャート
- 【図 1 7】( a ) 第 1 保留記憶に当たりとなるものがない場合の確変状態中の表示例  
( b ) 第 1 保留記憶に確変当たりとなるものがある場合の確変状態中の表示例

(

c ) 第 1 保留記憶に通常当たりとなるものがある場合の確変状態中の表示例

【図 1 8】第 1 実施例におけるサブ統合制御装置 8 3 が実行する保留個数更新処理のフローチャート

【図 1 9】第 1 実施例におけるサブ統合制御装置 8 3 が実行する第 1 保留報知判断処理のフローチャート

【図 2 0】( a ) 第 1 実施例における第 1 保留記憶に確変当たりが含まれている場合の当り変動開始時の表示例

( b ) 第 1 実施例における第 1 保留記憶に確変当たりが含まれている場合の当り変動中の表示例

( c )

第 1 実施例における当り図柄が表示され第 1 保留記憶に確変当たりが含まれていることを報知している表示例

【図 2 1】第 2 実施例におけるサブ統合制御装置 8 3 が実行する第 1 保留報知判断処理のフローチャート

【図 2 2】( a ) 第 2 実施例における第 1 保留記憶に確変当たりが含まれている場合の当り図柄表示時の表示例

( b ) 第 2 実施例における第 1 保留記憶に確変当たりが含まれている場合の特別遊技開始時の表示例

( c )

第 2 実施例における特別遊技が 7 ラウンド目に移行し第 1 保留記憶に確変当たりが含まれていることを報知している表示例

【図 2 3】第 2 参考例における主制御装置 8 0 が実行する始動入賞確認処理のフローチャート

【図 2 4】第 2 参考例における主制御装置 8 0 が実行する特別遊技処理のフローチャート

【図 2 5】第 2 参考例における主制御装置 8 3 が実行する第 1 保留報知判断処理のフローチャート