

【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5月6日(2011.5.6)

【公開番号】特開2009-165758(P2009-165758A)

【公開日】平成21年7月30日(2009.7.30)

【年通号数】公開・登録公報2009-030

【出願番号】特願2008-9807(P2008-9807)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F	7/02	3 1 3
A 6 3 F	7/02	3 2 0
A 6 3 F	7/02	3 1 5 A
A 6 3 F	7/02	3 1 5 Z

【手続補正書】

【提出日】平成23年1月8日(2011.1.8)

【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】

遊技機前面に遊技球を保有することが可能な遊技球受け皿と、
遊技機全体を制御するための各種指示を行う主制御装置と、
該主制御装置と双方向通信が可能に接続され、遊技球の払い出しを司る払出制御装置と、

主制御装置から指示された指示内容に基づいて所定の表示、音声及びランプの制御を行うサブ制御装置と、

発射された遊技球が、遊技領域に設けられた所定の入球口に入球することにより、図柄を変動表示する図柄組合せゲームが開始される始動口と、

前記図柄組合せゲームにより所定の並びにて図柄が確定停止すると遊技球の獲得が容易となる大当たり遊技と、

を備え、

該遊技球受け皿に保有されている遊技球が所定量以上になったことを検出すると前記払出制御装置へ送信されるオーバーフロー信号と、

前記主制御装置は前記払出制御装置を介して前記オーバーフロー信号を受信すると、前記サブ制御装置へ満杯エラーコマンドを送信し、

前記サブ制御装置は前記満杯エラーコマンドを受信すると、満杯エラー報知を行う遊技機において、

前記図柄組合せゲームの結果により、前記大当たり遊技後に次回の前記図柄組合せゲームの所定の並びにて図柄が確定停止する確率が変動する確率変動機能を備えるとともに、

前記大当たり遊技が開始されるまでに次回からの図柄組合せゲームが確率変動を伴うのか否かの報知が行われなかった場合に、前記大当たり遊技中に確率変動を伴うか否かを報知する大当たり昇格演出を備え、

前記大当たり遊技中に前記満杯エラーコマンドを受信した前記サブ制御装置は、前記大当たり昇格演出が未だ実行されていない状態の場合は、

前記満杯エラー報知とともに次回からの図柄組合せゲームが確率変動を伴うか否かの報

知も行う特別満杯エラー報知を行うことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

請求項 1 に記載の遊技機において、

前記主制御装置は、前記オーバーフロー信号を受信している時に、前記大当たり遊技中であり、かつ、前記始動口に遊技球が入球した場合は、確率変動を伴うか否かをも報知することを指示する特別満杯エラーコマンドに変更して前記サブ制御装置へ出力し、

前記特別満杯エラーコマンドを受信した前記サブ制御装置は、前記特別満杯エラー報知を行うことを特徴とする遊技機。

【請求項 3】

請求項 2 に記載の遊技機において、

前記始動口に入球することにより、前記図柄組合せゲームに用いられる前記大当たり遊技を行うか否かの判定を行うための当否乱数値を所定個数まで記憶するための保留記憶手段を備え、

前記主制御装置は、前記オーバーフロー信号を受信している時に、前記大当たり遊技中であり、かつ、前記保留記憶手段が保留可能個数の上限に達している時に前記始動口へ入球した場合は、

前記特別満杯エラーコマンドを前記サブ制御装置へ出力し、

前記特別満杯エラーコマンドを受信した前記サブ制御装置は、前記大当たり昇格演出が未だ実行されていない状態の場合は、前記特別満杯エラー報知を行うことを特徴とする遊技機。

【請求項 4】

請求項 3 記載の遊技機において、

前記主制御装置は、前記満杯エラーコマンドもしくは前記特別満杯エラーコマンドを抽選選択する満杯エラー抽選手段を備え、

前記オーバーフロー信号を受信している時に、前記大当たり遊技中であり、かつ、前記始動口への入球又は前記保留記憶手段が保留可能個数の上限に達している時に前記始動口へ入球した場合は、

前記満杯エラー抽選手段により抽選選択が行われ、該抽選選択されたコマンドに変更して前記サブ制御装置へ出力し、

前記特別満杯エラーコマンドを受信した前記サブ制御装置は、前記大当たり昇格演出が未だ実行されていない状態の場合は、前記特別満杯エラー報知を行う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】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

上記課題を解決するために請求項 1 記載の遊技機は、遊技機前面に遊技球を保有することができる遊技球受け皿と、

遊技機全体を制御するための各種指示を行う主制御装置と、

該主制御装置と双方向通信が可能に接続され、遊技球の払い出しを司る払出手制御装置と、

主制御装置から指示された指示内容に基づいて所定の表示、音声及びランプの制御を行うサブ制御装置と、

発射された遊技球が、遊技領域に設けられた所定の入球口に入球することにより、図柄を変動表示する図柄組合せゲームが開始される始動口と、

前記図柄組合せゲームにより所定の並びにて図柄が確定停止すると遊技球の獲得が容易となる大当たり遊技と、
を備え、

該遊技球受け皿に保有されている遊技球が所定量以上になったことを検出すると前記払
出制御装置へ送信されるオーバーフロー信号と、

前記主制御装置は前記払出制御装置を介して前記オーバーフロー信号を受信すると、前
記サブ制御装置へ満杯エラーコマンドを送信し、

前記サブ制御装置は前記満杯エラーコマンドを受信すると、満杯エラー報知を行う遊技
機において、

前記図柄組合せゲームの結果により、前記大当たり遊技後に次の前記図柄組合せゲーム
の所定の並びにて図柄が確定停止する確率が変動する確率変動機能を備えるとともに、

前記大当たり遊技が開始されるまでに次回からの図柄組合せゲームが確率変動を伴うのか
否かの報知が行われなかった場合に、前記大当たり遊技中に確率変動を伴うか否かを報知す
る大当たり昇格演出を備え、

前記大当たり遊技中に前記満杯エラーコマンドを受信した前記サブ制御装置は、前記大当
り昇格演出が未だ実行されていない状態の場合は、

前記満杯エラー報知とともに次回からの図柄組合せゲームが確率変動を伴うか否かの報
知も行う特別満杯エラー報知を行うことを特徴とする遊技機である。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0010

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0010】

特別満杯エラー報知とは、通常の満杯エラー報知と異ならすことにより、満杯エラー
以外の情報を提供するものである。例えば、確率変動が行われることを、エラーアナウン
スの声が変更されたり、表示画面上に文字にて知らせたり、ランプが通常とは違った点灯
パターンになること等である。それゆえ、必ずしも直接的に確率変動を知らせる必要はな
く、識別力に関しては任意である。

【手続補正4】

【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】

前記課題を解決するために請求項2記載の遊技機は、請求項1に記載の遊技機において
、
前記主制御装置は、前記オーバーフロー信号を受信している時に、前記大当たり遊技中で
あり、かつ、前記始動口に遊技球が入球した場合は、確率変動を伴うか否かをも報知する
ことを指示する特別満杯エラーコマンドに変更して前記サブ制御装置へ出力し、

前記特別満杯エラーコマンドを受信した前記サブ制御装置は、前記特別満杯エラー報知を行
うことを行うことを特徴とする遊技機である。

特別満杯エラーコマンドとは、上記満杯エラーコマンドとは違う報知内容を指定するも
のであり、例えば通常の満杯エラーコマンドが受け皿が満杯であることのみを報知するの
に対して、特別満杯エラーコマンドの場合は、受け皿が満杯であることと共に次回の図柄
組合せゲームが確変状態でできることを報知するものである。また、逆に次回の図柄組合
せゲームが通常状態で行うことを報知するものがあつてもよい。

特別満杯エラーコマンドは複数のパターンを備えていても良い。例えば、大当たり遊技の
進行度に合わせたり、確変の継続回数に合わせて報知内容を変えたりすれば、遊技者に新

たな喜びを与えることができる。

【手続補正5】

【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】

前記課題を解決するために請求項3記載の遊技機は、請求項2に記載の遊技機において

、前記始動口に入球することにより、前記図柄組合せゲームに用いられる前記大当たり遊技を行うか否かの判定を行うための当否乱数値を所定個数まで記憶するための保留記憶手段を備え、

前記主制御装置は、前記オーバーフロー信号を受信している時に、前記大当たり遊技中であり、かつ、前記保留記憶手段が保留可能個数の上限に達している時に前記始動口へ入球した場合は、

前記特別満杯エラーコマンドを前記サブ制御装置へ出力し、

前記特別満杯エラーコマンドを受信した前記サブ制御装置は、前記大当たり昇格演出が未だ実行されていない状態の場合は、前記特別満杯エラー報知を行うことを特徴とする遊技機である。

【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0013

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0013】

前記課題を解決するために請求項4記載の遊技機は、請求項3記載の遊技機において、

前記主制御装置は、前記満杯エラーコマンドもしくは前記特別満杯エラーコマンドを抽選選択する満杯エラー抽選手段を備え、

前記オーバーフロー信号を受信している時に、前記大当たり遊技中であり、かつ、前記始動口への入球又は前記保留記憶手段が保留可能個数の上限に達している時に前記始動口へ入球した場合は、

前記満杯エラー抽選手段により抽選選択が行われ、該抽選選択されたコマンドに変更して前記サブ制御装置へ出力し、

前記特別満杯エラーコマンドを受信した前記サブ制御装置は、前記大当たり昇格演出が未だ実行されていない状態の場合は、前記特別満杯エラー報知を行うことを特徴とする遊技機である。

【手続補正7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0015

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0015】

請求項1記載の発明によれば、遊技機の内部的には既に確率変動が決定しているのに、大当たり昇格演出にてまだ報知されていないため、次回の図柄組合せゲームは通常確率で行うことを想定して、当該大当たり遊技中の獲得出玉がドル箱、受け皿の許容量を超えることを認知していても無理に載せようとする遊技客に対し、受け皿満杯を示す満杯エラー信号にて満杯エラーを報知しながら、図柄始動口へ入賞することにより、次回の図柄組合せゲームが確率変動されることを逸早く報知するため、それ以上の無理な積載を留め、速やかにドル箱交換、受け皿満杯状態を解消を促し、スムーズな遊技進行を提供することが可能となる。

また、請求項2記載の発明によれば、満杯エラーのみを確変の報知の起因にせず、不規則な入賞ペースである図柄始動口への入賞をも起因にしているため、大当たり昇格演出の興趣を確保することができる。

【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3記載の発明によれば、従来ではあまり「意味のない」保留記憶手段が満杯の時の図柄始動口への入賞に、特別満杯エラー音出力のトリガーを与えたため、遊技客は大当たり遊技中の、しかも保留記憶手段が満杯時の始動口への入賞も興趣をもつことが可能となる。

【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】

請求項4記載の発明によれば、上記の条件を満たした上で、更にそこから所定の選択率を介して特別満杯エラーが報知されるため、特別満杯エラー報知発生に更なる不規則性を与えることができる。

また、選択率の設定次第で、プレミア感を高めたり、逆に逸早く確変を判別できる方法として用いることが可能で、多様な遊技性を付与することが可能となる。

【手続補正10】

【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】

[第2実施例]

第2実施例では、第1実施例の主側状態告知処理の判断に、更に当否判定用の保留記憶数が上限に達した状態での始動口入賞した時に告知をする構成であり、それ以外は第1実施例と略同様の構成である。そのため、第1実施例と同一部品には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。