

【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26年12月25日 (2014.12.25)

【公開番号】特開2014-166517(P2014-166517A)
 【公開日】平成26年9月11日 (2014.9.11)
 【年通号数】公開・登録公報2014-049
 【出願番号】特願2014-77200(P2014-77200)
 【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7日 (2014.11.7)

【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の態様を、前記所定の識別情報の組み合わせとして規定されている複数種類の識別情報の組み合わせのうちいずれかが停止表示される態様となるように変更する第 1 変更手段とを備え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 6

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 6】

しかしながら、連続演出が開始されても保留されている変動演出の数が少ないと、連続演出における変動演出の回数も少なくなるので、連続演出が単調なものになり易いという問題点があった。

【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 7

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 0 7 】

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、連続演出における変動演出の回数も増やす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 4】

【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】 変更

【補正の内容】

【 0 0 0 8 】

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の態様を、前記所定の識別情報の組み合わせとして規定されている複数種類の識別情報の組み合わせのうちいずれかが停止表示される態様となるように変更する第 1 変更手段とを備える。

【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 9

【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 1 0

【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 1 1

【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 2

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 1 2 】

請求項 1 記載の遊技機によれば、連続演出における変動演出の回数も増やすことができるという効果がある。

【手続補正 9】

【補正対象書類名】明細書
 【補正対象項目名】0013
 【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】0014
 【補正方法】削除
 【補正の内容】
 【手続補正11】
 【補正対象書類名】明細書
 【補正対象項目名】0015
 【補正方法】削除
 【補正の内容】
 【手続補正12】
 【補正対象書類名】明細書
 【補正対象項目名】0016
 【補正方法】削除
 【補正の内容】
 【手続補正13】
 【補正対象書類名】明細書
 【補正対象項目名】0017
 【補正方法】削除
 【補正の内容】
 【手続補正14】
 【補正対象書類名】明細書
 【補正対象項目名】0580
 【補正方法】変更
 【補正の内容】
 【0580】

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B3。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、その変動演出の終了時に、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停止図柄の組み合わせ（例えば、チャンス目）を表示して、遊技者に期待感を持たせる工夫がなされている。ここで、チャンス目

とは、例えば、液晶表示装置の表示領域内に、同一の図柄が３つ表示されるが、リーチとはならない停止図柄の組み合わせ（表示結果の態様）をいう。

この種のパチンコ機には、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（例えば、特許文献１実開平７－２４３８３号公報）。

しかしながら、連続演出を行うためには、保留されている変動演出が２以上必要なので、保留されている変動演出が１だけの場合には、連続演出を行うことができないという問題点があった。また、連続演出が開始されても保留されている変動演出の数が少ないと、連続演出における変動演出の回数も少なくなるので、連続演出が単調なものになり易い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、連続演出を行う機会を増やすと共に、連続演出における変動演出の回数も増やす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、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態様を示す態様情報を記憶する態様情報記憶手段と、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実行されている動的表示の態様を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、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、その第１変更手段により態様を変更した動的表示に続く未実行の各動的表示について、その動的表示を前記所定の態様で実行させる、又は、その動的表示に代えてその動的表示とは異なる動的表示を前記所定の態様で複数実行させる所定態様実行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、前記周辺制御手段は、前記抽選情報受信手段により抽選情報を受信する度に、その抽選情報に対応する未実行の動的表示の態様を示す態様情報を、抽選情報の受信順序に関連づけて前記態様情報記憶手段に記憶する態様情報記憶実行手段と、前記主制御手段の動的表示指示手段により動的表示の実行を指示された場合に、その実行を指示された動的表示に対応する態様情報を、抽選情報の受信順序に基づいて前記態様情報記憶手段から取得する態様情報取得手段と、その態様情報取得手段により取得した態様情報に基づいて、前記動的表示指示手段により実行を指示された動的表示の態様を設定する実行態様設定手段とを備え、前記所定態様実行手段は、前記変更可否判定手段により変更可能と判定された場合に、前記態様情報記憶手

段に記憶されている未実行の動的表示の態様情報をそれぞれ、前記所定の態様を示す態様情報に変更する第2変更手段を備えている。

技術的思想3の遊技機は、技術的思想2の遊技機において、前記第2変更手段および態様情報記憶実行手段の一方は、前記第2変更手段および態様情報記憶実行手段の他方が、前記態様情報記憶手段における態様情報を変更または設定していたら、それが終了した後に態様情報を変更または設定するものである。

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、動的表示の演出の態様、動的表示の表示結果の態様、動的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る。また、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実行されている動的表示の態様を所定の態様に変更可能か否判定手段により判定される。ここで変更可能判定手段により変更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の態様が所定の態様に第1変更手段により変更される。更に、所定態様実行手段により、その態様に変更された動的表示に続く未実行の各動的表示ごとに、その動的表示が所定の態様で実行、又は、その動的表示に代えてその動的表示とは異なる動的表示を所定の態様で複数実行される。

周辺制御手段の動的表示実行手段は、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を実行するので、周辺制御手段の動的表示実行手段により実行される動的表示の態様は、その実行開始前に定められる。周辺制御手段では、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、所定の態様に第1変更手段により変更できるので、実行開始前に定められた動的表示の態様を、その動的表示の実行中に所定の態様に変更できる。よって、動的表示の態様を連続で所定の態様とする際には、既に実行されている実行中の動的表示の態様から所定の態様にできるので、その次に実行される未実行の動的表示の態様から所定の態様にするよりも、1回多く動的表示の態様を所定の態様にすることができる。従って、動的表示の態様を連続で所定の態様にする機会を増やすことができる。また、所定態様実行手段によって、第1変更手段により態様に変更された動的表示に続けて実行される動的表示を所定の態様で実行させるか、又は、その続けて実行される動的表示に代えてその動的表示とは異なる動的表示を所定の態様で複数実行させることができる。よって、動的表示を代えずに動的表示を所定の態様で実行する場合と比較して、動的表示を代えて、その動的表示とは異なる動的表示を所定の態様で複数実行する場合には、1回以上多く所定の態様の動的表示を実行できる。従って、動的表示の態様を連続で所定の態様にする機会を増やすと共に、所定の態様の動的表示の実行回数も増やすことができるという効果がある。

技術的思想2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、周辺制御手段では、抽選情報受信手段により抽選情報が受信される度に、その抽選情報に対応する未実行の動的表示の態様を示す態様情報が、態様情報記憶実行手段より抽選情報の受信順序に関連づけられて態様情報記憶手段に記憶され、変更可能判定手段により変更可能と判定されると、態様情報記憶手段に記憶されている未実行の動的表示の態様情報がそれぞれ、所定の態様を示す態様情報に第2変更手段により変更される。そして、動的表示指

示手段により動的表示の実行が指示されると、その実行を指示された動的表示に対応する態様情報が、抽選情報の受信順序に基づいて態様情報記憶手段から態様情報取得手段により取得され、その態様情報に基づいて、動的表示指示手段により実行を指示された動的表示の態様が実行態様設定手段により設定される。よって、動的表示指示手段により動的表示の実行が指示された場合には、単に、実行を指示された動的表示に対応する態様情報を取得して、それに基づき実行を指示された動的表示の態様を設定できる。即ち、動的表示指示手段により動的表示の実行が指示される度に、動的表示の態様を連続で所定の態様にしているかなどの状況を判断して、適切な態様を設定する必要が無いので、制御の負担を軽減できるという効果がある。

技術的思想 3 の遊技機によれば、技術的思想 2 記載の遊技機の奏する効果に加え、第 2 変更手段および態様情報記憶実行手段の一方は、第 2 変更手段および態様情報記憶実行手段の他方が、態様情報記憶手段における態様情報を変更または設定していたら、それが終了した後に態様情報を変更または設定する。よって、第 2 変更手段および態様情報記憶実行手段の一方によって、態様情報記憶手段における態様情報を変更または設定されている最中に、その変更中または設定中の態様情報が誤って、第 2 変更手段および態様情報記憶実行手段の他方によって変更または設定されることを防止できる。従って、正確な態様情報を態様情報記憶手段に記憶させることができるという効果がある。

技術的思想 4 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、動的表示の演出の態様、動的表示の表示結果の態様、動的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、動的表示が所定の態様に変更された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、所定の態様を動的表示の演出の態様とし、2 番目の動的表示では、所定の態様を動的表示の表示結果の態様とし、3 番目の動的表示では、所定の態様を動的表示の効果音の態様とする。このように、動的表示の態様を変化させれば、動的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】0581

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0581】

10 パチンコ遊技機（遊技機の一例）
 64 第1入球口（入球口の一例）
 81 第3図柄表示装置（表示手段の一例）
 203a 保留球格納エリア（入球情報記憶手段の一例）
 208a 第1入球口スイッチ（検出手段の一例）
 S404, S406 動的表示時間決定手段
 S654 入球情報取得手段の一例
 S1104 動的表示実行手段の一例
 S1603, S1704 変更可否判定手段の一例
 S1606, S1607, S1707, S1708 第1変更手段の一例