

【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29年11月24日(2017.11.24)

【公開番号】特開2017-60834(P2017-60834A)

【公開日】平成29年3月30日(2017.3.30)

【年通号数】公開・登録公報2017-013

【出願番号】特願2016-231604(P2016-231604)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

A 6 3 F 7/02 3 2 0

【手続補正書】

【提出日】平成29年9月29日(2017.9.29)

【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、
識別情報を変動表示及び停止表示可能な識別情報表示部と、
遊技の進行を司る主制御部と、
演出を表示可能な演出表示部と、
情報出力の制御を司る副制御部と、
遊技者が操作可能な操作部材と
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が実行されたことを契機として、乱数取得手段が取得した
乱数に基づき識別情報の変動時間及び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り決定された内容に基づき、識別情報表示部上にて識別
情報を変動表示した後、停止識別情報を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、識別情報表示部上にて停止識別
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情報出力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、当否判定手段による当否判定に先立ち、乱数一時記憶手段に一時記憶されてい
る乱数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に基づき、情報出力内容を決定する手段であって、複
数の情報出力内容候補の中から情報出力内容を決定する情報出力内容決定手段と、

情報出力内容決定手段により決定された情報出力内容を入力する情報出力制御手段と、
主制御部から送信された前記乱数に関する情報を一時記憶する保留情報一時記憶手段と
を備え、

ある情報出力内容が決定されている状況下、識別情報の変動表示が開始されてから停止
識別情報が表示されるまでの期間内に所定のタイミングを設けると共に、識別情報の変動
表示が開始された後にて当該所定のタイミングに到達した場合であって保留情報一時記憶
手段に一時記憶されている前記乱数に関する情報に基づく所定条件を充足した場合には、
当該ある情報出力内容とは異なる特定の情報出力内容が演出表示部にて表示されるよう情
報出力内容を再決定可能に構成され、

遊技者による操作部材の操作があった場合、再決定された情報出力内容を入力する
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】０００５

【補正方法】変更

【補正の内容】

【０００５】

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、
識別情報を変動表示及び停止表示可能な識別情報表示部と、
遊技の進行を司る主制御部と、
演出を表示可能な演出表示部と、
情報出力の制御を司る副制御部と、
遊技者が操作可能な操作部材と
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が実行されたことを契機として、乱数取得手段が取得した
乱数に基づき識別情報の変動時間及び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り決定された内容に基づき、識別情報表示部上にて識別
情報を変動表示した後、停止識別情報を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、識別情報表示部上にて停止識別
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情報出力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、当否判定手段による当否判定に先立ち、乱数一時記憶手段に一時記憶されてい
る乱数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に基づき、情報出力内容を決定する手段であって、複
数の情報出力内容候補の中から情報出力内容を決定する情報出力内容決定手段と、
情報出力内容決定手段により決定された情報出力内容を入力する情報出力制御手段と、
主制御部から送信された前記乱数に関する情報を一時記憶する保留情報一時記憶手段と
を備え、

ある情報出力内容が決定されている状況下、識別情報の変動表示が開始されてから停止

識別情報が表示されるまでの期間内に所定のタイミングを設けると共に、識別情報の変動表示が開始された後にて当該所定のタイミングに到達した場合であって保留情報一時記憶手段に一時記憶されている前記乱数に関する情報に基づく所定条件を充足した場合には、当該ある情報出力内容とは異なる特定の情報出力内容が演出表示部にて表示されるよう情報出力内容を再決定可能に構成され、

遊技者による操作部材の操作があった場合、再決定された情報出力内容を出力することを特徴とするぱちんこ遊技機。

< 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、
識別情報を変動表示及び停止表示可能な識別情報表示部と、
遊技の進行を司る主制御部と、
演出を表示可能な演出表示部と、
演出表示部への情報出力の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が実行されたことを契機として、乱数取得手段が取得した乱数に基づき識別情報の変動時間及び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り決定された内容に基づき、識別情報表示部上にて識別情報を変動表示した後、停止識別情報を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、識別情報表示部上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情報出力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、当否判定手段による当否判定に先立ち、乱数一時記憶手段に一時記憶されている乱数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に基づき、識別情報の変動表示と連動した演出用図柄の変動表示内容を決定する手段であって、複数の演出用図柄組合せ候補の中から演出用図柄組合せを決定する情報出力内容決定手段と、

情報出力内容決定手段により決定された演出用図柄の変動表示内容を出力する情報出力制御手段と、

主制御部から送信された前記乱数に関する情報を一時記憶する保留情報一時記憶手段とを備え、

ある演出用図柄組合せが決定されている状況下、識別情報の変動表示が開始されてから停止識別情報が表示されるまでの期間内に所定のタイミングを設けると共に、識別情報の変動表示が開始された後にて当該所定のタイミングに到達した場合であって保留情報一時記憶手段に一時記憶されている前記乱数に関する情報に基づく所定条件を充足した場合には、当該ある演出用図柄組合せとは異なる特定の演出用図柄組合せが演出表示部にて表示されるよう演出用図柄の変動表示内容を再決定して出力する

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。

本別態様に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口（例えば、主遊技始動口 2 1 1 0）と、

識別情報を変動表示及び停止表示可能な識別情報表示部（例えば、主遊技図柄表示部 2 1 3 1）と、

遊技の進行を司る主制御部（例えば、主制御装置 1 0 0 0）と、

情報出力の制御を司る副制御部（例えば、サブメイン制御装置 2 1 5 0）とを備え、

主制御部（例えば、主制御装置 1 0 0 0）は、

始動口（例えば、主遊技始動口 2 1 1 0）への入球を契機として乱数を取得する乱数取得手段（例えば、乱数取得判定実行手段 1 1 2 0）と、

乱数取得手段（例えば、乱数取得判定実行手段 1 1 2 0）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（例えば、当否抽選手段 1 1 3 5）と、

当否判定手段（例えば、当否抽選手段 1 1 3 5）による当否判定が実行されたことを契機として、乱数取得手段（例えば、乱数取得判定実行手段 1 1 2 0）が取得した乱数に基づき識別情報の変動時間及び停止識別情報を決定する識別情報表示内容決定手段（例えば、図柄内容決定手段 1 1 4 0）と、

識別情報表示内容決定手段（例えば、図柄内容決定手段 1 1 4 0）により決定された内容に基づき、識別情報表示部（例えば、主遊技図柄表示部 2 1 3 1）上にて識別情報を変動表示した後、停止識別情報を表示するよう制御する識別情報表示制御手段（例えば、表示制御手段 1 1 5 0）と、

当否判定手段（例えば、当否抽選手段 1 1 3 5）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（例えば、主遊技図柄表示部 2 1 3 1）上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（例えば、特別遊技制御手段 1 1 7 0）と、

乱数取得手段（例えば、乱数取得判定実行手段 1 1 2 0）により乱数が取得された場合、当否判定手段（例えば、当否抽選手段 1 1 3 5）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（例えば、保留制御手段 1 1 3 0）と、

副制御部（例えば、サブメイン制御装置 2 1 5 0）側で実行される情報出力に際して必要な遊技情報を副制御部（例えば、サブメイン制御装置 2 1 5 0）側へ送信する手段であって、識別情報表示内容決定手段（例えば、図柄内容決定手段 1 1 4 0）により識別情報の変動時間が決定された場合には当該決定された変動時間に関する情報を副制御部（例えば、サブメイン制御装置 2 1 5 0）側へ送信する一方、当否判定手段（例えば、当否抽選手段 1 1 3 5）による当否判定に先立ち、乱数一時記憶手段（例えば、保留制御手段 1 1 3 0）に一時記憶されている乱数に関する情報を副制御部（例えば、サブメイン制御装置 2 1 5 0）側へ事前に送信し得る遊技情報送信手段（例えば、情報送信手段 1 2 0 0）とを備えており、

副制御部（例えば、サブメイン制御装置 2 1 5 0）は、

主制御部（例えば、主制御装置 1 0 0 0）から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段（例えば、表示情報受信手段 2 1 5 1）と、

遊技情報受信手段（例えば、表示情報受信手段 2 1 5 1）により前記変動時間に関する情報が受信されたことを契機として、識別情報の変動表示と連動した一連の情報出力内容を決定する手段であって、複数の情報出力内容候補の内から一の情報出力内容を決定する情報出力内容決定手段（例えば、主演出動作内容決定手段 2 1 5 2 a - 3）と、

情報出力内容決定手段（例えば、主演出動作内容決定手段 2 1 5 2 a - 3）により決定された情報出力内容を出力する情報出力制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段 2 1 5 2 a）と、

遊技情報受信手段（例えば、表示情報受信手段 2 1 5 1）により受信された前記乱数に

関する情報を一時記憶する保留情報一時記憶手段（例えば、装図保留情報一時記憶手段 2 1 5 2 e - 2 ）と

を備え、

情報出力内容決定手段（例えば、主演出動作内容決定手段 2 1 5 2 a - 3 ）は、

ある情報出力内容が決定されている状況下、前記変動時間に関する情報に基づき、識別情報の変動表示が開始されてから停止識別情報が表示されるまでの期間内に複数のタイミングを設けると共に、識別情報の変動表示が開始された後にて当該複数のタイミングの内の夫々のタイミングに到達した場合であって保留情報一時記憶手段（例えば、装図保留情報一時記憶手段 2 1 5 2 e - 2 ）に一時記憶されている前記乱数に関する情報に基づく所定条件を充足した場合には、当該ある情報出力内容とは異なる情報出力内容を再決定する情報出力内容切換制御手段（例えば、主演出実行予定内容切換制御手段 2 1 5 2 a - 6 ）を更に備える

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。