

【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18年1月5日(2006.1.5)

【公開番号】特開2005-319286(P2005-319286A)

【公開日】平成17年11月17日(2005.11.17)

【年通号数】公開・登録公報2005-045

【出願番号】特願2005-110112(P2005-110112)

【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 0 4 D
A 6 3 F	7/02	3 2 0
A 6 3 F	7/02	3 3 2 A

【手続補正書】

【提出日】平成17年10月26日(2005.10.26)

【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及び大入賞口と、

遊技の進行を司るCPUを搭載し、前記始動口への遊技球の入球に起因して抽出された乱数が所定値であるか否かの当否抽選を行い、該当否抽選が当たりであると大当たり状態を発生させ、該大当たり状態にあることを必須条件として前記大入賞口を連続して開放作動させる大当たり制御を行う遊技制御基板と、

賞球の払い出しを行う賞球払出装置を制御する賞球制御基板と、

前記当否抽選の結果に対応する図柄を画像表示装置に表示させる制御を行うCPUを搭載した画像制御用のサブ制御基板と、

遊技の状態に応じた効果音出力制御又は電飾制御を行うサブ制御基板とを備える弾球遊技機であって、

前記遊技制御基板にはCPUを搭載しない中継基板と前記賞球制御基板とが接続され、また前記サブ制御基板のうちでCPUを搭載した前記サブ制御基板のいずれか1つが第1位のサブ制御基板として前記中継基板を介して前記遊技制御基板に接続され、且つ他のサブ制御基板は第2位のサブ制御基板として前記第1位のサブ制御基板に接続され、

前記賞球制御基板は前記遊技制御基板から入賞に係るデータを受信する通信回路を備え、

前記中継基板と前記遊技制御基板との接続には該中継基板から前記遊技制御基板へはデータを送信しない一方向通信回路が用いられ、

前記第1位のサブ制御基板と前記中継基板との接続には前記第1位のサブ制御基板から前記中継基板へはデータを送信しない一方向通信回路が用いられ、

前記第1位のサブ制御基板は前記第2位のサブ制御基板と双方向にデータを通信するための通信回路を備え、

前記第2位のサブ制御基板は前記第1位のサブ制御基板と双方向にデータを通信するための通信回路を備え、

狙って遊技球を発射することにより入球させることができ位置に大当たり制御作動口

を設け、

前記遊技制御基板の大当たり制御は、前記大当たり状態中の前記大当たり制御作動口への入球を必須の前提条件として開始し、所定回数の前記大入賞口の開放により終了する構成であり、

前記大当たり状態は、少なくとも前記大当たり制御の終了するときに終了する構成であり、

前記大当たり状態が発生したが前記大当たり制御が未開始の状態であることを報知する報知手段を備え、

前記遊技制御基板は、前記当否抽選を行う毎に、前記図柄の変動開始から確定表示までの変動時間を指定するデータ及び前記当否抽選の結果を示すデータが含まれる変動開始コマンドを前記中継基板を介して前記第1位のサブ制御基板に送信し、

前記画像制御用のサブ制御基板は、前記中継基板から又は前記第1位のサブ制御基板から送信される前記変動開始コマンドを受信すると、前記画像表示装置に前記図柄の変動表示を開始させ、前記変動開始コマンドの受信から該変動開始コマンドで指定された前記変動時間を経過後に前記当否抽選の結果に対応する図柄を前記画像表示装置に確定表示させ、

前記遊技制御基板は、前記大当たり状態が発生したが前記大当たり制御が未開始の状態であることの報知を指令する報知指令信号を、前記中継基板を介して該中継基板に接続されている前記第1位のサブ制御基板に送信し、

該報知指令信号を受信した前記画像制御用のサブ制御基板或いは効果音出力制御又は電飾制御を行うサブ制御基板は、該報知指令信号に基づいて報知データを生成し、該生成したデータに従って前記報知手段としての報知を行うことを特徴とする弾球遊技機。

【請求項2】

遊技球が入球可能な始動口及び大入賞口と、

遊技の進行を司るCPUを搭載し、前記始動口への遊技球の入球に起因して抽出された乱数が所定値であるか否かの当否抽選を行い、該当否抽選が当たりであると大当たり状態を発生させ、該大当たり状態にあることを必須条件として前記大入賞口を連続して開放作動させる大当たり制御を行う遊技制御基板と、

賞球の払い出しを行う賞球払出装置を制御する賞球制御基板と、

前記当否抽選の結果に対応する図柄を画像表示装置に表示させる制御を行うCPUを搭載した画像制御基板と、

遊技の状態に応じた効果音出力制御を行う効果音制御基板と、

遊技の状態に応じた電飾制御を行う電飾制御基板と、

CPUを搭載し前記遊技制御基板から送信されてきたデータを画像制御用、効果音制御用及び電飾制御用のデータに振り分け、画像制御用データを画像制御基板に、電飾制御用データを電飾制御基板に、効果音制御用のデータを効果音制御基板に送信する振分用制御基板と

を備える弾球遊技機であって、

前記遊技制御基板にはCPUを搭載しない中継基板と前記賞球制御基板とが接続され、前記振分用制御基板は前記中継基板に接続され、且つ前記振分用制御基板に前記画像制御基板、電飾制御基板及び効果音制御基板が接続され、

前記賞球制御基板は前記遊技制御基板から入賞に係るデータを受信する通信回路を備え、

前記中継基板と前記遊技制御基板との接続には該中継基板から前記遊技制御基板へはデータを送信しない一方向通信回路が用いられ、

前記中継基板に接続された前記振分用制御基板と該中継基板との接続には前記振分用制御基板から前記中継基板へはデータを送信しない一方向通信回路が用いられ、

前記振分用制御基板は前記画像制御基板、電飾制御基板及び効果音制御基板と双方向にデータを通信するための通信回路を備え、

前記画像制御基板、電飾制御基板及び効果音制御基板は各々前記振分用制御基板と双方にデータを通信するための通信回路を備え、

狙って遊技球を発射することにより入球させることができ位置に大当たり制御作動口を設け、

前記遊技制御基板の大当たり制御は、前記大当たり状態中の前記大当たり制御作動口への入球を必須の前提条件として開始し、所定回数の前記大入賞口の開放により終了する構成であり、

前記大当たり状態は、少なくとも前記大当たり制御の終了するときに終了する構成であり、

前記大当たり状態が発生したが前記大当たり制御が未開始の状態であることを報知する報知手段を備え、

前記遊技制御基板は、前記当否抽選を行う毎に、前記図柄の変動開始から確定表示までの変動時間を指定するデータ及び前記当否抽選の結果を示すデータが含まれる変動開始コマンドを前記中継基板を介して前記振分用制御基板に送信し、

前記画像制御基板は、前記振分用制御基板から送信される前記変動開始コマンドを受信すると、前記画像表示装置に前記図柄の変動表示を開始させ、前記変動開始コマンドの受信から該変動開始コマンドで指定された前記変動時間を経過後に前記当否抽選の結果に対応する図柄を前記画像表示装置に確定表示させ、

前記遊技制御基板は、前記大当たり状態が発生したが前記大当たり制御が未開始の状態であることの報知を指令する報知指令信号を、前記中継基板を介して前記振分用制御基板に送信し、

該報知指令信号を受信した前記振分用制御基板は、該報知指令信号に基づいて報知データを生成して前記画像制御基板、電飾制御基板又は効果音制御基板に送信し、該報知データを受信した前記画像制御基板、電飾制御基板又は効果音制御基板は該データに従って前記報知手段としての報知を行う

ことを特徴とする弾球遊技機。

【請求項 3】

遊技球が入球可能な始動口及び大入賞口と、

遊技の進行を司るCPUを搭載し、前記始動口への遊技球の入球に起因して抽出された乱数が所定値であるか否かの当否抽選を行い、該当否抽選が当たりであると大当たり状態を発生させ、該大当たり状態にあることを必須条件として前記大入賞口を連続して開放作動させる大当たり制御を行う遊技制御基板と、

賞球の払い出しを行う賞球払出装置を制御する賞球制御基板と、

前記当否抽選の結果に対応する図柄を画像表示装置に表示させる制御を行うCPUを搭載した画像制御用のサブ制御基板と、

遊技の状態に応じた効果音出力制御又は電飾制御を行うサブ制御基板とを備える弾球遊技機であって、

前記遊技制御基板には前記賞球制御基板が接続され、また前記サブ制御基板のうちでCPUを搭載した前記サブ制御基板のいずれか1つが第1位のサブ制御基板として前記遊技制御基板に接続され、前記第1位のサブ制御基板には、他のサブ制御基板のいずれか1つが第2位のサブ制御基板として接続され、前記第1位と第2位以外のサブ制御基板があるときは、該サブ制御基板はすべて第3位のサブ制御基板として前記第2位のサブ制御基板に接続され、

前記賞球制御基板は前記遊技制御基板から入賞に係るデータを受信する通信回路を備え、

前記第1位のサブ制御基板と前記遊技制御基板との接続には該第1位のサブ制御基板から前記遊技制御基板へはデータを送信しない一方向通信回路が用いられ、

前記第2位のサブ制御基板と前記第1位のサブ制御基板との接続には前記第2位のサブ制御基板から前記第1位のサブ制御基板へはデータを送信しない一方向通信回路が用いられ、

前記第2位のサブ制御基板は前記第3位のサブ制御基板と双方向にデータを通信するための通信回路を備え、

前記第3位のサブ制御基板は前記第2位のサブ制御基板と双方向にデータを通信するための通信回路を備え、

狙って遊技球を発射することにより入球させることができ可能な位置に大当たり制御作動口を設け、

前記遊技制御基板の大当たり制御は、前記大当たり状態中の前記大当たり制御作動口への入球を必須の前提条件として開始し、所定回数の前記大入賞口の開放により終了する構成であり、

前記大当たり状態は、少なくとも前記大当たり制御の終了するときに終了する構成であり、

前記大当たり状態が発生したが前記大当たり制御が未開始の状態であることを報知する報知手段を備え、

前記遊技制御基板は、前記当否抽選を行う毎に、前記図柄の変動開始から確定表示までの変動時間を指定するデータ及び前記当否抽選の結果を示すデータが含まれる変動開始コマンドを前記第1位のサブ制御基板に送信し、

前記画像制御用のサブ制御基板は、前記遊技制御基板、第1位のサブ制御基板又は第2位のサブ制御基板から前記変動開始コマンドを受信すると、前記画像表示装置に前記図柄の変動表示を開始させ、前記変動開始コマンドの受信から該変動開始コマンドで指定された前記変動時間を経過後に前記当否抽選の結果に対応する図柄を前記画像表示装置に確定表示させ、

前記遊技制御基板は、前記大当たり状態が発生したが前記大当たり制御が未開始の状態であることの報知を指令する報知指令信号を前記第1位のサブ制御基板に送信し、

該報知指令信号を受信した前記第1位、第2位又は第3位のサブ制御基板は、該報知指令信号に基づいて報知データを生成し、該生成したデータに従って前記報知手段としての報知を行う

ことを特徴とする弾球遊技機。

【請求項4】

遊技球が入球可能な始動口及び大入賞口と、

遊技の進行を司るC P Uを搭載し、前記始動口への遊技球の入球に起因して抽出された乱数が所定値であるか否かの当否抽選を行い、該当否抽選が当たりであると大当たり状態を発生させ、該大当たり状態にあることを必須条件として前記大入賞口を連続して開放作動させる大当たり制御を行う遊技制御基板と、

賞球の払い出しを行う賞球払出装置を制御する賞球制御基板と、

前記当否抽選の結果に対応する図柄を画像表示装置に表示させる制御を行うC P Uを搭載した画像制御基板と、

遊技の状態に応じた効果音出力制御を行う効果音制御基板と、

遊技の状態に応じた電飾制御を行う電飾制御基板と、

C P Uを搭載し前記遊技制御基板から送信されてきたデータを画像制御用、効果音制御用及び電飾制御用のデータに振り分け、画像制御用データを画像制御基板に、電飾制御用データを電飾制御基板に、効果音制御用のデータを効果音制御基板に送信する振分用制御基板と

を備える弾球遊技機であって、

前記遊技制御基板には前記賞球制御基板と前記振分用制御基板とが接続され、前記画像制御基板、電飾制御基板及び効果音制御基板のいずれか1つが仲介制御基板として前記振分用制御基板に接続され、残りの2つはそれぞれ末端制御基板として前記仲介制御基板に接続され、

前記賞球制御基板は前記遊技制御基板から入賞に係るデータを受信する通信回路を備え、

前記振分用制御基板と前記遊技制御基板との接続には該振分用制御基板から前記遊技制

御基板へはデータを送信しない一方向通信回路が用いられ、

前記振分用制御基板と前記仲介制御基板との接続には前記仲介制御基板から前記振分用制御基板へはデータを送信しない一方向通信回路が用いられ、

前記仲介制御基板は前記末端制御基板と双方向にデータを通信するための通信回路を備え、

前記末端制御基板は各々前記仲介制御基板と双方向にデータを通信するための通信回路を備え、

狙って遊技球を発射することにより入球させることができ可能な位置に大当たり制御作動口を設け、

前記遊技制御基板の大当たり制御は、前記大当たり状態中の前記大当たり制御作動口への入球を必須の前提条件として開始し、所定回数の前記大入賞口の開放により終了する構成であり、

前記大当たり状態は、少なくとも前記大当たり制御の終了するときに終了する構成であり、

前記大当たり状態が発生したが前記大当たり制御が未開始の状態であることを報知する報知手段を備え、

前記遊技制御基板は、前記当否抽選を行う毎に、前記図柄の変動開始から確定表示までの変動時間を指定するデータ及び前記当否抽選の結果を示すデータが含まれる変動開始コマンドを前記振分用制御基板に送信し、

前記画像制御基板は、前記振分用制御基板から又は前記仲介制御基板から前記変動開始コマンドを受信すると、前記画像表示装置に前記図柄の変動表示を開始させ、前記変動開始コマンドの受信から該変動開始コマンドで指定された前記変動時間を経過後に前記当否抽選の結果に対応する図柄を前記画像表示装置に確定表示させ、

前記遊技制御基板は、前記大当たり状態が発生したが前記大当たり制御が未開始の状態であることの報知を指令する報知指令信号を前記振分用制御基板に送信し、

該報知指令信号を受信した前記振分用制御基板は、該報知指令信号に基づいて報知データを生成して前記仲介制御基板に送信し、該報知データを受信した前記画像制御基板、電飾制御基板又は効果音制御基板は該データに従って前記報知手段としての報知を行うことを特徴とする弾球遊技機。

【請求項 5】

遊技球が入球可能な始動口及び大入賞口と、

遊技の進行を司るCPUを搭載し、前記大入賞口内に設けられた特定領域に遊技球が進入したことを条件に大当たり状態を発生させ、該大当たり状態にあることを必須条件として前記大入賞口を連続して開放作動させる大当たり制御を行う遊技制御基板と、

賞球の払い出しを行う賞球払出装置を制御する賞球制御基板と、

画像表示装置の表示を制御するCPUを搭載した画像制御用のサブ制御基板と、

遊技の状態に応じた効果音出力制御又は電飾制御を行うサブ制御基板とを備える弾球遊技機であって、

前記遊技制御基板にはCPUを搭載しない中継基板と前記賞球制御基板とが接続され、また前記サブ制御基板のうちでCPUを搭載した前記サブ制御基板のいずれか1つが第1位のサブ制御基板として前記中継基板を介して前記遊技制御基板に接続され、且つ他のサブ制御基板は第2位のサブ制御基板として前記第1位のサブ制御基板に接続され、

前記賞球制御基板は前記遊技制御基板から入賞に係るデータを受信する通信回路を備え、

前記中継基板と前記遊技制御基板との接続には該中継基板から前記遊技制御基板へはデータを送信しない一方向通信回路が用いられ、

前記第1位のサブ制御基板と前記中継基板との接続には前記第1位のサブ制御基板から前記中継基板へはデータを送信しない一方向通信回路が用いられ、

前記第1位のサブ制御基板は前記第2位のサブ制御基板と双方向にデータを通信するための通信回路を備え、

前記第2位のサブ制御基板は前記第1位のサブ制御基板と双方向にデータを通信するための通信回路を備え、

狙って遊技球を発射することにより入球させることができ位置に大当たり制御作動口を設け、

前記遊技制御基板の大当たり制御は、前記大当たり状態中の前記大当たり制御作動口への入球を必須の前提条件として開始し、所定回数の前記大入賞口の開放により終了する構成であり、

前記大当たり状態は、少なくとも前記大当たり制御の終了するときに終了する構成であり、

前記大当たり状態が発生したが前記大当たり制御が未開始の状態であることを報知する報知手段を備え、

前記遊技制御基板は、前記大当たり状態が発生したが前記大当たり制御が未開始の状態であることの報知を指令する報知指令信号を、前記中継基板を介して該中継基板に接続されている前記第1位のサブ制御基板に送信し、

該報知指令信号を受信した前記画像制御用のサブ制御基板或いは効果音出力制御又は電飾制御を行うサブ制御基板は、該報知指令信号に基づいて報知データを生成し、該生成したデータに従って前記報知手段としての報知を行うことを特徴とする弾球遊技機。

【請求項6】

遊技球が入球可能な始動口及び大入賞口と、

遊技の進行を司るCPUを搭載し、前記大入賞口内に設けられた特定領域に遊技球が進入したことを条件に大当たり状態を発生させ、該大当たり状態にあることを必須条件として前記大入賞口を連続して開放作動させる大当たり制御を行う遊技制御基板と、

賞球の払い出しを行う賞球払出装置を制御する賞球制御基板と、

画像表示装置の表を制御するCPUを搭載した画像制御基板と、

遊技の状態に応じた効果音出力制御を行う効果音制御基板と、

遊技の状態に応じた電飾制御を行う電飾制御基板と、

CPUを搭載し前記遊技制御基板から送信されてきたデータを画像制御用、効果音制御用及び電飾制御用のデータに振り分け、画像制御用データを画像制御基板に、電飾制御用データを電飾制御基板に、効果音制御用のデータを効果音制御基板に送信する振分用制御基板と

を備える弾球遊技機であって、

前記遊技制御基板にはCPUを搭載しない中継基板と前記賞球制御基板とが接続され、前記振分用制御基板は前記中継基板に接続され、且つ前記振分用制御基板に前記画像制御基板、電飾制御基板及び効果音制御基板が接続され、

前記賞球制御基板は前記遊技制御基板から入賞に係るデータを受信する通信回路を備え、

前記中継基板と前記遊技制御基板との接続には該中継基板から前記遊技制御基板へはデータを送信しない一方向通信回路が用いられ、

前記中継基板に接続された前記振分用制御基板と該中継基板との接続には前記振分用制御基板から前記中継基板へはデータを送信しない一方向通信回路が用いられ、

前記振分用制御基板は前記画像制御基板、電飾制御基板及び効果音制御基板と双方向にデータを通信するための通信回路を備え、

前記画像制御基板、電飾制御基板及び効果音制御基板は各々前記振分用制御基板と双方向にデータを通信するための通信回路を備え、

狙って遊技球を発射することにより入球させることができ位置に大当たり制御作動口を設け、

前記遊技制御基板の大当たり制御は、前記大当たり状態中の前記大当たり制御作動口への入球を必須の前提条件として開始し、所定回数の前記大入賞口の開放により終了する構成であり、

前記大当たり状態は、少なくとも前記大当たり制御の終了するときに終了する構成であり、

前記大当たり状態が発生したが前記大当たり制御が未開始の状態であることを報知する報知手段を備え、

前記遊技制御基板は、前記大当たり状態が発生したが前記大当たり制御が未開始の状態であることを報知する報知指令信号を、前記中継基板を介して前記振分用制御基板に送信し、

該報知指令信号を受信した前記振分用制御基板は、該報知指令信号に基づいて報知データを生成して前記画像制御基板、電飾制御基板又は効果音制御基板に送信し、該報知データを受信した前記画像制御基板、電飾制御基板又は効果音制御基板は該データに従って前記報知手段としての報知を行うことを特徴とする弾球遊技機。

【請求項 7】

遊技球が入球可能な始動口及び大入賞口と、

遊技の進行を司るCPUを搭載し、前記大入賞口内に設けられた特定領域に遊技球が進入したことを条件に大当たり状態を発生させ、該大当たり状態にあることを必須条件として前記大入賞口を連続して開放作動させる大当たり制御を行う遊技制御基板と、

賞球の払い出しを行う賞球払出装置を制御する賞球制御基板と、

画像表示装置の表を制御するCPUを搭載した画像制御用のサブ制御基板と、

遊技の状態に応じた効果音出力制御又は電飾制御を行うサブ制御基板とを備える弾球遊技機であって、

前記遊技制御基板には前記賞球制御基板が接続され、また前記サブ制御基板のうちでCPUを搭載した前記サブ制御基板のいずれか1つが第1位のサブ制御基板として前記遊技制御基板に接続され、前記第1位のサブ制御基板には、他のサブ制御基板のいずれか1つが第2位のサブ制御基板として接続され、前記第1位と第2位以外のサブ制御基板があるときは、該サブ制御基板はすべて第3位のサブ制御基板として前記第2位のサブ制御基板に接続され、

前記賞球制御基板は前記遊技制御基板から入賞に係るデータを受信する通信回路を備え、

前記第1位のサブ制御基板と前記遊技制御基板との接続には該第1位のサブ制御基板から前記遊技制御基板へはデータを送信しない一方向通信回路が用いられ、

前記第2位のサブ制御基板と前記第1位のサブ制御基板との接続には前記第2位のサブ制御基板から前記第1位のサブ制御基板へはデータを送信しない一方向通信回路が用いられ、

前記第2位のサブ制御基板は前記第3位のサブ制御基板と双方向にデータを通信するための通信回路を備え、

前記第3位のサブ制御基板は前記第2位のサブ制御基板と双方向にデータを通信するための通信回路を備え、

狙って遊技球を発射することにより入球させることができ位置に大当たり制御作動口を設け、

前記遊技制御基板の大当たり制御は、前記大当たり状態中の前記大当たり制御作動口への入球を必須の前提条件として開始し、所定回数の前記大入賞口の開放により終了する構成であり、

前記大当たり状態は、少なくとも前記大当たり制御の終了するときに終了する構成であり、

前記大当たり状態が発生したが前記大当たり制御が未開始の状態であることを報知する報知手段を備え、

前記遊技制御基板は、前記大当たり状態が発生したが前記大当たり制御が未開始の状態であることを報知する報知指令信号を前記第1位のサブ制御基板に送信し、

該報知指令信号を受信した前記第1位、第2位又は第3位のサブ制御基板は、該報知指

令信号に基づいて報知データを生成し、該生成したデータに従って前記報知手段としての報知を行うことを特徴とする弾球遊技機。

【請求項 8】

遊技球が入球可能な始動口及び大入賞口と、

遊技の進行を司るCPUを搭載し、前記大入賞口内に設けられた特定領域に遊技球が進入したことを条件に大当たり状態を発生させ、該大当たり状態にあることを必須条件として前記大入賞口を連続して開放作動させる大当たり制御を行う遊技制御基板と、

賞球の払い出しを行う賞球払出装置を制御する賞球制御基板と、

画像表示装置の表示を制御するCPUを搭載した画像制御基板と、

遊技の状態に応じた効果音出力制御を行う効果音制御基板と、

遊技の状態に応じた電飾制御を行う電飾制御基板と、

CPUを搭載し前記遊技制御基板から送信されてきたデータを画像制御用、効果音制御用及び電飾制御用のデータに振り分け、画像制御用データを画像制御基板に、電飾制御用データを電飾制御基板に、効果音制御用のデータを効果音制御基板に送信する振分用制御基板と

を備える弾球遊技機であって、

前記遊技制御基板には前記賞球制御基板と前記振分用制御基板とが接続され、前記画像制御基板、電飾制御基板及び効果音制御基板のいずれか1つが仲介制御基板として前記振分用制御基板に接続され、残りの2つはそれぞれ末端制御基板として前記仲介制御基板に接続され、

前記賞球制御基板は前記遊技制御基板から入賞に係るデータを受信する通信回路を備え、

前記振分用制御基板と前記遊技制御基板との接続には該振分用制御基板から前記遊技制御基板へはデータを送信しない一方向通信回路が用いられ、

前記振分用制御基板と前記仲介制御基板との接続には前記仲介制御基板から前記振分用制御基板へはデータを送信しない一方向通信回路が用いられ、

前記仲介制御基板は前記末端制御基板と双方向にデータを通信するための通信回路を備え、

前記末端制御基板は各々前記仲介制御基板と双方向にデータを通信するための通信回路を備え、

狙って遊技球を発射することにより入球させることができ位置に大当たり制御作動口を設け、

前記遊技制御基板の大当たり制御は、前記大当たり状態中の前記大当たり制御作動口への入球を必須の前提条件として開始し、所定回数の前記大入賞口の開放により終了する構成であり、

前記大当たり状態は、少なくとも前記大当たり制御の終了するときに終了する構成であり、

前記大当たり状態が発生したが前記大当たり制御が未開始の状態であることを報知する報知手段を備え、

前記遊技制御基板は、前記大当たり状態が発生したが前記大当たり制御が未開始の状態であることの報知を指令する報知指令信号を前記振分用制御基板に送信し、

該報知指令信号を受信した前記振分用制御基板は、該報知指令信号に基づいて報知データを生成して前記仲介制御基板に送信し、該報知データを受信した前記画像制御基板、電飾制御基板又は効果音制御基板は該データに従って前記報知手段としての報知を行うことを特徴とする弾球遊技機。

【請求項 9】

遊技球が入球可能な始動口及び大入賞口と、

遊技の進行を司るCPUを搭載し、前記始動口への遊技球の入球に起因して抽出された乱数が所定値であるか否かの当否抽選を行い、該当否抽選が当たりであると大当たり状態

を発生させ、該大当たり状態にあることを必須条件として前記大入賞口を連続して開放作動させる大当たり制御を行う遊技制御基板と、

賞球の払い出しを行う賞球払出装置を制御する賞球制御基板と、

前記当否抽選の結果に対応する図柄を画像表示装置に表示させる制御を行うCPUを搭載した画像制御用のサブ制御基板と、

遊技の状態に応じた効果音出力制御又は電飾制御を行うサブ制御基板とを備える弾球遊技機であって、

前記遊技制御基板にはCPUを搭載しない中継基板と前記賞球制御基板とが接続され、また前記サブ制御基板のうちでCPUを搭載した前記サブ制御基板のいずれか1つが第1位のサブ制御基板として前記中継基板を介して前記遊技制御基板に接続され、且つ他のサブ制御基板は第2位のサブ制御基板として前記第1位のサブ制御基板に接続され、

前記賞球制御基板は前記遊技制御基板から入賞に係るデータを受信する通信回路を備え、

前記中継基板と前記遊技制御基板との接続には該中継基板から前記遊技制御基板へはデータを送信しない一方向通信回路が用いられ、

前記第1位のサブ制御基板と前記中継基板との接続には前記第1位のサブ制御基板から前記中継基板へはデータを送信しない一方向通信回路が用いられ、

前記第1位のサブ制御基板には、前記第2位のサブ制御基板及び前記遊技制御基板以外は接続は接続されなく、且つ前記第2位のサブ制御基板には前記第3位のサブ制御基板が接続され、

狙って遊技球を発射することにより入球させることができ位置に大当たり制御作動口を設け、

前記遊技制御基板の大当たり制御は、前記大当たり状態中の前記大当たり制御作動口への入球を必須の前提条件として開始し、所定回数の前記大入賞口の開放により終了する構成であり、

前記大当たり状態は、少なくとも前記大当たり制御の終了するときに終了する構成であり、

前記大当たり状態が発生したが前記大当たり制御が未開始の状態であることを報知する報知手段を備え、

前記遊技制御基板は、前記当否抽選を行う毎に、前記図柄の変動開始から確定表示までの変動時間を指定するデータ及び前記当否抽選の結果を示すデータが含まれる変動開始コマンドを前記中継基板を介して前記第1位のサブ制御基板に送信し、

前記画像制御用のサブ制御基板は、前記中継基板から又は前記第1位のサブ制御基板から送信される前記変動開始コマンドを受信すると、前記画像表示装置に前記図柄の変動表示を開始させ、前記変動開始コマンドの受信から該変動開始コマンドで指定された前記変動時間を経過後に前記当否抽選の結果に対応する図柄を前記画像表示装置に確定表示させ、

前記遊技制御基板は、前記大当たり状態が発生したが前記大当たり制御が未開始の状態であることの報知を指令する報知指令信号を、前記中継基板を介して該中継基板に接続されている前記第1位のサブ制御基板に送信し、

該報知指令信号を受信した前記画像制御用のサブ制御基板或いは効果音出力制御又は電飾制御を行うサブ制御基板は、該報知指令信号に基づいて報知データを生成し、該生成したデータに従って前記報知手段としての報知を行うことを特徴とする弾球遊技機。

【請求項10】

遊技球が入球可能な始動口及び大入賞口と、

遊技の進行を司るCPUを搭載し、前記始動口への遊技球の入球に起因して抽出された乱数が所定値であるか否かの当否抽選を行い、該当否抽選が当たりであると大当たり状態を発生させ、該大当たり状態にあることを必須条件として前記大入賞口を連続して開放作動させる大当たり制御を行う遊技制御基板と、

賞球の払い出しを行う賞球派出装置を制御する賞球制御基板と、
前記当否抽選の結果に対応する図柄を画像表示装置に表示させる制御を行うC P Uを搭載した画像制御基板と、

遊技の状態に応じた効果音出力制御を行う効果音制御基板と、
遊技の状態に応じた電飾制御を行う電飾制御基板と、

C P Uを搭載し前記遊技制御基板から送信されてきたデータを画像制御用、効果音制御用及び電飾制御用のデータに振り分け、画像制御用データを画像制御基板に、電飾制御用データを電飾制御基板に、効果音制御用のデータを効果音制御基板に送信する振分用制御基板と

を備える弾球遊技機であって、

前記遊技制御基板にはC P Uを搭載しない中継基板と前記賞球制御基板とが接続され、前記振分用制御基板は前記中継基板に接続され、且つ前記振分用制御基板に前記画像制御基板、電飾制御基板及び効果音制御基板が接続され、

前記賞球制御基板は前記遊技制御基板から入賞に係るデータを受信する通信回路を備え、

前記中継基板と前記遊技制御基板との接続には該中継基板から前記遊技制御基板へはデータを送信しない一方向通信回路が用いられ、

前記中継基板に接続された前記振分用制御基板と該中継基板との接続には前記振分用制御基板から前記中継基板へはデータを送信しない一方向通信回路が用いられ、

前記中継基板には、前記振分用制御基板及び前記遊技制御基板以外は接続されなく、且つ前記振分用制御基板には前記画像制御基板、電飾制御基板及び効果音制御基板が接続され、

狙って遊技球を発射することにより入球させることが可能な位置に大当たり制御作動口を設け、

前記遊技制御基板の大当たり制御は、前記大当たり状態中の前記大当たり制御作動口への入球を必須の前提条件として開始し、所定回数の前記大入賞口の開放により終了する構成であり、

前記大当たり状態は、少なくとも前記大当たり制御の終了するときに終了する構成であり、

前記大当たり状態が発生したが前記大当たり制御が未開始の状態であることを報知する報知手段を備え、

前記遊技制御基板は、前記当否抽選を行う毎に、前記図柄の変動開始から確定表示までの変動時間を指定するデータ及び前記当否抽選の結果を示すデータが含まれる変動開始コマンドを前記中継基板を介して前記振分用制御基板に送信し、

前記画像制御基板は、前記振分用制御基板から送信される前記変動開始コマンドを受信すると、前記画像表示装置に前記図柄の変動表示を開始させ、前記変動開始コマンドの受信から該変動開始コマンドで指定された前記変動時間を経過後に前記当否抽選の結果に対応する図柄を前記画像表示装置に確定表示させ、

前記遊技制御基板は、前記大当たり状態が発生したが前記大当たり制御が未開始の状態であることの報知を指令する報知指令信号を、前記中継基板を介して前記振分用制御基板に送信し、

該報知指令信号を受信した前記振分用制御基板は、該報知指令信号に基づいて報知データを生成して前記画像制御基板、電飾制御基板又は効果音制御基板に送信し、該報知データを受信した前記画像制御基板、電飾制御基板又は効果音制御基板は該データに従って前記報知手段としての報知を行う

ことを特徴とする弾球遊技機。

【請求項 11】

遊技球が入球可能な始動口及び大入賞口と、
遊技の進行を司るC P Uを搭載し、前記始動口への遊技球の入球に起因して抽出された乱数が所定値であるか否かの当否抽選を行い、該当否抽選が当たりであると大当たり状態

を発生させ、該大当たり状態にあることを必須条件として前記大入賞口を連続して開放作動させる大当たり制御を行う遊技制御基板と、

賞球の払い出しを行う賞球払出装置を制御する賞球制御基板と、

前記当否抽選の結果に対応する図柄を画像表示装置に表示させる制御を行うCPUを搭載した画像制御用のサブ制御基板と、

遊技の状態に応じた効果音出力制御又は電飾制御を行うサブ制御基板とを備える弾球遊技機であって、

前記遊技制御基板には前記賞球制御基板が接続され、また前記サブ制御基板のうちでCPUを搭載した前記サブ制御基板のいずれか1つが第1位のサブ制御基板として前記遊技制御基板に接続され、前記第1位のサブ制御基板には、他のサブ制御基板のいずれか1つが第2位のサブ制御基板として接続され、前記第1位と第2位以外のサブ制御基板があるときは、該サブ制御基板はすべて第3位のサブ制御基板として前記第2位のサブ制御基板に接続され、

前記賞球制御基板は前記遊技制御基板から入賞に係るデータを受信する通信回路を備え、

前記第1位のサブ制御基板と前記遊技制御基板との接続には該第1位のサブ制御基板から前記遊技制御基板へはデータを送信しない一方向通信回路が用いられ、

前記第2位のサブ制御基板と前記第1位のサブ制御基板との接続には前記第2位のサブ制御基板から前記第1位のサブ制御基板へはデータを送信しない一方向通信回路が用いられ、

前記第1位のサブ制御基板には、前記第2位のサブ制御基板及び前記遊技制御基板以外は接続は接続されなく、且つ前記第2位のサブ制御基板には前記第3位のサブ制御基板が接続され、

狙って遊技球を発射することにより入球させることができ位置に大当たり制御作動口を設け、

前記遊技制御基板の大当たり制御は、前記大当たり状態中の前記大当たり制御作動口への入球を必須の前提条件として開始し、所定回数の前記大入賞口の開放により終了する構成であり、

前記大当たり状態は、少なくとも前記大当たり制御の終了するときに終了する構成であり、

前記大当たり状態が発生したが前記大当たり制御が未開始の状態であることを報知する報知手段を備え、

前記遊技制御基板は、前記当否抽選を行う毎に、前記図柄の変動開始から確定表示までの変動時間を指定するデータ及び前記当否抽選の結果を示すデータが含まれる変動開始コマンドを前記第1位のサブ制御基板に送信し、

前記画像制御用のサブ制御基板は、前記遊技制御基板、第1位のサブ制御基板又は第2位のサブ制御基板から前記変動開始コマンドを受信すると、前記画像表示装置に前記図柄の変動表示を開始させ、前記変動開始コマンドの受信から該変動開始コマンドで指定された前記変動時間を経過後に前記当否抽選の結果に対応する図柄を前記画像表示装置に確定表示させ、

前記遊技制御基板は、前記大当たり状態が発生したが前記大当たり制御が未開始の状態であることの報知を指令する報知指令信号を前記第1位のサブ制御基板に送信し、

該報知指令信号を受信した前記第1位、第2位又は第3位のサブ制御基板は、該報知指令信号に基づいて報知データを生成し、該生成したデータに従って前記報知手段としての報知を行う

ことを特徴とする弾球遊技機。

【請求項12】

遊技球が入球可能な始動口及び大入賞口と、

遊技の進行を司るCPUを搭載し、前記始動口への遊技球の入球に起因して抽出された乱数が所定値であるか否かの当否抽選を行い、該当否抽選が当たりであると大当たり状態

を発生させ、該大当たり状態にあることを必須条件として前記大入賞口を連続して開放作動させる大当たり制御を行う遊技制御基板と、

賞球の払い出しを行う賞球払出装置を制御する賞球制御基板と、

前記当否抽選の結果に対応する図柄を画像表示装置に表示させる制御を行うC P Uを搭載した画像制御基板と、

遊技の状態に応じた効果音出力制御を行う効果音制御基板と、

遊技の状態に応じた電飾制御を行う電飾制御基板と、

C P Uを搭載し前記遊技制御基板から送信されてきたデータを画像制御用、効果音制御用及び電飾制御用のデータに振り分け、画像制御用データを画像制御基板に、電飾制御用データを電飾制御基板に、効果音制御用のデータを効果音制御基板に送信する振分用制御基板と

を備える弾球遊技機であって、

前記遊技制御基板には前記賞球制御基板と前記振分用制御基板とが接続され、前記画像制御基板、電飾制御基板及び効果音制御基板のいずれか1つが仲介制御基板として前記振分用制御基板に接続され、残りの2つはそれぞれ末端制御基板として前記仲介制御基板に接続され、

前記賞球制御基板は前記遊技制御基板から入賞に係るデータを受信する通信回路を備え、

前記振分用制御基板と前記遊技制御基板との接続には該振分用制御基板から前記遊技制御基板へはデータを送信しない一方向通信回路が用いられ、

前記振分用制御基板と前記仲介制御基板との接続には前記仲介制御基板から前記振分用制御基板へはデータを送信しない一方向通信回路が用いられ、

前記振分用制御基板には、前記仲介制御基板及び前記遊技制御基板以外は接続されなく、且つ前記仲介制御基板には前記末端制御基板が接続され、

狙って遊技球を発射することにより入球させることが可能な位置に大当たり制御作動口を設け、

前記遊技制御基板の大当たり制御は、前記大当たり状態中の前記大当たり制御作動口への入球を必須の前提条件として開始し、所定回数の前記大入賞口の開放により終了する構成であり、

前記大当たり状態は、少なくとも前記大当たり制御の終了するときに終了する構成であり、

前記大当たり状態が発生したが前記大当たり制御が未開始の状態であることを報知する報知手段を備え、

前記遊技制御基板は、前記当否抽選を行う毎に、前記図柄の変動開始から確定表示までの変動時間を指定するデータ及び前記当否抽選の結果を示すデータが含まれる変動開始コマンドを前記振分用制御基板に送信し、

前記画像制御基板は、前記振分用制御基板から又は前記仲介制御基板から前記変動開始コマンドを受信すると、前記画像表示装置に前記図柄の変動表示を開始させ、前記変動開始コマンドの受信から該変動開始コマンドで指定された前記変動時間を経過後に前記当否抽選の結果に対応する図柄を前記画像表示装置に確定表示させ、

前記遊技制御基板は、前記大当たり状態が発生したが前記大当たり制御が未開始の状態であることの報知を指令する報知指令信号を前記振分用制御基板に送信し、

該報知指令信号を受信した前記振分用制御基板は、該報知指令信号に基づいて報知データを生成して前記仲介制御基板に送信し、該報知データを受信した前記画像制御基板、電飾制御基板又は効果音制御基板は該データに従って前記報知手段としての報知を行うことを特徴とする弾球遊技機。

【請求項13】

遊技球が入球可能な始動口及び大入賞口と、

遊技の進行を司るC P Uを搭載し、前記大入賞口内に設けられた特定領域に遊技球が進入したことを条件に大当たり状態を発生させ、該大当たり状態にあることを必須条件とし

て前記大入賞口を連続して開放作動させる大当たり制御を行う遊技制御基板と、
賞球の払い出しを行う賞球払出装置を制御する賞球制御基板と、
画像表示装置の表示を制御するCPUを搭載した画像制御用のサブ制御基板と、
遊技の状態に応じた効果音出力制御又は電飾制御を行うサブ制御基板とを備える弾球遊
技機であって、

前記遊技制御基板にはCPUを搭載しない中継基板と前記賞球制御基板とが接続され、
また前記サブ制御基板のうちでCPUを搭載した前記サブ制御基板のいずれか1つが第1
位のサブ制御基板として前記中継基板を介して前記遊技制御基板に接続され、且つ他のサ
ブ制御基板は第2位のサブ制御基板として前記第1位のサブ制御基板に接続され、

前記賞球制御基板は前記遊技制御基板から入賞に係るデータを受信する通信回路を備え
、

前記中継基板と前記遊技制御基板との接続には該中継基板から前記遊技制御基板へはデ
ータを送信しない一方向通信回路が用いられ、

前記第1位のサブ制御基板と前記中継基板との接続には前記第1位のサブ制御基板から
前記中継基板へはデータを送信しない一方向通信回路が用いられ、

前記中継基板には、前記第1位のサブ制御基板及び前記遊技制御基板以外は接続されな
く、且つ前記第1位のサブ制御基板には前記第2位のサブ制御基板が接続され、

狙って遊技球を発射することにより入球させることができ位置に大当たり制御作動口
を設け、

前記遊技制御基板の大当たり制御は、前記大当たり状態中の前記大当たり制御作動口へ
の入球を必須の前提条件として開始し、所定回数の前記大入賞口の開放により終了する構
成であり、

前記大当たり状態は、少なくとも前記大当たり制御の終了するときに終了する構成であ
り、

前記大当たり状態が発生したが前記大当たり制御が未開始の状態であることを報知する
報知手段を備え、

前記遊技制御基板は、前記大当たり状態が発生したが前記大当たり制御が未開始の状態
であるこの報知を指令する報知指令信号を、前記中継基板を介して該中継基板に接続さ
れている前記第1位のサブ制御基板に送信し、

該報知指令信号を受信した前記画像制御用のサブ制御基板或いは効果音出力制御又は電
飾制御を行うサブ制御基板は、該報知指令信号に基づいて報知データを生成し、該生成し
たデータに従って前記報知手段としての報知を行う
ことを特徴とする弾球遊技機。

【請求項14】

遊技球が入球可能な始動口及び大入賞口と、
遊技の進行を司るCPUを搭載し、前記大入賞口内に設けられた特定領域に遊技球が進
入したことを条件に大当たり状態を発生させ、該大当たり状態にあることを必須条件とし
て前記大入賞口を連続して開放作動させる大当たり制御を行う遊技制御基板と、

賞球の払い出しを行う賞球払出装置を制御する賞球制御基板と、
画像表示装置の表示を制御するCPUを搭載した画像制御用のサブ制御基板と、
遊技の状態に応じた効果音出力制御を行う効果音制御基板と、
遊技の状態に応じた電飾制御を行う電飾制御基板と、
CPUを搭載し前記遊技制御基板から送信されてきたデータを画像制御用、効果音制御
用及び電飾制御用のデータに振り分け、画像制御用データを画像制御基板に、電飾制御用
データを電飾制御基板に、効果音制御用のデータを効果音制御基板に送信する振分用制御
基板と
を備える弾球遊技機であって、

前記遊技制御基板にはCPUを搭載しない中継基板と前記賞球制御基板とが接続され、
前記振分用制御基板は前記中継基板に接続され、且つ前記振分用制御基板に前記画像制御
基板、電飾制御基板及び効果音制御基板が接続され、

前記賞球制御基板は前記遊技制御基板から入賞に係るデータを受信する通信回路を備え、

前記中継基板と前記遊技制御基板との接続には該中継基板から前記遊技制御基板へはデータを送信しない一方向通信回路が用いられ、

前記中継基板に接続された前記振分用制御基板と該中継基板との接続には前記振分用制御基板から前記中継基板へはデータを送信しない一方向通信回路が用いられ、

前記中継基板には、前記振分用制御基板及び前記遊技制御基板以外は接続されなく、且つ前記振分用制御基板には前記画像制御基板、電飾制御基板及び効果音制御基板が接続され、

狙って遊技球を発射することにより入球させることが可能な位置に大当たり制御作動口を設け、

前記遊技制御基板の大当たり制御は、前記大当たり状態中の前記大当たり制御作動口への入球を必須の前提条件として開始し、所定回数の前記大入賞口の開放により終了する構成であり、

前記大当たり状態は、少なくとも前記大当たり制御の終了するときに終了する構成であり、

前記大当たり状態が発生したが前記大当たり制御が未開始の状態であることを報知する報知手段を備え、

前記遊技制御基板は、前記大当たり状態が発生したが前記大当たり制御が未開始の状態であることの報知を指令する報知指令信号を、前記中継基板を介して前記振分用制御基板に送信し、

該報知指令信号を受信した前記振分用制御基板は、該報知指令信号に基づいて報知データを生成して前記画像制御基板、電飾制御基板又は効果音制御基板に送信し、該報知データを受信した前記画像制御基板、電飾制御基板又は効果音制御基板は該データに従って前記報知手段としての報知を行うことを特徴とする弾球遊技機。

【請求項 15】

遊技球が入球可能な始動口及び大入賞口と、

遊技の進行を司るCPUを搭載し、前記大入賞口内に設けられた特定領域に遊技球が進入したことを条件に大当たり状態を発生させ、該大当たり状態にあることを必須条件として前記大入賞口を連続して開放作動させる大当たり制御を行う遊技制御基板と、

賞球の払い出しを行う賞球払出装置を制御する賞球制御基板と、

画像表示装置の表を制御するCPUを搭載した画像制御用のサブ制御基板と、

遊技の状態に応じた効果音出力制御又は電飾制御を行うサブ制御基板とを備える弾球遊技機であって、

前記遊技制御基板には前記賞球制御基板が接続され、また前記サブ制御基板のうちでCPUを搭載した前記サブ制御基板のいずれか1つが第1位のサブ制御基板として前記遊技制御基板に接続され、前記第1位のサブ制御基板には、他のサブ制御基板のいずれか1つが第2位のサブ制御基板として接続され、前記第1位と第2位以外のサブ制御基板があるときは、該サブ制御基板はすべて第3位のサブ制御基板として前記第2位のサブ制御基板に接続され、

前記賞球制御基板は前記遊技制御基板から入賞に係るデータを受信する通信回路を備え、

前記第1位のサブ制御基板と前記遊技制御基板との接続には該第1位のサブ制御基板から前記遊技制御基板へはデータを送信しない一方向通信回路が用いられ、

前記第2位のサブ制御基板と前記第1位のサブ制御基板との接続には前記第2位のサブ制御基板から前記第1位のサブ制御基板へはデータを送信しない一方向通信回路が用いられ、

前記第1位のサブ制御基板には、前記第2位のサブ制御基板及び前記遊技制御基板以外は接続は接続されなく、且つ前記第2位のサブ制御基板には前記第3位のサブ制御基板が

接続され、

狙って遊技球を発射することにより入球させることが可能な位置に大当たり制御作動口を設け、

前記遊技制御基板の大当たり制御は、前記大当たり状態中の前記大当たり制御作動口への入球を必須の前提条件として開始し、所定回数の前記大入賞口の開放により終了する構成であり、

前記大当たり状態は、少なくとも前記大当たり制御の終了するときに終了する構成であり、

前記大当たり状態が発生したが前記大当たり制御が未開始の状態であることを報知する報知手段を備え、

前記遊技制御基板は、前記大当たり状態が発生したが前記大当たり制御が未開始の状態であるとの報知を指令する報知指令信号を前記第1位のサブ制御基板に送信し、

該報知指令信号を受信した前記第1位、第2位又は第3位のサブ制御基板は、該報知指令信号に基づいて報知データを生成し、該生成したデータに従って前記報知手段としての報知を行う

ことを特徴とする弾球遊技機。

【請求項16】

遊技球が入球可能な始動口及び大入賞口と、

遊技の進行を司るCPUを搭載し、前記大入賞口内に設けられた特定領域に遊技球が進入したことを条件に大当たり状態を発生させ、該大当たり状態にあることを必須条件として前記大入賞口を連続して開放作動させる大当たり制御を行う遊技制御基板と、

賞球の払い出しを行う賞球払出装置を制御する賞球制御基板と、

画像表示装置の表示を制御するCPUを搭載した画像制御基板と、

遊技の状態に応じた効果音出力制御を行う効果音制御基板と、

遊技の状態に応じた電飾制御を行う電飾制御基板と、

CPUを搭載し前記遊技制御基板から送信されてきたデータを画像制御用、効果音制御用及び電飾制御用のデータに振り分け、画像制御用データを画像制御基板に、電飾制御用データを電飾制御基板に、効果音制御用のデータを効果音制御基板に送信する振分用制御基板と

を備える弾球遊技機であって、

前記遊技制御基板には前記賞球制御基板と前記振分用制御基板とが接続され、前記画像制御基板、電飾制御基板及び効果音制御基板のいずれか1つが仲介制御基板として前記振分用制御基板に接続され、残りの2つはそれぞれ末端制御基板として前記仲介制御基板に接続され、

前記賞球制御基板は前記遊技制御基板から入賞に係るデータを受信する通信回路を備え、

前記振分用制御基板と前記遊技制御基板との接続には該振分用制御基板から前記遊技制御基板へはデータを送信しない一方向通信回路が用いられ、

前記振分用制御基板と前記仲介制御基板との接続には前記仲介制御基板から前記振分用制御基板へはデータを送信しない一方向通信回路が用いられ、

前記振分用制御基板には、前記仲介制御基板及び前記遊技制御基板以外は接続されなく、且つ前記仲介制御基板には前記末端制御基板が接続され、

狙って遊技球を発射することにより入球させることが可能な位置に大当たり制御作動口を設け、

前記遊技制御基板の大当たり制御は、前記大当たり状態中の前記大当たり制御作動口への入球を必須の前提条件として開始し、所定回数の前記大入賞口の開放により終了する構成であり、

前記大当たり状態は、少なくとも前記大当たり制御の終了するときに終了する構成であり、

前記大当たり状態が発生したが前記大当たり制御が未開始の状態であることを報知する

報知手段を備え、

前記遊技制御基板は、前記大当たり状態が発生したが前記大当たり制御が未開始の状態であることの報知を指令する報知指令信号を前記振分用制御基板に送信し、

該報知指令信号を受信した前記振分用制御基板は、該報知指令信号に基づいて報知データを生成して前記仲介制御基板に送信し、該報知データを受信した前記画像制御基板、電飾制御基板又は効果音制御基板は該データに従って前記報知手段としての報知を行うことを特徴とする弾球遊技機。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0096

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0096】

請求項9記載の弾球遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口及び大入賞口と、

遊技の進行を司るCPUを搭載し、前記始動口への遊技球の入球に起因して抽出された乱数が所定値であるか否かの当否抽選を行い、該当否抽選が当たりであると大当たり状態を発生させ、該大当たり状態にあることを必須条件として前記大入賞口を連続して開放作動させる大当たり制御を行う遊技制御基板と、

賞球の払い出しを行う賞球払出装置を制御する賞球制御基板と、

前記当否抽選の結果に対応する図柄を画像表示装置に表示させる制御を行うCPUを搭載した画像制御用のサブ制御基板と、

遊技の状態に応じた効果音出力制御又は電飾制御を行うサブ制御基板とを備える弾球遊技機であって、

前記遊技制御基板にはCPUを搭載しない中継基板と前記賞球制御基板とが接続され、また前記サブ制御基板のうちでCPUを搭載した前記サブ制御基板のいずれか1つが第1位のサブ制御基板として前記中継基板を介して前記遊技制御基板に接続され、且つ他のサブ制御基板は第2位のサブ制御基板として前記第1位のサブ制御基板に接続され、

前記賞球制御基板は前記遊技制御基板から入賞に係るデータを受信する通信回路を備え、

前記中継基板と前記遊技制御基板との接続には該中継基板から前記遊技制御基板へはデータを送信しない一方向通信回路が用いられ、

前記第1位のサブ制御基板と前記中継基板との接続には前記第1位のサブ制御基板から前記中継基板へはデータを送信しない一方向通信回路が用いられ、

前記第1位のサブ制御基板には、前記第2位のサブ制御基板及び前記遊技制御基板以外は接続は接続されなく、且つ前記第2位のサブ制御基板には前記第3位のサブ制御基板が接続され、

狙って遊技球を発射することにより入球させることができ位置に大当たり制御作動口を設け、

前記遊技制御基板の大当たり制御は、前記大当たり状態中の前記大当たり制御作動口への入球を必須の前提条件として開始し、所定回数の前記大入賞口の開放により終了する構成であり、

前記大当たり状態は、少なくとも前記大当たり制御の終了するときに終了する構成であり、

前記大当たり状態が発生したが前記大当たり制御が未開始の状態であることを報知する報知手段を備え、

前記遊技制御基板は、前記当否抽選を行う毎に、前記図柄の変動開始から確定表示までの変動時間を指定するデータ及び前記当否抽選の結果を示すデータが含まれる変動開始コマンドを前記中継基板を介して前記第1位のサブ制御基板に送信し、

前記画像制御用のサブ制御基板は、前記中継基板から又は前記第1位のサブ制御基板か

ら送信される前記変動開始コマンドを受信すると、前記画像表示装置に前記図柄の変動表示を開始させ、前記変動開始コマンドの受信から該変動開始コマンドで指定された前記変動時間を経過後に前記当否抽選の結果に対応する図柄を前記画像表示装置に確定表示させ、

前記遊技制御基板は、前記大当たり状態が発生したが前記大当たり制御が未開始の状態であることの報知を指令する報知指令信号を、前記中継基板を介して該中継基板に接続されている前記第1位のサブ制御基板に送信し、

該報知指令信号を受信した前記画像制御用のサブ制御基板或いは効果音出力制御又は電飾制御を行うサブ制御基板は、該報知指令信号に基づいて報知データを生成し、該生成したデータに従って前記報知手段としての報知を行うことを特徴とする。

請求項10記載の弾球遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口及び大入賞口と、

遊技の進行を司るCPUを搭載し、前記始動口への遊技球の入球に起因して抽出された乱数が所定値であるか否かの当否抽選を行い、該当否抽選が当たりであると大当たり状態を発生させ、該大当たり状態にあることを必須条件として前記大入賞口を連続して開放作動させる大当たり制御を行う遊技制御基板と、

賞球の払い出しを行う賞球払出装置を制御する賞球制御基板と、

前記当否抽選の結果に対応する図柄を画像表示装置に表示させる制御を行うCPUを搭載した画像制御基板と、

遊技の状態に応じた効果音出力制御を行う効果音制御基板と、

遊技の状態に応じた電飾制御を行う電飾制御基板と、

CPUを搭載し前記遊技制御基板から送信されてきたデータを画像制御用、効果音制御用及び電飾制御用のデータに振り分け、画像制御用データを画像制御基板に、電飾制御用データを電飾制御基板に、効果音制御用のデータを効果音制御基板に送信する振分用制御基板と

を備える弾球遊技機であって、

前記遊技制御基板にはCPUを搭載しない中継基板と前記賞球制御基板とが接続され、前記振分用制御基板は前記中継基板に接続され、且つ前記振分用制御基板に前記画像制御基板、電飾制御基板及び効果音制御基板が接続され、

前記賞球制御基板は前記遊技制御基板から入賞に係るデータを受信する通信回路を備え、

前記中継基板と前記遊技制御基板との接続には該中継基板から前記遊技制御基板へはデータを送信しない一方向通信回路が用いられ、

前記中継基板に接続された前記振分用制御基板と該中継基板との接続には前記振分用制御基板から前記中継基板へはデータを送信しない一方向通信回路が用いられ、

前記中継基板には、前記振分用制御基板及び前記遊技制御基板以外は接続されなく、且つ前記振分用制御基板には前記画像制御基板、電飾制御基板及び効果音制御基板が接続され、

狙って遊技球を発射することにより入球させることができ可能な位置に大当たり制御作動口を設け、

前記遊技制御基板の大当たり制御は、前記大当たり状態中の前記大当たり制御作動口への入球を必須の前提条件として開始し、所定回数の前記大入賞口の開放により終了する構成であり、

前記大当たり状態は、少なくとも前記大当たり制御の終了するときに終了する構成であり、

前記大当たり状態が発生したが前記大当たり制御が未開始の状態であることを報知する報知手段を備え、

前記遊技制御基板は、前記当否抽選を行う毎に、前記図柄の変動開始から確定表示までの変動時間を指定するデータ及び前記当否抽選の結果を示すデータが含まれる変動開始コ

マンドを前記中継基板を介して前記振分用制御基板に送信し、

前記画像制御基板は、前記振分用制御基板から送信される前記変動開始コマンドを受信すると、前記画像表示装置に前記図柄の変動表示を開始させ、前記変動開始コマンドの受信から該変動開始コマンドで指定された前記変動時間を経過後に前記当否抽選の結果に対応する図柄を前記画像表示装置に確定表示させ、

前記遊技制御基板は、前記大当たり状態が発生したが前記大当たり制御が未開始の状態であることの報知を指令する報知指令信号を、前記中継基板を介して前記振分用制御基板に送信し、

該報知指令信号を受信した前記振分用制御基板は、該報知指令信号に基づいて報知データを生成して前記画像制御基板、電飾制御基板又は効果音制御基板に送信し、該報知データを受信した前記画像制御基板、電飾制御基板又は効果音制御基板は該データに従って前記報知手段としての報知を行う

ことを特徴とする。

請求項 1 1 記載の弾球遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口及び大入賞口と、

遊技の進行を司るCPUを搭載し、前記始動口への遊技球の入球に起因して抽出された乱数が所定値であるか否かの当否抽選を行い、該当否抽選が当たりであると大当たり状態を発生させ、該大当たり状態にあることを必須条件として前記大入賞口を連続して開放作動させる大当たり制御を行う遊技制御基板と、

賞球の払い出しを行う賞球払出装置を制御する賞球制御基板と、

前記当否抽選の結果に対応する図柄を画像表示装置に表示させる制御を行うCPUを搭載した画像制御用のサブ制御基板と、

遊技の状態に応じた効果音出力制御又は電飾制御を行うサブ制御基板とを備える弾球遊技機であって、

前記遊技制御基板には前記賞球制御基板が接続され、また前記サブ制御基板のうちでCPUを搭載した前記サブ制御基板のいずれか1つが第1位のサブ制御基板として前記遊技制御基板に接続され、前記第1位のサブ制御基板には、他のサブ制御基板のいずれか1つが第2位のサブ制御基板として接続され、前記第1位と第2位以外のサブ制御基板があるときは、該サブ制御基板はすべて第3位のサブ制御基板として前記第2位のサブ制御基板に接続され、

前記賞球制御基板は前記遊技制御基板から入賞に係るデータを受信する通信回路を備え、

前記第1位のサブ制御基板と前記遊技制御基板との接続には該第1位のサブ制御基板から前記遊技制御基板へはデータを送信しない一方向通信回路が用いられ、

前記第2位のサブ制御基板と前記第1位のサブ制御基板との接続には前記第2位のサブ制御基板から前記第1位のサブ制御基板へはデータを送信しない一方向通信回路が用いられ、

前記第1位のサブ制御基板には、前記第2位のサブ制御基板及び前記遊技制御基板以外は接続は接続されなく、且つ前記第2位のサブ制御基板には前記第3位のサブ制御基板が接続され、

狙って遊技球を発射することにより入球させることができ位置に大当たり制御作動口を設け、

前記遊技制御基板の大当たり制御は、前記大当たり状態中の前記大当たり制御作動口への入球を必須の前提条件として開始し、所定回数の前記大入賞口の開放により終了する構成であり、

前記大当たり状態は、少なくとも前記大当たり制御の終了するときに終了する構成であり、

前記大当たり状態が発生したが前記大当たり制御が未開始の状態であることを報知する報知手段を備え、

前記遊技制御基板は、前記当否抽選を行う毎に、前記図柄の変動開始から確定表示まで

の変動時間を指定するデータ及び前記当否抽選の結果を示すデータが含まれる変動開始コマンドを前記第1位のサブ制御基板に送信し、

前記画像制御用のサブ制御基板は、前記遊技制御基板、第1位のサブ制御基板又は第2位のサブ制御基板から前記変動開始コマンドを受信すると、前記画像表示装置に前記図柄の変動表示を開始させ、前記変動開始コマンドの受信から該変動開始コマンドで指定された前記変動時間を経過後に前記当否抽選の結果に対応する図柄を前記画像表示装置に確定表示させ、

前記遊技制御基板は、前記大当たり状態が発生したが前記大当たり制御が未開始の状態であることの報知を指令する報知指令信号を前記第1位のサブ制御基板に送信し、

該報知指令信号を受信した前記第1位、第2位又は第3位のサブ制御基板は、該報知指令信号に基づいて報知データを生成し、該生成したデータに従って前記報知手段としての報知を行う

ことを特徴とする。

請求項1-2記載の弾球遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口及び大入賞口と、

遊技の進行を司るCPUを搭載し、前記始動口への遊技球の入球に起因して抽出された乱数が所定値であるか否かの当否抽選を行い、該当否抽選が当たりであると大当たり状態を発生させ、該大当たり状態にあることを必須条件として前記大入賞口を連続して開放作動させる大当たり制御を行う遊技制御基板と、

賞球の払い出しを行う賞球払出装置を制御する賞球制御基板と、

前記当否抽選の結果に対応する図柄を画像表示装置に表示させる制御を行うCPUを搭載した画像制御基板と、

遊技の状態に応じた効果音出力制御を行う効果音制御基板と、

遊技の状態に応じた電飾制御を行う電飾制御基板と、

CPUを搭載し前記遊技制御基板から送信されてきたデータを画像制御用、効果音制御用及び電飾制御用のデータに振り分け、画像制御用データを画像制御基板に、電飾制御用データを電飾制御基板に、効果音制御用のデータを効果音制御基板に送信する振分用制御基板と

を備える弾球遊技機であって、

前記遊技制御基板には前記賞球制御基板と前記振分用制御基板とが接続され、前記画像制御基板、電飾制御基板及び効果音制御基板のいずれか1つが仲介制御基板として前記振分用制御基板に接続され、残りの2つはそれぞれ末端制御基板として前記仲介制御基板に接続され、

前記賞球制御基板は前記遊技制御基板から入賞に係るデータを受信する通信回路を備え、

前記振分用制御基板と前記遊技制御基板との接続には該振分用制御基板から前記遊技制御基板へはデータを送信しない一方向通信回路が用いられ、

前記振分用制御基板と前記仲介制御基板との接続には前記仲介制御基板から前記振分用制御基板へはデータを送信しない一方向通信回路が用いられ、

前記振分用制御基板には、前記仲介制御基板及び前記遊技制御基板以外は接続されなく且つ前記仲介制御基板には前記末端制御基板が接続され、

狙って遊技球を発射することにより入球させることが可能な位置に大当たり制御作動口を設け、

前記遊技制御基板の大当たり制御は、前記大当たり状態中の前記大当たり制御作動口への入球を必須の前提条件として開始し、所定回数の前記大入賞口の開放により終了する構成であり、

前記大当たり状態は、少なくとも前記大当たり制御の終了するときに終了する構成であり、

前記大当たり状態が発生したが前記大当たり制御が未開始の状態であることを報知する報知手段を備え、

前記遊技制御基板は、前記当否抽選を行う毎に、前記図柄の変動開始から確定表示までの変動時間を指定するデータ及び前記当否抽選の結果を示すデータが含まれる変動開始コマンドを前記振分用制御基板に送信し、

前記画像制御基板は、前記振分用制御基板から又は前記仲介制御基板から前記変動開始コマンドを受信すると、前記画像表示装置に前記図柄の変動表示を開始させ、前記変動開始コマンドの受信から該変動開始コマンドで指定された前記変動時間を経過後に前記当否抽選の結果に対応する図柄を前記画像表示装置に確定表示させ、

前記遊技制御基板は、前記大当たり状態が発生したが前記大当たり制御が未開始の状態であることの報知を指令する報知指令信号を前記振分用制御基板に送信し、

該報知指令信号を受信した前記振分用制御基板は、該報知指令信号に基づいて報知データを生成して前記仲介制御基板に送信し、該報知データを受信した前記画像制御基板、電飾制御基板又は効果音制御基板は該データに従って前記報知手段としての報知を行うことを特徴とする。

請求項 1 3 記載の弾球遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口及び大入賞口と、

遊技の進行を司るCPUを搭載し、前記大入賞口内に設けられた特定領域に遊技球が進入したことを条件に大当たり状態を発生させ、該大当たり状態にあることを必須条件として前記大入賞口を連続して開放作動させる大当たり制御を行う遊技制御基板と、

賞球の払い出しを行う賞球払出装置を制御する賞球制御基板と、

画像表示装置の表示を制御するCPUを搭載した画像制御用のサブ制御基板と、

遊技の状態に応じた効果音出力制御又は電飾制御を行うサブ制御基板とを備える弾球遊技機であって、

前記遊技制御基板にはCPUを搭載しない中継基板と前記賞球制御基板とが接続され、また前記サブ制御基板のうちでCPUを搭載した前記サブ制御基板のいずれか1つが第1位のサブ制御基板として前記中継基板を介して前記遊技制御基板に接続され、且つ他のサブ制御基板は第2位のサブ制御基板として前記第1位のサブ制御基板に接続され、

前記賞球制御基板は前記遊技制御基板から入賞に係るデータを受信する通信回路を備え、

前記中継基板と前記遊技制御基板との接続には該中継基板から前記遊技制御基板へはデータを送信しない一方向通信回路が用いられ、

前記第1位のサブ制御基板と前記中継基板との接続には前記第1位のサブ制御基板から前記中継基板へはデータを送信しない一方向通信回路が用いられ、

前記中継基板には、前記第1位のサブ制御基板及び前記遊技制御基板以外は接続されなく、且つ前記第1位のサブ制御基板には前記第2位のサブ制御基板が接続され、

狙って遊技球を発射することにより入球させることができ位置に大当たり制御作動口を設け、

前記遊技制御基板の大当たり制御は、前記大当たり状態中の前記大当たり制御作動口への入球を必須の前提条件として開始し、所定回数の前記大入賞口の開放により終了する構成であり、

前記大当たり状態は、少なくとも前記大当たり制御の終了するときに終了する構成であり、

前記大当たり状態が発生したが前記大当たり制御が未開始の状態であることを報知する報知手段を備え、

前記遊技制御基板は、前記大当たり状態が発生したが前記大当たり制御が未開始の状態であることの報知を指令する報知指令信号を、前記中継基板を介して該中継基板に接続されている前記第1位のサブ制御基板に送信し、

該報知指令信号を受信した前記画像制御用のサブ制御基板或いは効果音出力制御又は電飾制御を行うサブ制御基板は、該報知指令信号に基づいて報知データを生成し、該生成したデータに従って前記報知手段としての報知を行うことを特徴とする。

請求項 1 4 記載の弾球遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口及び大入賞口と、
遊技の進行を司るCPUを搭載し、前記大入賞口内に設けられた特定領域に遊技球が進入したことを条件に大当たり状態を発生させ、該大当たり状態にあることを必須条件として前記大入賞口を連続して開放作動させる大当たり制御を行う遊技制御基板と、
賞球の払い出しを行う賞球払出装置を制御する賞球制御基板と、
画像表示装置の表を制御するCPUを搭載した画像制御基板と、
遊技の状態に応じた効果音出力制御を行う効果音制御基板と、
遊技の状態に応じた電飾制御を行う電飾制御基板と、
CPUを搭載し前記遊技制御基板から送信されてきたデータを画像制御用、効果音制御用及び電飾制御用のデータに振り分け、画像制御用データを画像制御基板に、電飾制御用データを電飾制御基板に、効果音制御用のデータを効果音制御基板に送信する振分用制御基板と
を備える弾球遊技機であって、
前記遊技制御基板にはCPUを搭載しない中継基板と前記賞球制御基板とが接続され、前記振分用制御基板は前記中継基板に接続され、且つ前記振分用制御基板に前記画像制御基板、電飾制御基板及び効果音制御基板が接続され、
前記賞球制御基板は前記遊技制御基板から入賞に係るデータを受信する通信回路を備え、
前記中継基板と前記遊技制御基板との接続には該中継基板から前記遊技制御基板へはデータを送信しない一方向通信回路が用いられ、
前記中継基板に接続された前記振分用制御基板と該中継基板との接続には前記振分用制御基板から前記中継基板へはデータを送信しない一方向通信回路が用いられ、
前記中継基板には、前記振分用制御基板及び前記遊技制御基板以外は接続されなく、且つ前記振分用制御基板には前記画像制御基板、電飾制御基板及び効果音制御基板が接続され、
狙って遊技球を発射することにより入球させることができ位置に大当たり制御作動口を設け、
前記遊技制御基板の大当たり制御は、前記大当たり状態中の前記大当たり制御作動口への入球を必須の前提条件として開始し、所定回数の前記大入賞口の開放により終了する構成であり、
前記大当たり状態は、少なくとも前記大当たり制御の終了するときに終了する構成であり、
前記大当たり状態が発生したが前記大当たり制御が未開始の状態であることを報知する報知手段を備え、
前記遊技制御基板は、前記大当たり状態が発生したが前記大当たり制御が未開始の状態であることの報知を指令する報知指令信号を、前記中継基板を介して前記振分用制御基板に送信し、
該報知指令信号を受信した前記振分用制御基板は、該報知指令信号に基づいて報知データを生成して前記画像制御基板、電飾制御基板又は効果音制御基板に送信し、該報知データを受信した前記画像制御基板、電飾制御基板又は効果音制御基板は該データに従って前記報知手段としての報知を行うことを特徴とする。
請求項 1 5 記載の弾球遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口及び大入賞口と、
遊技の進行を司るCPUを搭載し、前記大入賞口内に設けられた特定領域に遊技球が進入したことを条件に大当たり状態を発生させ、該大当たり状態にあることを必須条件として前記大入賞口を連続して開放作動させる大当たり制御を行う遊技制御基板と、
賞球の払い出しを行う賞球払出装置を制御する賞球制御基板と、
画像表示装置の表を制御するCPUを搭載した画像制御用のサブ制御基板と、

遊技の状態に応じた効果音出力制御又は電飾制御を行うサブ制御基板とを備える弾球遊技機であって、

前記遊技制御基板には前記賞球制御基板が接続され、また前記サブ制御基板のうちでCPUを搭載した前記サブ制御基板のいずれか1つが第1位のサブ制御基板として前記遊技制御基板に接続され、前記第1位のサブ制御基板には、他のサブ制御基板のいずれか1つが第2位のサブ制御基板として接続され、前記第1位と第2位以外のサブ制御基板があるときは、該サブ制御基板はすべて第3位のサブ制御基板として前記第2位のサブ制御基板に接続され、

前記賞球制御基板は前記遊技制御基板から入賞に係るデータを受信する通信回路を備え、

前記第1位のサブ制御基板と前記遊技制御基板との接続には該第1位のサブ制御基板から前記遊技制御基板へはデータを送信しない一方向通信回路が用いられ、

前記第2位のサブ制御基板と前記第1位のサブ制御基板との接続には前記第2位のサブ制御基板から前記第1位のサブ制御基板へはデータを送信しない一方向通信回路が用いられ、

前記第1位のサブ制御基板には、前記第2位のサブ制御基板及び前記遊技制御基板以外は接続は接続されなく、且つ前記第2位のサブ制御基板には前記第3位のサブ制御基板が接続され、

狙って遊技球を発射することにより入球させることができ位置に大当たり制御作動口を設け、

前記遊技制御基板の大当たり制御は、前記大当たり状態中の前記大当たり制御作動口への入球を必須の前提条件として開始し、所定回数の前記大入賞口の開放により終了する構成であり、

前記大当たり状態は、少なくとも前記大当たり制御の終了するときに終了する構成であり、

前記大当たり状態が発生したが前記大当たり制御が未開始の状態であることを報知する報知手段を備え、

前記遊技制御基板は、前記大当たり状態が発生したが前記大当たり制御が未開始の状態であることの報知を指令する報知指令信号を前記第1位のサブ制御基板に送信し、

該報知指令信号を受信した前記第1位、第2位又は第3位のサブ制御基板は、該報知指令信号に基づいて報知データを生成し、該生成したデータに従って前記報知手段としての報知を行う

ことを特徴とする。

請求項16記載の弾球遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口及び大入賞口と、

遊技の進行を司るCPUを搭載し、前記大入賞口内に設けられた特定領域に遊技球が進入したことを条件に大当たり状態を発生させ、該大当たり状態にあることを必須条件として前記大入賞口を連続して開放作動させる大当たり制御を行う遊技制御基板と、

賞球の払い出しを行う賞球払出装置を制御する賞球制御基板と、

画像表示装置の表示を制御するCPUを搭載した画像制御基板と、

遊技の状態に応じた効果音出力制御を行う効果音制御基板と、

遊技の状態に応じた電飾制御を行う電飾制御基板と、

CPUを搭載し前記遊技制御基板から送信されてきたデータを画像制御用、効果音制御用及び電飾制御用のデータに振り分け、画像制御用データを画像制御基板に、電飾制御用データを電飾制御基板に、効果音制御用のデータを効果音制御基板に送信する振分用制御基板と

を備える弾球遊技機であって、

前記遊技制御基板には前記賞球制御基板と前記振分用制御基板とが接続され、前記画像制御基板、電飾制御基板及び効果音制御基板のいずれか1つが仲介制御基板として前記振分用制御基板に接続され、残りの2つはそれぞれ末端制御基板として前記仲介制御基板に

接続され、

前記賞球制御基板は前記遊技制御基板から入賞に係るデータを受信する通信回路を備え、

前記振分用制御基板と前記遊技制御基板との接続には該振分用制御基板から前記遊技制御基板へはデータを送信しない一方向通信回路が用いられ、

前記振分用制御基板と前記仲介制御基板との接続には前記仲介制御基板から前記振分用制御基板へはデータを送信しない一方向通信回路が用いられ、

前記振分用制御基板には、前記仲介制御基板及び前記遊技制御基板以外は接続されなく且つ前記仲介制御基板には前記末端制御基板が接続され、

狙って遊技球を発射することにより入球させることが可能な位置に大当たり制御作動口を設け、

前記遊技制御基板の大当たり制御は、前記大当たり状態中の前記大当たり制御作動口への入球を必須の前提条件として開始し、所定回数の前記大入賞口の開放により終了する構成であり、

前記大当たり状態は、少なくとも前記大当たり制御の終了するときに終了する構成であり、

前記大当たり状態が発生したが前記大当たり制御が未開始の状態であることを報知する報知手段を備え、

前記遊技制御基板は、前記大当たり状態が発生したが前記大当たり制御が未開始の状態であるとの報知を指令する報知指令信号を前記振分用制御基板に送信し、

該報知指令信号を受信した前記振分用制御基板は、該報知指令信号に基づいて報知データを生成して前記仲介制御基板に送信し、該報知データを受信した前記画像制御基板、電飾制御基板又は効果音制御基板は該データに従って前記報知手段としての報知を行うことを特徴とする。

請求項1～16の弾球遊技機は大入賞口を開放させる時期を遊技者が選択し得る弾球遊技機であるが、大入賞口を開放させる時期を遊技者が選択し得る弾球遊技機としては、従来の第3種パチンコ機が存在する。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0099

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0099】

請求項1～16に記載の弾球遊技機においては、大当たり制御作動口を狙うことはできるものの、大当たり制御即ち大当たり遊技は大当たり状態中における大当たり制御作動口への入球を必須の前提条件として開始されるように構成しているため、大当たり状態ではないときに大当たり制御作動口に遊技球が入球しても、大当たり制御とは無関係とすることはできる。

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0104

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0104】

なお、請求項1～16に記載の弾球遊技機においては、以下に述べる構成を採用することができる。

まず、大当たり制御の開始は、大当たり状態中における大当たり制御作動口への入球に起因して抽出された乱数が所定値であることを条件に開始する構成にできる。