

【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 28 年 4 月 14 日 (2016.4.14)

【公開番号】特開 2015-62664 (P2015-62664A)

【公開日】平成 27 年 4 月 9 日 (2015.4.9)

【年通号数】公開・登録公報 2015-023

【出願番号】特願 2014-170015 (P2014-170015)

【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 0 4 D

A 6 3 F 7/02 3 3 2 B

A 6 3 F 7/02 3 3 9

【手続補正書】

【提出日】平成 28 年 2 月 24 日 (2016.2.24)

【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】

可変入賞装置からなる始動口への遊技球の入球に起因して抽出した乱数値に基づいて、大当り遊技に移行するか否かの当否判定を行なう主制御装置と、

該主制御装置から受信する信号に基づいて演出図柄表示装置を制御するサブ制御装置と

を備えた弾球遊技機において、

前記主制御装置に、

前記始動口に入球した遊技球を検出する始動口検出手段と、

該始動口検出手段による始動口検出情報を前記サブ制御装置に送信する始動口検出情報送信手段と、

前記可変入賞装置の作動時間が通常遊技状態に比べ長く設定される開放延長状態に移行させる開放延長手段と、

前記開放延長状態であることを前記サブ制御装置に送信する遊技状態送信手段と、
を備え、

前記サブ制御装置に、

遊技領域に進入した遊技球を検出する遊技領域検出手段と、

該遊技領域検出手段が検出する遊技球を計数する計数手段と、

前記開放延長状態での前記始動口検出情報に基づいて賞球数を合算する賞球合算手段と
、

前記開放延長状態で獲得した遊技球数を遊技者に報知する獲得球数報知手段と、
を備え、

該獲得球数報知手段は、前記賞球合算手段の合算値と前記計数手段の計数値とに基づいて算出した値を報知する
ことを特徴とする弾球遊技機。

【請求項 2】

可変入賞装置からなる始動口への遊技球の入球に起因して抽出した乱数値に基づいて、

大当り遊技に移行するか否かの当否判定を行なう主制御装置と、

該主制御装置から受信する信号に基づいて演出図柄表示装置を制御するサブ制御装置と

、

前記大当り遊技にて開放が行なわれる大入賞口と、

を備えた弾球遊技機において、

前記主制御装置に、

前記大入賞口に入球した遊技球を検出する大入賞口検出手段と、

該大入賞口検出手段による大入賞口検出情報を前記サブ制御装置に送信する大入賞口検出情報送信手段と、

前記可変入賞装置の作動時間が通常遊技状態に比べ長く設定される開放延長状態に移行させる開放延長手段と、

前記開放延長状態であることを前記サブ制御装置に送信する遊技状態送信手段と、
を備え、

前記サブ制御装置に、

遊技領域に進入した遊技球を検出する遊技領域検出手段と、

該遊技領域検出手段が検出する遊技球を計数する計数手段と、

受信した前記大入賞口検出情報に基づいて賞球数を合算する賞球合算手段と、

該賞球合算手段の合算値と前記計数手段の計数値とに基づいて算出した値を遊技者に報知する第1獲得球数報知手段と、

前記大当り遊技と前記開放延長状態とが連続した期間において獲得した遊技球数を継続して遊技者に報知する第2獲得球数報知手段と、

を備え、

該第2獲得球数報知手段は、前記第1獲得球数報知手段が算出した値を積算して報知すること

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】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0009】

請求項1記載の弾球遊技機は、

可変入賞装置からなる始動口への遊技球の入球に起因して抽出した乱数値に基づいて、
大当り遊技に移行するか否かの当否判定を行なう主制御装置と、

該主制御装置から受信する信号に基づいて演出図柄表示装置を制御するサブ制御装置と

、

を備えた弾球遊技機において、

前記主制御装置に、

前記始動口に入球した遊技球を検出する始動口検出手段と、

該始動口検出手段による始動口検出情報を前記サブ制御装置に送信する始動口検出情報送信手段と、

前記可変入賞装置の作動時間が通常遊技状態に比べ長く設定される開放延長状態に移行させる開放延長手段と、

前記開放延長状態であることを前記サブ制御装置に送信する遊技状態送信手段と、
を備え、

前記サブ制御装置に、

遊技領域に進入した遊技球を検出する遊技領域検出手段と、

該遊技領域検出手段が検出する遊技球を計数する計数手段と、

前記開放延長状態での前記始動口検出情報に基づいて賞球数を合算する賞球合算手段と

、

前記開放延長状態で獲得した遊技球数を遊技者に報知する獲得球数報知手段と、
を備え、

該獲得球数報知手段は、前記賞球合算手段の合算値と前記計数手段の計数値とに基づいて算出した値を報知することを特徴とする弾球遊技機である。

請求項2記載の弾球遊技機は、

可変入賞装置からなる始動口への遊技球の入球に起因して抽出した乱数値に基づいて、大当り遊技に移行するか否かの当否判定を行なう主制御装置と、
該主制御装置から受信する信号に基づいて演出図柄表示装置を制御するサブ制御装置と、

前記大当り遊技にて開放が行なわれる大入賞口と、
を備えた弾球遊技機において、

前記主制御装置に、

前記大入賞口に入球した遊技球を検出する大入賞口検出手段と、

該大入賞口検出手段による大入賞口検出情報を前記サブ制御装置に送信する大入賞口検出情報送信手段と、

前記可変入賞装置の作動時間が通常遊技状態に比べ長く設定される開放延長状態に移行させる開放延長手段と、

前記開放延長状態であることを前記サブ制御装置に送信する遊技状態送信手段と、
を備え、

前記サブ制御装置に、

遊技領域に進入した遊技球を検出する遊技領域検出手段と、

該遊技領域検出手段が検出する遊技球を計数する計数手段と、

受信した前記大入賞口検出情報に基づいて賞球数を合算する賞球合算手段と、

該賞球合算手段の合算値と前記計数手段の計数値とに基づいて算出した値を遊技者に報知する第1獲得球数報知手段と、

前記大当り遊技と前記開放延長状態とが連続した期間において獲得した遊技球数を継続して遊技者に報知する第2獲得球数報知手段と、
を備え、

該第2獲得球数報知手段は、前記第1獲得球数報知手段が算出した値を積算して報知すること
を特徴とする弾球遊技機である。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0012

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0012】

遊技領域検出手段は、サブ制御装置に接続された遊技球検出スイッチとしてもよく、遊技領域に進入した全ての遊技球を検出可能な構成が好ましい。従って、遊技領域に必ず進入する遊技球を進入以前に検出する構成としてもよい。

【手続補正4】

【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】

始動口となる可変入賞装置は、入球口の大きさが開閉又は拡張縮する構成であればよく、普通電動役物としてもよい。普通電動役物は、閉鎖時に遊技球が全く入球しない構成でも入球が困難な構成でもよい。

【手続補正 5】

【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】

開放延長状態は、（普通図柄抽選が当たり時に行われる）可変入賞装置の開放時間が、通常状態よりも延長される状態であり、開放延長状態中は、始動口への遊技球の入球に起因して行われる特別図柄の可変表示時間と、普通図柄の可変表示時間とが短縮される時短状態にもなる。また、大当り遊技に移行するか否かの当否判定は、大当り遊技に移行する確率が高い高確率遊技状態か、大当り遊技に移行する確率が該高確率遊技状態よりも低い通常確率遊技状態かのいずれかの遊技状態で行われるのが好適であり、開放延長状態（時短状態）は、高確率遊技状態（確変状態）で実施される場合と、通常確率状態（低確率状態）で実施される場合とがある。

【手続補正 6】

【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】

始動口検出情報は、1個の遊技球が始動口に入賞したことを示す情報としてもよく、サブ制御装置が備える賞球合算手段は、始動口検出情報を受信する毎に、始動口への1個の遊技球の入賞に応じた賞球数を示す値を順次加算し、加算した値は、所定の記憶領域に記憶する構成が好適である。

【手続補正 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0019

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0019】

「開放延長状態で獲得した遊技球数」は、「前記賞球合算手段の合算値と前記計数手段の計数値とに基づいて算出した値」となり、具体的には、単純に始動口への遊技球の入賞により賞球として払出された遊技球の合計数ではなく、該賞球を得るために遊技者が発射した遊技球数を該合計数から減算した数となる。

【手続補正 8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0020

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0020】

請求項1および請求項2に記載の弾球遊技機によれば、開放延長状態の遊技進行に応じて変化する獲得遊技球数を、単なる払出した遊技球数としてではなく、遊技者の手元で変化（純増）していく獲得遊技球数（景品と交換可能な遊技球数）として遊技者に報知することが可能となる。

【手続補正 9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0026

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0026】

図 2 は、本実施例のパチンコ機の遊技盤 1 の正面図である。図 2 に示すように遊技盤 1 には、公知のガイドレール 2 a、2 b によって囲まれた略円形の遊技領域が、第 1 遊技領域 3 a と第 2 遊技領域 3 b とに分けられており、ほぼ中央部に配置されたセンターケース 5 の右側が第 1 遊技領域 3 a、左側が第 2 遊技領域 3 b となり、第 1 遊技領域 3 a は「所定の発射強度以上で発射された遊技球が到達する第 1 遊技領域」に相当し、第 2 遊技領域 3 b は「第 1 遊技領域へは到達しない発射強度で発射された遊技球が流下する第 2 遊技領域」に相当する。従って、図に示した A 部まで到達した遊技球は、第 1 遊技領域誘導路 1 0 1 を転動し、第 1 遊技領域 3 a (センターケース 5 の右側) に至り、A に到達しない遊技球が第 2 遊技領域 3 b (センターケース 5 の左側) を流下することになる。また、この第 1 遊技領域 3 a、第 2 遊技領域 3 b には多数の遊技釘 4 が植設されている。

【手続補正 1 0】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 2 8

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 2 8】

センターケース 5 の右の第 1 遊技領域誘導路 1 0 1 の出口には、第 1 遊技領域進入ゲート 1 0 0 が配置され、その下にはゲート 1 7 が配置され、ゲート 1 7 の下には普通電動役物からなる第 2 始動口 1 2 (可変入賞装置からなる第 2 始動口に相当) が配置され、第 2 始動口 1 2 の下方にはアタッカー式の大入賞口 1 4 が配置されており、第 1 遊技領域誘導路 1 0 1 は、第 1 遊技領域 3 a (第 1 遊技領域) を流下する全ての遊技球が通過し、第 1 遊技領域 3 a にはゲート 1 7、第 2 始動口 1 2、大入賞口 1 4 が配置された構成となっている。第 2 始動口 1 2 は開閉可能な翼片を供えた普通電動役物からなり、この翼片が開放しないと遊技球は第 2 始動口 1 2 に入球できない構成となっている。

【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 4 9

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 4 9】

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 (第 2 始動口検出手段に相当)、普通図柄を作動させるゲート 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 (本発明の大入賞口検出手段に相当)、一般入賞口 3 1 に入球した遊技球を検出する左入賞口スイッチ 3 1 a 等の検出信号が入力される。

【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 5 7

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 5 7】

サブ統合制御装置 8 3 (本発明のサブ制御装置に相当) の入力端には、遊技者により操作可能な演出ボタンスイッチ 1 4 a と、上述した第 1 遊技領域進入ゲート 1 0 0 が備える第 1 遊技領域スイッチ 1 0 0 a (第 1 遊技領域検出手段に相当) が接続されている。また、サブ統合制御装置 8 3 は、主制御装置 8 0 から送信されてくるデータ及びコマンドを受信し、それらを演出表示制御用、音制御用及びランプ制御用のデータに振り分けて、演出表示制御用のコマンド等は演出図柄制御装置 8 2 に送信し、音制御用及びランプ制御用は自身に含まれている各制御部位 (音声制御装置及びランプ制御装置としての機能部) に分配する。そして、音声制御装置としての機能部は、音声制御用のデータに基づいて音 L S

I を作動させることによってスピーカからの音声出力を制御し、ランプ制御装置としての機能部はランプ制御用のデータに基づいてランプドライバを作動させることによって各種 LED、ランプ 26 を制御する。

【手続補正 13】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0091

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0091】

次に、図 10 のフローチャートを用いて主制御装置 80 が実行する普電作動処理を説明する。本処理を開始すると、普通電動役物が作動中か否か判定する (S450)。肯定判定なら (S450: yes)、第 2 始動口スイッチ 12a が遊技球を検出したか否か判定し (S455)、肯定判定なら (S455: yes)、時短フラグが 1 か否か判定する (S465)。肯定判定なら (S465: yes)、開放延長状態における普通電動役物の作動中に普通電動役物に遊技球が入球したことを示す第 2 始動口検出情報をサブ統合制御装置 83 に送信する。

【手続補正 14】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0115

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0115】

次に、図 15 から図 17 を用いて特別遊技処理を説明する。本処理は、本発明の開放開始情報送信手段、大入賞口検出手段、及び大入賞口検出情報送信手段を含む処理となる。また、大当たり遊技終了後から実施する高確率遊技状態、開放延長 (時短) 状態の設定を行う特典遊技設定手段を含む処理となる。本処理を開始すると、役物連続作動装置が作動中か否か判定する (S800)。否定判定なら (S800: no) リターンし、肯定判定なら (S800: yes)、大入賞口 14 が開放中か否か判定する (S805)。否定判定なら (S805: no)、インターバル中か否か判定し (S810)、インターバル中ではなければ (S810: no)、大当たり終了演出中か否か判定し (S815)、大当たり終了演出中でなければ (S815: no)、大当たり開始演出時間が終了したか否か判定し (S820)、大当たり開始演出時間が終了していなければ (S820: no) リターンし、終了していれば (S820: yes)、大入賞口 14 を開放させる処理を行い (S825)、サブ統合制御装置 83 に開放開始情報を送信し (S830) リターンする。

【手続補正 15】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0120

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0120】

続いては、当該処理中の大当たりを生起させた当否判定処理の S560 で設定したモードバッファを参照し (S965)、時短フラグ、時短カウンタ、確変フラグ、確変カウンタを設定し (S970, S975, S980, S985)、モードバッファのクリア処理を行う (S990) (特典遊技設定手段)。続いて、サブ統合制御装置 83 へ大当たり終了コマンドと、S970 の時短フラグと S985 の確変フラグとの設定によって決定した大当たり遊技終了後の遊技状態を示す状態指定コマンドを送信し (S995, S1000)、大当たりフラグをクリアして (S1005) リターンする。なお、状態指定コマンドは移行情報に相当し、S1000 の状態指定コマンド送信処理は移行情報送信手段に相当する。

【手続補正 16】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】 0 1 2 1

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 1 2 1 】

次に、図 1 8 を用いて、サブ統合制御装置 8 3 が実行する計数状態切替処理を説明する。本処理は、主制御装置 8 0 からの開放開始情報、状態指定コマンド（移行情報に相当）の受信に応じて第 1 遊技領域へ進入した遊技球の計数状態を切り替える処理となり、本発明の獲得球数報知手段を含む処理となる。

【手続補正 1 7】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 1 2 7

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 1 2 7 】

S 1 1 2 5 により実施する大当り獲得球数報知は、1 回の大当り中に獲得（純増）する遊技球数を遊技者に報知する内容となり、S 1 1 3 5 により実施するトータル獲得球数報知は、高確率状態や通常遊技状態（低確率）における時短状態（開放延長状態）といった特典遊技状態時に獲得（又は減少）した遊技球数をも算出したうえで、連続する特典遊技状態と大当り遊技とで獲得（純増）した遊技球数を遊技者に報知する内容となる。

【手続補正 1 8】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 1 2 8

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 1 2 8 】

S 1 1 0 0 が否定判定、即ち、主制御装置 8 0 から開放開始情報を受信していないなら（S 1 1 0 0 : n o）、第 1 入球検出フラグが 1 か否か判定し（S 1 1 4 0）、否定判定なら（S 1 1 4 0 : n o）リターンし、肯定判定なら（S 1 1 4 0 : y e s）、時短状態（開放延長状態）を示す状態指定コマンド（大当り終了時に主制御装置 8 0 が S 1 0 0 0 により送信）を受信したか否か判定する（S 1 1 4 5）。否定判定なら（S 1 1 4 5 : n o）リターンし、肯定判定、即ち、大当りが終了したなら（S 1 1 4 5 : y e s）、第 1 入球検出フラグに 0 をセットし（S 1 1 5 0）、第 2 入球検出フラグに 1 をセットし（S 1 1 5 5）、開放延長獲得球数報知を開始する指示信号を演出図柄制御装置 8 2 に送信し（S 1 1 6 0）リターンする。S 1 1 6 0 による開放延長獲得球数報知は、開放延長状態中の獲得遊技球数（減少する場合もある）を遊技者に報知する内容となり、本発明の獲得球数報知手段に相当する。

【手続補正 1 9】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 1 2 9

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 1 2 9 】

次に、図 1 9 を用いて、サブ統合制御装置 8 3 が実行する、大当り賞球数合算処理を説明する。本処理は、第 1 入球検出フラグが 1 の状態で主制御装置 8 0 から大入賞口検出情報を受信すると、大入賞口への入球に対する賞球数（1 4）を合算する処理となり、本発明の賞球合算手段（賞球合算手段）に相当する処理となる。

【手続補正 2 0】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 1 3 1

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【0131】

次に、図20を用いて、サブ統合制御装置83が実行する、大当り発射球数計数処理を説明する。本処理は、第1入球検出フラグが1の状態第1遊技領域スイッチ100aが遊技球を検出すると、発射球数を計数する計数カウンタをインクリメントする処理となり、本発明の計数手段に相当する処理となる。

【手続補正21】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0133

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0133】

次に、図21を用いて、サブ統合制御装置83が実行する、大当り獲得球数算出処理を説明する。本処理は、第1入球検出フラグが1であること条件に、出球カウンタの値から計数カウンタの値を減算して算出した値を獲得カウンタに格納する処理となり、獲得カウンタに格納された値は、本発明の「前記賞球合算手段の合算値と前記計数手段の計数値とに基づいて算出した値」に相当する。

【手続補正22】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0135

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0135】

次に、図22を用いて、サブ統合制御装置83が実行する、大当り獲得球数表示処理を説明する。本処理は、第1入球検出フラグが1であることを条件に、第1獲得カウンタの値とトータル獲得カウンタの値を演出図柄表示装置6に表示する指示を行う処理となり、本発明の獲得球数報知手段に相当する処理となる。

【手続補正23】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0138

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0138】

次に、図23を用いて、サブ統合制御装置83が実行する、普電賞球数合算処理を説明する。本処理は、第2入球検出フラグが1の状態第1遊技領域スイッチ100aが遊技球を検出すると、第2始動口12となる普通電動役物への入球に対する賞球数(3)を合算する処理となり、本発明の賞球合算手段に相当する処理となる。

【手続補正24】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0140

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0140】

次に、図24を用いて、サブ統合制御装置83が実行する、開放延長発射球数計数処理を説明する。本処理は、第2入球検出フラグが1の状態第1遊技領域スイッチ100aが遊技球を検出すると、発射球数を計数する第2計数カウンタをインクリメントする処理となり、本発明の計数手段に相当する処理となる。

【手続補正25】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0142

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0142】

次に、図25を用いて、サブ統合制御装置83が実行する、開放延長状態獲得球数算出処理を説明する。本処理は、第2入球検出フラグが1であること条件に、第2出球カウンタの値から第2計数カウンタの値を減算して算出した値を第2獲得カウンタに格納する処理となり、獲得カウンタに格納された値は、本発明の「前記賞球合算手段の合算値と前記計数手段の計数値とに基づいて算出した値」に相当する。

【手続補正26】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0144

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0144】

次に、図26を用いて、サブ統合制御装置83が実行する、開放延長獲得球数表示処理を説明する。本処理は、第2入球検出フラグが1であることを条件に、第2獲得カウンタの値とトータル獲得カウンタの値を演出図柄表示装置6に表示する指示を行う処理となり、本発明の獲得球数報知手段に相当する処理となる。

【手続補正27】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0146

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0146】

S1555が肯定判定、即ち、開放延長状態が終了し通常遊技状態に移行したなら(S1555:yes)、演出図柄制御装置82に開放延長状態終了時の表示態様、最終獲得出球の表示を指示し(S1560、S1565)、第2獲得カウンタとトータル獲得カウンタをクリアし(S1570、S1575)リターンする。