

【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】令和 2 年 9 月 10 日 (2020.9.10)

【公開番号】特開 2019-5079 (P2019-5079A)

【公開日】平成 31 年 1 月 17 日 (2019.1.17)

【年通号数】公開・登録公報 2019-002

【出願番号】特願 2017-122646 (P2017-122646)

【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 1 5 A

【手続補正書】

【提出日】令和 2 年 7 月 31 日 (2020.7.31)

【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】

遊技領域に向けて発射された遊技球が入球可能であり、遊技球が入球することにより賞球が獲得可能な複数の入賞口と、

遊技領域から排出される遊技球を検出するための排出検出部と、

情報を表示可能な情報表示部と、

遊技の進行を制御する主遊技部と

を備え、

主遊技部は、

複数の入賞口及び排出検出部による遊技球の検出状況に基づいて、検出の有無を判定する球検出判定処理と、

球検出判定処理による判定結果に基づいて、賞球数の計測を行う賞球数計測処理と、

球検出判定処理による判定結果に基づいて、所定条件下で排出された遊技球数を計測する第 1 排出数計測処理と、

球検出判定処理による判定結果に基づいて、すべての排出された遊技球数を計測する第 2 排出数計測処理と、

賞球数計測処理及び第 1 排出数計測処理による結果に基づき、複数の入賞口への遊技球の入球に基づく情報である入球状態情報を生成する入球状態情報生成処理と、

入球状態情報を記憶する入球状態情報記憶処理と、

記憶された入球状態情報を情報表示部にて表示する入球状態情報表示処理と  
を有しており、

第 2 排出数計測処理にて計測する区間として、少なくとも、第 1 区間と第 2 区間と第 3 区間とを備え、

各区間を示す情報として、各区間のいずれかの区間に滞在していることを示す所定のフラグを備え、

前記所定のフラグは、各区間のうち特定区間に滞在していることを示すよう構成されており、

前記所定のフラグは、入球状態情報生成処理にて参照されるとともに、入球状態情報生成処理において更新されるよう構成されており、

少なくとも、前記所定のフラグは、電源断が発生してもクリアされないように構成されており、

第一期間において、所定の遊技球数を発射した場合に、当該所定の遊技球数に対して獲得可能な獲得球数の割合が第一範囲内となるように構成され、

第一期間よりも長い第二期間において、所定の遊技球数を発射した場合に、当該所定の遊技球数に対して獲得可能な獲得球数の割合が第二範囲内となるように構成され、

第二期間よりも長い第三期間において、所定の遊技球数を発射した場合に、当該所定の遊技球数に対して獲得可能な獲得球数の割合が第三範囲内となるように構成され、

第二範囲の上限値は、第一範囲の上限値よりも小さく、第三範囲の上限値よりも大きいように構成され、

第二範囲の下限値は、第一範囲の下限値よりも大きく、第三範囲の下限値よりも小さいように構成され、

遊技領域に向けて発射された遊技球の数と、前記複数の入賞口への遊技球の通過により払い出された賞球数とに基づく特定情報を生成し、当該生成した特定情報に基づく表示を情報表示部にて表示し得るよう構成され、

前記複数の入賞口への遊技球の通過により払い出される予定の賞球数が全て払い出されない状況下でRAMクリア処理が実行された場合であっても、当該払い出される予定の賞球数に基づく特定情報を生成して当該生成した特定情報に基づく表示を情報表示部に表示可能である

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、

遊技領域に向けて発射された遊技球が入球可能であり、遊技球が入球することにより賞球が獲得可能な複数の入賞口と、

遊技領域から排出される遊技球を検出するための排出検出部と、

情報を表示可能な情報表示部と、

遊技の進行を制御する主遊技部とを備え、

主遊技部は、

複数の入賞口及び排出検出部による遊技球の検出状況に基づいて、検出の有無を判定する球検出判定処理と、

球検出判定処理による判定結果に基づいて、賞球数の計測を行う賞球数計測処理と、

球検出判定処理による判定結果に基づいて、所定条件下で排出された遊技球数を計測する第1排出数計測処理と、

球検出判定処理による判定結果に基づいて、すべての排出された遊技球数を計測する第2排出数計測処理と、

賞球数計測処理及び第1排出数計測処理による結果に基づき、複数の入賞口への遊技球の入球に基づく情報である入球状態情報を生成する入球状態情報生成処理と、

入球状態情報を記憶する入球状態情報記憶処理と、

記憶された入球状態情報を情報表示部にて表示する入球状態情報表示処理とを有しており、

第2排出数計測処理にて計測する区間として、少なくとも、第1区間と第2区間と第3区間とを備え、

各区間を示す情報として、各区間のいずれかの区間に滞在していることを示す所定のフラグを備え、

前記所定のフラグは、各区間のうち特定区間に滞在していることを示すよう構成されており、

前記所定のフラグは、入球状態情報生成処理にて参照されるとともに、入球状態情報生成処理において更新されるよう構成されており、

少なくとも、前記所定のフラグは、電源断が発生してもクリアされないように構成されており、

第一期間において、所定の遊技球数を発射した場合に、当該所定の遊技球数に対して獲得可能な獲得球数の割合が第一範囲内となるように構成され、

第一期間よりも長い第二期間において、所定の遊技球数を発射した場合に、当該所定の遊技球数に対して獲得可能な獲得球数の割合が第二範囲内となるように構成され、

第二期間よりも長い第三期間において、所定の遊技球数を発射した場合に、当該所定の遊技球数に対して獲得可能な獲得球数の割合が第三範囲内となるように構成され、

第二範囲の上限値は、第一範囲の上限値よりも小さく、第三範囲の上限値よりも大きいように構成され、

第二範囲の下限値は、第一範囲の下限値よりも大きく、第三範囲の下限値よりも小さいように構成され、

遊技領域に向けて発射された遊技球の数と、前記複数の入賞口への遊技球の通過により払い出された賞球数とに基づく特定情報を生成し、当該生成した特定情報に基づく表示を情報表示部にて表示し得るよう構成され、

前記複数の入賞口への遊技球の通過により払い出される予定の賞球数が全て払い出されない状況下でＲＡＭクリア処理が実行された場合であっても、当該払い出される予定の賞球数に基づく特定情報を生成して当該生成した特定情報に基づく表示を情報表示部に表示可能である

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第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）と、

遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、

所定の入球口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）に取り付けられた、開放状態及び閉鎖状態に変位可能な可変部材であって、開放状態に変位したときには所定の入球口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）に遊技球が入球可能又は閉鎖状態と比較して入球容易であり、閉鎖状態に変位したときには所定の入球口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）に遊技球が入球不能又は開放状態と比較して入球困難に構成されている可変部材（例えば、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄ）と、

閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）と、

第一主遊技識別情報を表示可能な第一主遊技識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ）と、

第二主遊技識別情報を表示可能な第二主遊技識別情報表示部（例えば、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）とを備え、

主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）は、

第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段と、

第一乱数取得手段が取得した第一乱数に基づき、第一主遊技識別情報表示部（例えば、

第1主遊技図柄表示部A21g)にて第一主遊技識別情報を変動表示した後、第一主遊技識別情報を停止表示するよう制御する第一主遊技識別情報表示制御手段と、

第二始動口(例えば、第2主遊技始動口B10)への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段と、

第二乱数取得手段が取得した第二乱数に基づき、第二主遊技識別情報表示部にて第二主遊技識別情報を変動表示した後、第二主遊技識別情報を停止表示するよう制御する第二主遊技識別情報表示制御手段と、

第一主遊技識別情報又は第二主遊技識別情報が所定グループに属する停止表示態様にて停止表示された後、可変入賞口(例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20)への所定個数の入球があるか又は所定期間が経過するまで可変入賞口(例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20)を遊技者にとって有利な状態とし得る単位遊技を複数回実行する特別遊技を実行可能であり、第一主遊技識別情報又は第二主遊技識別情報が特定グループに属する停止表示態様にて停止表示された後、可変入賞口(例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20)への特定個数の入球があるか又は特定期間が経過するまで可変入賞口(例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20)を遊技者にとって有利な状態とし得る単位遊技を一回実行する可変入賞口開放遊技を実行可能である特別遊技制御手段と、

副遊技部(例えば、副制御基板S)側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段とを備え、

第一主遊技識別情報を変動表示中であっても第二主遊技識別情報の変動表示を開始可能であり、第二主遊技識別情報を変動表示中であっても第一主遊技識別情報の変動表示を開始可能に構成されており、

第一主遊技識別情報が特定グループに属する停止表示態様にて停止表示される確率よりも第二主遊技識別情報が特定グループに属する停止表示態様にて停止表示される確率の方が高くなる、或いは、第一主遊技識別情報は特定グループに属する停止表示態様にて停止表示され得ない一方で第二主遊技識別情報は特定グループに属する停止表示態様にて停止表示され得るよう構成されており、

可変部材の開放容易性に関する遊技状態として、通常遊技状態と、通常遊技状態よりも可変部材が開放し易い特定遊技状態とを有しており、

第一主遊技識別情報又は第二主遊技識別情報が所定グループに属する停止表示態様にて停止表示される確率が所定確率となる低確率抽選状態と、第一主遊技識別情報又は第二主遊技識別情報が所定グループに属する停止表示態様にて停止表示される確率が当該所定確率よりも高確率となる高確率抽選状態とを有しており、

通常遊技状態であり且つ低確率抽選状態である場合における第二主遊技識別情報の変動表示期間は、通常遊技状態であり且つ高確率抽選状態である場合における第二主遊技識別情報の変動表示期間よりも相対的に長時間となるよう構成されており、

特定遊技状態であり且つ高確率抽選状態である場合における第二主遊技識別情報の変動表示期間は、通常遊技状態であり且つ高確率抽選状態である場合における第二主遊技識別情報の変動表示期間よりも相対的に長時間となるよう構成されており、

第二始動口へ向けて所定間隔にて遊技球を発射した場合においては、特定遊技状態であり且つ高確率抽選状態である場合よりも、通常遊技状態であり且つ高確率抽選状態である場合の方が、特別遊技が実行されない期間中の単位時間あたりにおける可変入賞口開放遊技の実行によって遊技者に付与される賞球数に係る期待値が大きくなるよう構成されており、

第二始動口へ向けて所定間隔にて遊技球を発射した場合においては、通常遊技状態であり且つ低確率抽選状態である場合よりも、通常遊技状態であり且つ高確率抽選状態である場合の方が、特別遊技が実行されない期間中の単位時間あたりにおける可変入賞口開放遊技の実行によって遊技者に付与される賞球数に係る期待値が大きくなるよう構成されており、

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

遊技情報受信手段により受信された第一主遊技識別情報又は第二主遊技識別情報に関する情報に基づき、演出表示部にて副遊技識別情報を表示可能な演出表示内容制御手段とを備え、

通常遊技状態であり且つ低確率抽選状態である場合において、第一主遊技識別情報に関する情報を受信した場合には、当該第一主遊技識別情報に関する情報に基づいた副遊技識別情報を演出表示部に表示する一方、通常遊技状態であり且つ低確率抽選状態である場合において、第二主遊技識別情報に関する情報を受信した場合には、当該第二主遊技識別情報に関する情報に基づいた副遊技識別情報を演出表示部に表示しないもしくは第一主遊技識別情報に関する情報に基づいた副遊技識別情報よりも視認困難な表示態様にて表示するよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。