

【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3年7月26日(2021.7.26)

【公開番号】特開2019-208596(P2019-208596A)

【公開日】令和1年12月12日(2019.12.12)

【年通号数】公開・登録公報2019-050

【出願番号】特願2018-104720(P2018-104720)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

【手続補正書】

【提出日】令和3年5月21日(2021.5.21)

【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】

第一状態、第二状態に変更可能な設定手段と、

遊技情報を記憶可能な記憶手段と、

初期化操作手段の操作に基づき記憶手段の遊技情報を初期化可能な初期化手段とを備え、

遊技が行われていない状況で所定時間が経過した場合に遊技待機演出を行う演出制御手段を有し、

設定手段が第一状態であり初期化操作手段が操作された状況下で電源が投入されると、設定値を設定可能な設定値設定状態に設定し、

設定手段が第二状態であり初期化操作手段が操作された状況下で電源が投入されると、記憶手段の遊技情報を初期化し、

設定手段が第一状態であり初期化操作手段が操作されていない状況下で電源が投入されると、設定値を新たに設定できないものの、設定値を所定の表示手段に表示可能な設定表示状態に設定し、

記憶手段には、少なくともデータを退避する際に使用される退避領域と、退避領域よりも上位のアドレスの所定領域とを含み、

所定領域と退避領域との間には遊技に使用されない領域を有し、

所定領域に設定値を示す設定値データが記憶され、

初期化が行われる場合には、少なくとも、設定値データよりも下位に位置する所定アドレスから、遊技に使用されない領域を含め、退避領域までをクリアし、

設定値設定状態及び設定表示状態では、前記所定時間が経過した場合においても、前記遊技待機演出を行わないよう構成されている

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】0 0 0 5

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 5】

本態様に係るぱちんこ遊技機は、
第一状態、第二状態に変更可能な設定手段と、
遊技情報を記憶可能な記憶手段と、
初期化操作手段の操作に基づき記憶手段の遊技情報を初期化可能な初期化手段と
を備え、

遊技が行われていない状況で所定時間が経過した場合に遊技待機演出を行う演出制御手段を有し、

設定手段が第一状態であり初期化操作手段が操作された状況下で電源が投入されると、設定値を設定可能な設定値設定状態に設定し、

設定手段が第二状態であり初期化操作手段が操作された状況下で電源が投入されると、記憶手段の遊技情報を初期化し、

設定手段が第一状態であり初期化操作手段が操作されていない状況下で電源が投入されると、設定値を新たに設定できないものの、設定値を所定の表示手段に表示可能な設定表示状態に設定し、

記憶手段には、少なくともデータを退避する際に使用される退避領域と、退避領域よりも上位のアドレスの所定領域とを含み、

所定領域と退避領域との間には遊技に使用されない領域を有し、

所定領域に設定値を示す設定値データが記憶され、

初期化が行われる場合には、少なくとも、設定値データよりも下位に位置する所定アドレスから、遊技に使用されない領域を含め、退避領域までをクリアし、

設定値設定状態及び設定表示状態では、前記所定時間が経過した場合においても、前記遊技待機演出を行わない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。

<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B30）と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g）と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第2主遊技図柄表示部B21g）と、

第二始動口に取り付けられた、開放状態及び閉鎖状態に変位可能な可変部材（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）であって、開放状態に変位したときには第二始動口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は第二始動口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と、

閉状態と開状態とを採り得る大入賞口（例えば、大入賞口C10）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）とを備え、

主遊技部は、

第一始動口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、

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された第一乱数を一時記憶して第一保留が生起するよう制御する第一乱数一時記憶手段と、

ある第一保留に関する第一識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該ある第一保留を消化して、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づく当否判定結果に従い、第一識別情報表示部にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報の停止識別情報を停止表示するよう制御する第一識別情報表示制御手段と、

第二始動口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、
第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二識別情報の変動表示開始条件
を充足するまで当該取得された第二乱数を一時記憶して第二保留が生起するよう制御する
第二乱数一時記憶手段と、

ある第二保留に関する第二識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該
ある第二保留を消化して、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づく当否判定結果に従い
、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報の停止識別情
報を停止表示するよう制御する第二識別情報表示制御手段と
を有し、

第二保留が存在する場合には、第一識別情報の変動表示開始条件が充足されない一方、
第一保留が存在するか否かに拘わらず、第二識別情報の変動表示開始条件が充足され得る
よう構成されており、

第一識別情報表示部に停止表示された第一識別情報の停止識別情報が所定態様であった
場合又は第二識別情報表示部に停止表示された第二識別情報の停止識別情報が所定態様で
あった場合、条件装置を作動可能な特別遊技と、

条件装置が作動する場合に作動可能で、大入賞口を連続して作動させることができる役
物連続作動装置と、

第一乱数に基づく当否判定の結果又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選となる確
率が所定確率となる低確率抽選状態と、第一乱数に基づく当否判定の結果又は第二乱数に
に基づく当否判定の結果が当選とな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、

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
変部材が開放状態となり易い特定遊技状態と
を備え、

特別遊技中における役物連続作動装置の作動が終了した以降の所定タイミングにて条件
装置の作動を終了させるよう構成されており、

役物連続作動装置の作動が終了してから条件装置の作動が終了するまでの期間は、特定
遊技状態となり得るよう構成され、

低確率抽選状態且つ通常遊技状態において第一乱数に基づく当否判定の結果が当選とな
った場合、高確率抽選状態又は特定遊技状態において第一乱数に基づく当否判定の結果が
当選となつた場合よりも、役物連続作動装置の作動が終了してから条件装置の作動が終了
するまでの期間が長くな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。