

【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5年6月8日(2023.6.8)

【公開番号】特開2022-86757(P2022-86757A)
【公開日】令和4年6月9日(2022.6.9)
【年通号数】公開公報(特許)2022-103
【出願番号】特願2020-198945(P2020-198945)
【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02(2006.01)

10

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 0

A 6 3 F 7/02 3 0 4 Z

A 6 3 F 7/02 3 2 4 E

A 6 3 F 7/02 3 3 3 Z

【手続補正書】

【提出日】令和5年5月31日(2023.5.31)

【手続補正1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

20

【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】

遊技領域が形成された遊技盤と、

前記遊技領域の所定位置に設けられ、遊技球が入球可能な第1始動口と、

前記遊技領域の前記第1始動口とは異なる位置に設けられ、遊技球が入球容易な開状態と入球困難な閉状態とに変化する第2始動口と、

前記第1始動口への遊技球の入球を契機として当否判定を実行する第1当否判定手段と

30

前記第2始動口への遊技球の入球を契機として当否判定を実行する第2当否判定手段と、

前記遊技領域に設けられ、前記第1当否判定手段による当否判定の結果又は前記第2当否判定手段による当否判定の結果に応じて開放されて遊技球が入球可能な大入賞口と、

前記第1当否判定手段による当否判定の結果又は前記第2当否判定手段による当否判定の結果が大当たりである場合、前記大入賞口へ入球した遊技球の個数が規定数に達するまで又は規定時間が経過するまで前記大入賞口を開放させる単位遊技を複数回繰り返す特別遊技へ移行し得る特別遊技実行手段と、

通常入球状態と、通常入球状態よりも前記第2始動口への入球容易性が高められた入球容易状態とを有し、通常入球状態の設定もしくは入球容易状態の設定を実行可能な入球状態制御手段と、

40

所定情報が表示される情報表示装置と、

特定の情報が表示される性能表示装置と、

演出表示が表示される演出表示装置とを備え、

前記遊技領域に発射された遊技球を検出可能であり、

全ての遊技状態において前記遊技領域に発射された遊技球の総数である全発射球数を計数可能であり、

所定の状況下における通常入球状態において前記遊技領域に発射された遊技球の総数である通常時発射球数を計数可能であり、

所定の状況下における通常入球状態において遊技者に対して付与される賞球数の総数であ

50

る通常時賞球数を計測可能であり、

通常時発射球数に対する通常時賞球数の割合を示すベース値を計測可能であり、

前記性能表示装置は、ベース値を特定し得るベース値情報を表示するベース値情報表示部と、前記ベース値情報表示部に表示されているベース値情報の種類を識別するための識別情報が表示される識別情報表示部とを有し、

特別遊技の実行中、前記大入賞口へ遊技球が入球することを契機として、遊技者に対して付与される賞球数の累積値を示す表示である累積賞球数表示を更新表示可能であり、

特別遊技の実行中、賞球数の累積値が特定値に到達することを契機として、遊技者に対して付与される賞球数の累積値が前記特定値に到達したことを示す特定値対応表示を前記累積賞球数表示とは別個に表示可能であり、

10

特別遊技の実行中、前記大入賞口へ遊技球があと1球入球することで特定値対応表示が表示される状況において電源断が発生して、当該電源断が復帰した場合には、前記大入賞口へ遊技球が1球入球したとしても、特定値対応表示が表示されないよう構成されており、特別遊技の実行中に、前記所定情報として、現在実行中の特別遊技において行われる単位遊技の実行回数を示す実行回数情報を表示可能であり、

特別遊技の実行中に電源断が発生して、当該電源断が復帰した場合には、前記情報表示装置の所定情報の表示が復帰するタイミングよりも前記演出表示装置の演出表示の表示が復帰するタイミングの方が先のタイミングとなるよう構成されており、

特別遊技の実行中において前記大入賞口へ遊技球が入球することを契機として遊技者に対して賞球の付与が行われる際に遊技者に対する賞球の付与が一時中断される所定のエラーが発生し、当該特別遊技の終了後に移行する入球容易状態の終了後に移行する通常入球状態まで当該所定のエラーが継続したうえで、当該通常入球状態において当該所定のエラーが解消された場合、当該所定のエラーが発生することで当該特別遊技の実行中に遊技者に対して付与されなかった分の賞球を、当該通常入球状態における当該所定のエラーの解消後に遊技者に対して付与可能である一方で、

20

特別遊技の実行中において前記大入賞口へ遊技球が入球することを契機として遊技者に対して賞球の付与が行われる際に前記所定のエラーが発生し、当該特別遊技の終了後に移行する入球容易状態の終了後に移行する通常入球状態まで当該所定のエラーが継続したうえで、当該通常入球状態において当該所定のエラーが解消された場合、当該所定のエラーが発生することで当該特別遊技の実行中に遊技者に対して付与されなかった分の賞球が遊技者に対して付与されたとしても、当該特別遊技の実行中且つ当該所定のエラーが発生した以降において累積賞球数表示を更新表示可能であるとともに特定値対応表示も表示可能であり、

30

特別遊技の実行中において前記大入賞口へ遊技球が入球することを契機として遊技者に対して賞球の付与が行われる際に前記所定のエラーが発生し、当該特別遊技の終了後に移行する入球容易状態の終了後に移行する通常入球状態まで当該所定のエラーが継続したうえで、当該通常入球状態において当該所定のエラーが解消されることで、当該所定のエラーが発生することで当該特別遊技の実行中に遊技者に対して付与されなかった分の賞球が当該通常入球状態における当該所定のエラーの解消後に遊技者に対して付与された場合、当該所定のエラーが解消するまでの間に遊技者に対して付与されなかった分の賞球の付与を契機としてベース値の計測は行われませんが、当該所定のエラーが解消するまでの間に遊技者に対して付与されなかった分の賞球の発生契機である当該特別遊技の実行中における当該大入賞口への入球に対応した発射球に基づく全発射球数の計測は行われ得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。

40

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0002

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0002】

50

ぱちんこ遊技機は、一般的に、遊技球が始動口に入球したことを契機として抽選用の乱数値を取得して、これを作動保留球として所定の上限個数まで一時記憶する。このような作動保留球は予め定められた始動条件が成立する毎に１個ずつ順次消化され、大当りに該当するか否かの当否判定が実行される。当否判定の結果が大当りである場合には複数列からなる装飾図柄を変動表示させた後に該装飾図柄を予め定められた当選態様で停止表示して、通常時には閉状態である大入賞口を開状態とする特別遊技（大当り遊技）を成立させるようになっている（例えば、特許文献１を参照）。

【手続補正３】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】０００３

10

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正４】

【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】

このような構成を採用するぱちんこ遊技機は、従来機種として既に存在しており、更なる改善の余地がある。

20

【手続補正５】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】０００６

【補正方法】変更

【補正の内容】

【０００６】

本発明は、このような課題に鑑みてなされたものであり、更なる改善を図ることのできるぱちんこ遊技機を提供することを目的とする。

【手続補正６】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】０００７

【補正方法】変更

【補正の内容】

【０００７】

このような目的達成のために、本発明に係るぱちんこ遊技機は、遊技領域が形成された遊技盤と、前記遊技領域の所定位置に設けられ、遊技球が入球可能な第１始動口と、前記遊技領域の前記第１始動口とは異なる位置に設けられ、遊技球が入球容易な開状態と入球困難な閉状態とに変化する第２始動口と、前記第１始動口への遊技球の入球を契機として当否判定を実行する第１当否判定手段と、前記第２始動口への遊技球の入球を契機として当否判定を実行する第２当否判定手段と、前記遊技領域に設けられ、前記第１当否判定手段による当否判定の結果又は前記第２当否判定手段による当否判定の結果に応じて開放されて遊技球が入球可能な大入賞口と、前記第１当否判定手段による当否判定の結果又は前記第２当否判定手段による当否判定の結果が大当りである場合、前記大入賞口へ入球した遊技球の個数が規定数に達するまで又は規定時間が経過するまで前記大入賞口を開放させる単位遊技を複数回繰り返す特別遊技へ移行し得る特別遊技実行手段と、通常入球状態と、通常入球状態よりも前記第２始動口への入球容易性が高められた入球容易状態とを有し、通常入球状態の設定もしくは入球容易状態の設定を実行可能な入球状態制御手段と、所定情報が表示される情報表示装置と、特定の情報が表示される性能表示装置と、演出表示が表示される演出表示装置とを備え、前記遊技領域に発射された遊技球を検出可能であり、全ての遊技状態において前記遊技領域に発射された遊技球の総数である全発射球数を計

30

40

50

数可能であり、所定の状況下における通常入球状態において前記遊技領域に発射された遊技球の総数である通常時発射球数を計数可能であり、所定の状況下における通常入球状態において遊技者に対して付与される賞球数の総数である通常時賞球数を計数可能であり、通常時発射球数に対する通常時賞球数の割合を示すベース値を計測可能であり、前記性能表示装置は、ベース値を特定し得るベース値情報を表示するベース値情報表示部と、前記ベース値情報表示部に表示されているベース値情報の種類を識別するための識別情報が表示される識別情報表示部とを有し、特別遊技の実行中、前記大入賞口へ遊技球が入球することを契機として、遊技者に対して付与される賞球数の累積値を示す表示である累積賞球数表示を更新表示可能であり、特別遊技の実行中、賞球数の累積値が特定値に到達することを契機として、遊技者に対して付与される賞球数の累積値が前記特定値に到達したことを示す特定値対応表示を前記累積賞球数表示とは別個に表示可能であり、特別遊技の実行中、前記大入賞口へ遊技球があと1球入球することで特定値対応表示が表示される状況において電源断が発生して、当該電源断が復帰した場合には、前記大入賞口へ遊技球が1球入球したとしても、特定値対応表示が表示されないよう構成されており、特別遊技の実行中に、前記所定情報として、現在実行中の特別遊技において行われる単位遊技の実行回数
10
を示す実行回数情報を表示可能であり、特別遊技の実行中に電源断が発生して、当該電源断が復帰した場合には、前記情報表示装置の所定情報の表示が復帰するタイミングよりも前記演出表示装置の演出表示の表示が復帰するタイミングの方が先のタイミングとなるよう構成されており、特別遊技の実行中において前記大入賞口へ遊技球が入球することを契機として遊技者に対して賞球の付与が行われる際に遊技者に対する賞球の付与が一時中断
20
される所定のエラーが発生し、当該特別遊技の終了後に移行する入球容易状態の終了後に移行する通常入球状態まで当該所定のエラーが継続したうえで、当該通常入球状態において当該所定のエラーが解消された場合、当該所定のエラーが発生することで当該特別遊技の実行中に遊技者に対して付与されなかった分の賞球を、当該通常入球状態における当該所定のエラーの解消後に遊技者に対して付与可能である一方で、特別遊技の実行中において前記大入賞口へ遊技球が入球することを契機として遊技者に対して賞球の付与が行われる際に前記所定のエラーが発生し、当該特別遊技の終了後に移行する入球容易状態の終了後に移行する通常入球状態まで当該所定のエラーが継続したうえで、当該通常入球状態において当該所定のエラーが解消された場合、当該所定のエラーが発生することで当該特別遊技の実行中に遊技者に対して付与されなかった分の賞球が遊技者に対して付与されたとしても、当該特別遊技の実行中且つ当該所定のエラーが発生した以降において累積賞球数
30
表示を更新表示可能であるとともに特定値対応表示も表示可能であり、特別遊技の実行中において前記大入賞口へ遊技球が入球することを契機として遊技者に対して賞球の付与が行われる際に前記所定のエラーが発生し、当該特別遊技の終了後に移行する入球容易状態の終了後に移行する通常入球状態まで当該所定のエラーが継続したうえで、当該通常入球状態において当該所定のエラーが解消されることで、当該所定のエラーが発生することで当該特別遊技の実行中に遊技者に対して付与されなかった分の賞球が当該通常入球状態における当該所定のエラーの解消後に遊技者に対して付与された場合、当該所定のエラーが解消するまでの間に遊技者に対して付与されなかった分の賞球の付与を契機としてベース
40
値の計測は行われませんが、当該所定のエラーが解消するまでの間に遊技者に対して付与されなかった分の賞球の発生契機である当該特別遊技の実行中における当該大入賞口への入球に対応した発射球に基づく全発射球数の計数は行われ得るよう構成されていることを特徴とする。

【 手 続 補 正 7 】

【 補 正 対 象 書 類 名 】 明 細 書

【 補 正 対 象 項 目 名 】 0 0 0 8

【 補 正 方 法 】 変 更

【 補 正 の 内 容 】

【 0 0 0 8 】

本発明に係るぱちんこ遊技機によれば、更なる改善を図ることが可能である。

10

20

30

40

50