

【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12月22日(2016.12.22)

【公開番号】特開2015-180401(P2015-180401A)

【公開日】平成27年10月15日(2015.10.15)

【年通号数】公開・登録公報2015-064

【出願番号】特願2015-142122(P2015-142122)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

A 6 3 F 7/02 3 1 5 Z

【手続補正書】

【提出日】平成28年11月7日(2016.11.7)

【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】

遊技に必要な電力の供給を行う電源手段と、前記遊技を司る主制御手段と、前記電源手段からの受電に伴い前記主制御手段への前記電力の供給に係る電源制御を実行する電源制御手段と、前記主制御手段と通信可能に接続され、前記主制御手段からの演出に係る演出制御指令に応じた制御処理を行う演出制御手段と、を備え、

前記主制御手段は、

前記電源手段からの電力の供給開始に伴い制御開始処理を実行する制御開始処理実行手段と、

遊技進行のための遊技進行割込み処理を所定の周期で実行する遊技進行割込み処理実行手段と、

遊技領域に発射された遊技媒体が前記遊技領域を流下して所定の始動領域を通過したことに基づき、前記遊技進行割込み処理において、当否抽選に係る乱数を取得する乱数取得手段と、

前記乱数取得手段によって取得された乱数を用いて当否抽選を行う当否抽選手段と、

前記当否抽選の結果が大当たりまたは小当たりとなった場合に通常よりも遊技者に有利な特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、

遊技の進行に関するデータを記憶するリードライトメモリと、を備えるぱちんこ遊技機において、

前記始動領域には、互いに前記遊技領域の異なる部位に配置された第1始動領域及び第2始動領域を有し、

前記当否抽選は、所定の数値範囲を有する当否乱数を用いて行われるとともに、前記第1始動領域を通過したことに基づく第1抽選と、前記第2始動領域を通過したに基づく第2抽選とを含み、

前記第1抽選は、前記当否乱数の前記所定の数値範囲と所定の抽選結果とが対応付けられた第1当否判定テーブルを用いて行なわれ、

前記第2抽選は、前記当否乱数の前記所定の数値範囲と所定の抽選結果とが対応付けられた第2当否判定テーブルを用いて行なわれ、

前記第1当否判定テーブル及び前記第2当否判定テーブルにおいて、前記当否乱数の前

記所定の数値範囲には、大当りの抽選結果、小当りの抽選結果、及び、はすれの抽選結果に対応する数値範囲が含まれるとともに、前記小当りの抽選結果に対応する数値範囲と、前記はすれの抽選結果に対応する数値範囲とが、前記当否乱数の数値範囲中で連続して配置され、

前記第1当否判定テーブル及び前記第2当否判定テーブルは、小当りの抽選結果が対応付けられる当否乱数の数値範囲が互いに異なり、

前記主制御手段は、

前記当否抽選の抽選結果が小当りであった場合に、所定の数値範囲を有する図柄乱数を用いて複数種類の小当り図柄の中から1の小当り図柄を決定し、前記複数種類の小当り図柄の種類にかかわらず同じ態様の制御により小当り遊技を実行し、

前記電源制御手段は、

前記電源手段からの電力が所定値以下となったか否かを検出する電力低下検出手段と、前記電力低下検出手段が、前記電力が所定値以下となったことを検出した場合に、電源断となることを前記主制御手段に認識させるための電源断情報を出力する電源断情報出力手段と、を備え

前記主制御手段には、

前記電源断情報が出力された場合に電源断処理を実行する電源断実行処理手段と、前記リードライトメモリに対するバックアップ電源からの電力供給に基づいて前記電源手段による電源供給開始後に使用するためのデータを電源遮断中において保持する記憶領域と、

前記電源手段による電力供給開始に基づく制御開始処理において前記記憶領域のデータを初期化するための情報初期化入力があったか否かを判定する情報初期化入力判定手段と、を有し、

前記乱数取得手段において取得される乱数として、前記リードライトメモリの前記記憶領域に記憶されるソフト乱数があり、

前記主制御手段は、

前記情報初期化入力判定手段によって、前記情報初期化入力があったことを判定した場合には、前記記憶領域の初期化を行う初期化制御処理を実行し、前記情報初期化入力が無かったことを判定した場合には前記記憶領域のデータに基づき電源遮断前の遊技状態に復帰するための制御処理を実行可能とし、

前記遊技進行割込み処理を周期的に繰り返すための周期情報を設定する割込み用計時設定処理と、

前記割込み用計時設定処理の後に所定の制御処理を循環させる循環処理とを実行し、

前記循環処理中における前記所定の制御処理には、前記当否抽選に関する乱数のうち、ソフト乱数の更新に使用するソフト初期値乱数の値を更新する、制御開始処理中初期値乱数更新処理を有し、

前記割込み用計時設定処理の実行後、前記周期情報を基づく計時により最初に前記遊技進行割込み処理が発生する前までの間に、前記循環処理が複数回実行され、前記制御開始処理中初期値乱数更新処理により、ソフト初期値乱数の値の更新を実行し、

前記当否抽選は、前記電力の供給開始後に少なくとも複数回の前記乱数に関係する値の更新を経た以降に周期的に繰り返される前記遊技進行割込み処理において、前記小当りの抽選結果に対応する数値範囲と、前記はすれの抽選結果に対応する数値範囲とが連続して配置された前記当否乱数を用いて行われる、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】

上記課題を解決するために本発明は、遊技に必要な電力の供給を行う電源手段（電源基板など）と、前記遊技を司る主制御手段（主制御基板など）と、前記電源手段からの受電に伴い前記主制御手段への前記電力の供給に係る電源制御を実行する電源制御手段（停電監視回路部など）と、前記主制御手段と通信可能に接続され、前記主制御手段からの演出に係る演出制御指令に応じた制御処理を行う演出制御手段（演出制御基板など）と、を備え、

前記主制御手段は、

前記電源手段からの電力の供給開始に伴い制御開始処理を実行する制御開始処理実行手段と、

遊技進行のための遊技進行割込み処理を所定の周期で実行する遊技進行割込み処理実行手段と、

遊技領域に発射された遊技媒体が前記遊技領域を流下して所定の始動領域を通過したことに基づき、前記遊技進行割込み処理において、当否抽選に関する乱数（特別図柄当たりソフト乱数、ハードウェア乱数、特別図柄当たり図柄乱数など）を取得する乱数取得手段と、

前記乱数取得手段によって取得された乱数を用いて当否抽選を行う当否抽選手段と、前記当否抽選の結果が大当たりまたは小当たりとなった場合に通常よりも遊技者に有利な特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、

遊技の進行に関するデータを記憶するリードライトメモリと、を備えるぱちんこ遊技機において、

前記始動領域には、互いに前記遊技領域の異なる部位に配置された第1始動領域（第1始動入賞口など）及び第2始動領域（第2始動入賞口など）を有し、

前記当否抽選は、所定の数値範囲を有する当否乱数を用いて行われるとともに、前記第1始動領域を通過したことに基づく第1抽選と、前記第2始動領域を通過したことに基づく第2抽選とを含み、

前記第1抽選は、前記当否乱数の前記所定の数値範囲と所定の抽選結果とが対応付けられた第1当否判定テーブルを用いて行なわれ、

前記第2抽選は、前記当否乱数の前記所定の数値範囲と所定の抽選結果とが対応付けられた第2当否判定テーブルを用いて行なわれ、

前記第1当否判定テーブル及び前記第2当否判定テーブルにおいて、前記当否乱数の前記所定の数値範囲には、大当たりの抽選結果、小当たりの抽選結果、及び、はずれの抽選結果に対応する数値範囲（数値範囲a～eなど）が含まれるとともに、前記小当たりの抽選結果に対応する数値範囲と、前記はずれの抽選結果に対応する数値範囲とが、前記当否乱数の数値範囲中で連続して配置され、

前記第1当否判定テーブル及び前記第2当否判定テーブルは、小当たりの抽選結果が対応付けられる当否乱数の数値範囲が互いに異なり、

前記主制御手段は、

前記当否抽選の抽選結果が小当たりであった場合に、所定の数値範囲を有する図柄乱数を用いて複数種類の小当たり図柄の中から1の小当たり図柄を決定し、前記複数種類の小当たり図柄の種類にかかわらず同じ態様の制御（同じ開放態様の制御など）により小当たり遊技を実行し、

前記電源制御手段は、

前記電源手段からの電力が所定値以下となったか否かを検出する電力低下検出手段と、前記電力低下検出手段が、前記電力が所定値以下となったことを検出した場合に、電源断となることを前記主制御手段に認識させるための電源断情報を出力する電源断情報出力手段と、を備え

前記主制御手段には、

前記電源断情報を出力された場合に電源断処理を実行する電源断実行処理手段と、前記リードライトメモリに対するバックアップ電源からの電力供給に基づいて前記電源手段による電源供給開始後に使用するためのデータを電源遮断中において保持する記憶領

域と、

前記電源手段による電力供給開始に基づく制御開始処理において前記記憶領域のデータを初期化（ＲＷＭクリアなど）するための情報初期化入力（初期化スイッチの操作など）があったか否かを判定する情報初期化入力判定手段と、を有し、

前記乱数取得手段において取得される乱数として、前記リードライトメモリの前記記憶領域に記憶されるソフト乱数があり、

前記主制御手段は、

前記情報初期化入力判定手段によって、前記情報初期化入力があったことを判定した場合には、前記記憶領域の初期化を行う初期化制御処理を実行し、前記情報初期化入力が無かったことを判定した場合には前記記憶領域のデータに基づき電源遮断前の遊技状態に復帰するための制御処理を実行可能とし、

前記遊技進行割込み処理を周期的に繰り返すための周期情報を設定する割込み用計時設定処理と、

前記割込み用計時設定処理の後に所定の制御処理を循環させる循環処理とを実行し、

前記循環処理中における前記所定の制御処理には、前記当否抽選に関する乱数のうち、ソフト乱数の更新に使用するソフト初期値乱数の値を更新する、制御開始処理中初期値乱数更新処理を有し、

前記割込み用計時設定処理の実行後、前記周期情報を基づく計時により最初に前記遊技進行割込み処理が発生する前までの間に、前記循環処理が複数回実行され、前記制御開始処理中初期値乱数更新処理により、ソフト初期値乱数の値の更新を実行し、

前記当否抽選は、前記電力の供給開始後に少なくとも複数回の前記乱数に関係する値の更新を経た以降に周期的に繰り返される前記遊技進行割込み処理において、前記小当たりの抽選結果に対応する数値範囲と、前記はずれの抽選結果に対応する数値範囲とが連続して配置された前記当否乱数を用いて行われる、ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。