

【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6年6月6日(2024.6.6)

【公開番号】特開2023-14855(P2023-14855A)

【公開日】令和5年1月31日(2023.1.31)

【年通号数】公開公報(特許)2023-019

【出願番号】特願2021-119036(P2021-119036)

【国際特許分類】

A 63 F 7/02 (2006.01)

10

【F I】

A 63 F 7/02 315 A

【手続補正書】

【提出日】令和6年5月29日(2024.5.29)

【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】

20

【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な複数の入賞口と、
遊技領域に向けて発射された遊技球を再び発射可能とする循環手段と、
演出を表示可能な演出表示部と、

遊技の進行を制御する主制御手段と、
持ち球数を制御する枠制御手段と、
枠制御手段によって制御される所定の表示部と、

第1の操作手段と、

第2の操作手段と、

第3の操作手段と

を備え、

枠制御手段は、繰り返し実行される特定の処理を実行可能であり、

主遊技識別情報表示部にて主遊技識別情報が所定態様の停止表示態様にて停止表示された後、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行する特別遊技制御手段

を備え、

枠制御手段は、情報を記憶可能な枠制御記憶領域を備えており、

枠制御記憶領域の所定の記憶領域に記憶された、持ち球数を管理する持ち球数データと、
遊技球が発射された場合に、当該発射された遊技球数を持ち球数データから減算可能な減算手段と、

遊技球が入賞口に入球した場合に、入球した入賞口に対応して付与可能な賞球数を持ち球数データに加算可能な加算手段と

を有し、

枠制御記憶領域は、遊技情報が記憶される特定の記憶領域を有しており、

第1の操作手段が操作された状態で新たに電源が供給された場合には、第1クリア処理を実行し得るよう構成されており、

第2の操作手段が操作された状態で新たに電源が供給された場合には、第2クリア処理を実行し得るよう構成されており、

第1クリア処理が実行された場合、前記特定の記憶領域はクリアされ、前記所定の記憶領

40

50

域はクリアされないよう構成されており、

第2クリア処理が実行された場合、前記所定の記憶領域はクリアされ、前記特定の記憶領域はクリアされないよう構成されており、

第3の操作手段が操作された状態で新たに電源が供給された場合には、所定の状態となり

付与される賞球数と発射される遊技球数との差数に関する情報を算出可能であり、

前記差数に関する情報が所定数に到達した場合には、賞球数の付与を抑制するための制御が実行される状態である抑制状態となるよう構成され、

前記差数に関する情報が前記所定数に到達した場合には、現在表示中の演出に関する画像に優先して、前記差数に関する情報が前記所定数に到達したことに対応する画像を演出表示部に表示するよう構成され、

10

停止表示態様が前記所定態様となる主遊技識別情報の変動表示中に前記差数に関する情報が前記所定数に到達した場合には、抑制状態となり、当該主遊技識別情報に対応する特別遊技は実行されないよう構成され、

持ち球数データは所定の桁数で前記所定の表示部に表示可能に構成されており、

前記所定の記憶領域に記憶可能な持ち球数データの上限は、前記所定の桁数で表すことができる最大数よりも少ない所定値となっており、

20

前記所定の状態ではない状態にて前記特定の処理が実行された場合には所定の処理を実行する一方、前記所定の状態にて前記特定の処理が実行された場合には前記所定の処理を実行しないよう構成されており、

前記所定の状態ではない状態にて前記特定の処理が実行された場合であっても、前記所定の状態にて前記特定の処理が実行された場合であっても、所定のエラーに関する処理が実行され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。

【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】

30

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な複数の入賞口と、

遊技領域に向けて発射された遊技球を再び発射可能とする循環手段と、

演出を表示可能な演出表示部と、

遊技の進行を制御する主制御手段と、

持ち球数を制御する枠制御手段と、

枠制御手段によって制御される所定の表示部と、

第1の操作手段と、

第2の操作手段と、

第3の操作手段と

を備え、

枠制御手段は、繰り返し実行される特定の処理を実行可能であり、

主遊技識別情報表示部にて主遊技識別情報が所定態様の停止表示態様にて停止表示された後、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行する特別遊技制御手段

40

を備え、

枠制御手段は、情報を記憶可能な枠制御記憶領域を備えており、

枠制御記憶領域の所定の記憶領域に記憶された、持ち球数を管理する持ち球数データと、遊技球が発射された場合に、当該発射された遊技球数を持ち球数データから減算可能な減算手段と、

50

遊技球が入賞口に入球した場合に、入球した入賞口に対応して付与可能な賞球数を持ち球数データに加算可能な加算手段と有し、

枠制御記憶領域は、遊技情報が記憶される特定の記憶領域を有しており、

第1の操作手段が操作された状態で新たに電源が供給された場合には、第1クリア処理を実行し得るよう構成されており、

第2の操作手段が操作された状態で新たに電源が供給された場合には、第2クリア処理を実行し得るよう構成されており、

第1クリア処理が実行された場合、前記特定の記憶領域はクリアされ、前記所定の記憶領域はクリアされないよう構成されており、

第2クリア処理が実行された場合、前記所定の記憶領域はクリアされ、前記特定の記憶領域はクリアされないよう構成されており、

第3の操作手段が操作された状態で新たに電源が供給された場合には、所定の状態となり、

付与される賞球数と発射される遊技球数との差数に関する情報を算出可能であり、

前記差数に関する情報が所定数に到達した場合には、賞球数の付与を抑制するための制御が実行される状態である抑制状態となるよう構成され、

前記差数に関する情報が前記所定数に到達した場合には、現在表示中の演出に関する画像に優先して、前記差数に関する情報が前記所定数に到達したことに対応する画像を演出表示部に表示するよう構成され、

停止表示態様が前記所定態様となる主遊技識別情報の変動表示中に前記差数に関する情報が前記所定数に到達した場合には、抑制状態となり、当該主遊技識別情報に対応する特別遊技は実行されないよう構成され、

持ち球数データは所定の桁数で前記所定の表示部に表示可能に構成されており、

前記所定の記憶領域に記憶可能な持ち球数データの上限は、前記所定の桁数で表すことができる最大数よりも少ない所定値となっており、

前記所定の状態ではない状態にて前記特定の処理が実行された場合には所定の処理を実行する一方、前記所定の状態にて前記特定の処理が実行された場合には前記所定の処理を実行しないよう構成されており、

前記所定の状態ではない状態にて前記特定の処理が実行された場合であっても、前記所定の状態にて前記特定の処理が実行された場合であっても、所定のエラーに関する処理が実行され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。

<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主遊技始動口と、

所定の入球口に取り付けられた可変部材と、

閉状態と開状態とを探り得る可変入賞口と、

主遊技識別情報を表示可能な主遊技識別情報表示部と、

主遊技始動口への入球に基づき、主遊技情報を取得する取得手段と、

取得手段が取得した主遊技情報を基づいて、当否判定を行う当否判定手段と、

主遊技識別情報表示部にて主遊技識別情報を変動表示させた後で停止表示するよう制御する主遊技識別情報表示制御手段と、

主遊技識別情報表示部にて主遊技識別情報が特定態様（例えば、小当たり図柄）の停止表示態様にて停止表示された後、可変入賞口を有利な状態とし得る可変入賞口開放遊技（例えば、小当たり遊技）を実行可能である特別遊技制御手段とを備え、

特定態様（例えば、小当たり図柄）の停止表示態様として、第一特定態様（例えば、小当

10

20

30

40

50

り図柄 A) と、第二特定態様 (例えば、小当たり図柄 B) とを有しており、

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 (例えば、時間短縮遊技状態) を有しており、特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とするよう構成されており、

特定遊技状態として、第一特定遊技状態 (例えば、時短 A - 2) と、第二特定遊技状態 (例えば、時短 A - 1) とを有しており、

第一特定遊技状態 (例えば、時短 A - 2) において、主遊技識別情報が第一特定態様 (例えば、小当たり図柄 A) 又は第二特定態様 (例えば、小当たり図柄 B) の停止表示態様にて停止表示され可変入賞口開放遊技が実行される場合に第一特定遊技状態を終了させるよう構成されており、

第二特定遊技状態 (例えば、時短 A - 1) においては、主遊技識別情報が第一特定態様 (例えば、小当たり図柄 A) の停止表示態様にて停止表示され可変入賞口開放遊技が実行される場合に第二特定遊技状態を終了させるが、主遊技識別情報が第二特定態様 (例えば、小当たり図柄 B) の停止表示態様にて停止表示され可変入賞口開放遊技が実行される場合であっても第二特定遊技状態を終了させずに、可変入賞口開放遊技中も第二特定遊技状態を維持する

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

10

20

30

40

50