

【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4年11月8日(2022.11.8)

【公開番号】特開2020-185314(P2020-185314A)

【公開日】令和2年11月19日(2020.11.19)

【年通号数】公開・登録公報2020-047

【出願番号】特願2019-93447(P2019-93447)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

10

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

【手続補正書】

【提出日】令和4年10月28日(2022.10.28)

【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】

遊技球が入球可能な始動口と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部と、
遊技の進行を制御する主遊技部と
を備え、

主遊技部は、
始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき識別情報の停止表示態様と識別情報の変動表示態様とを決定する遊技内容決定手段と、

遊技内容決定手段による決定に従い、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と
を備え、

情報が記憶されている複数のデータテーブルを有しており、
所定のデータテーブルは、少なくとも、複数の記憶領域を有しており、
前記所定のデータテーブルは、遊技に使用されるデータが記憶されている記憶領域と、
遊技に使用されないデータが記憶されている記憶領域とを有しており、

前記所定のデータテーブルの記憶領域のうち、遊技に使用されるデータが記憶されている記憶領域には対応するデータが記憶され、前記所定のデータテーブルの記憶領域のうち、遊技に使用されないデータが記憶されている記憶領域には0が記憶されており、

前記所定のデータテーブルの記憶領域のうち、最初のアドレスに対応する記憶領域には予め定められた前記遊技に使用されるデータが記憶され、

前記所定のデータテーブルの記憶領域のうち、遊技に使用されないデータが記憶されている記憶領域は、遊技に使用されるデータが記憶されている記憶領域の間に配置され、
最初のアドレスに記憶されるデータは、他の製品タイトルで使用されるデータと同じ値のデータである

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

40

50

【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、
遊技球が入球可能な始動口と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部と、
遊技の進行を制御する主遊技部と
を備え、

主遊技部は、
始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、
乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき識別情報の停止表示態様
と識別情報の変動表示態様とを決定する遊技内容決定手段と、

遊技内容決定手段による決定に従い、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後
に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と
を備え、

情報が記憶されている複数のデータテーブルを有しており、
所定のデータテーブルは、少なくとも、複数の記憶領域を有しており、

前記所定のデータテーブルは、遊技に使用されるデータが記憶されている記憶領域と、
遊技に使用されないデータが記憶されている記憶領域とを有しており、

前記所定のデータテーブルの記憶領域のうち、遊技に使用されるデータが記憶されている
記憶領域には対応するデータが記憶され、前記所定のデータテーブルの記憶領域のうち、
遊技に使用されないデータが記憶されている記憶領域には0が記憶されており、

前記所定のデータテーブルの記憶領域のうち、最初のアドレスに対応する記憶領域には
予め定められた前記遊技に使用されるデータが記憶され、

前記所定のデータテーブルの記憶領域のうち、遊技に使用されないデータが記憶されている
記憶領域は、遊技に使用されるデータが記憶されている記憶領域の間に配置され、
最初のアドレスに記憶されるデータは、他の製品タイトルで使用されるデータと同じ値の
データである

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始動口と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部と
を備え、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、
乱数取得手段により乱数が取得された場合、当否判定許可条件を充足するまで当該取得
された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、

ある保留に関する当否判定許可条件を充足した場合、当該ある保留に係る乱数に基づき
当否判定を実行する当否判定手段と、

当否判定手段による当否判定の結果に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示
した後、識別情報を停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段と、

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、可変入賞口を遊
技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行可能である特別遊技制御手段と
を有し、

可変入賞口として、可変入賞口Aと、可変入賞口Aよりも開放中の遊技球の入球容易性
が高い又は賞球数が多い可変入賞口Bとを有しており、

或る特別遊技の実行開始から所定条件を満たすまでの特定期間において、
特定条件を満たしていない状況にて前記所定グループに属する停止表示態様として停止

10

20

30

40

50

表示態様 A が停止表示して実行される特別遊技では、所定のラウンドにて可変入賞口 A が開放するよう構成されており、

特定条件を満たしている状況にて前記所定グループに属する停止表示態様として停止表示態様 A が停止表示して実行される特別遊技では、前記所定のラウンドにて可変入賞口 B が開放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。

10

20

30

40

50