【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2年12月24日(2020.12.24)

【公開番号】特開2019-562(P2019-562A)
【公開日】平成31年1月10日(2019.1.10)
【年通号数】公開・登録公報2019-001
【出願番号】特願2017-120045(P2017-120045)
【国際特許分類】
Ａ６３Ｆ　7/02　(2006.01)
【ＦＩ】
Ａ６３Ｆ　7/02　３２０
Ａ６３Ｆ　7/02　３１５Ａ

【手続補正書】
【提出日】令和2年10月30日(2020.10.30)
【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機構と、
持ち球数表示部と
を備え、
持ち球数を管理する持ち球数カウンタと、
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カウン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カウンタに加算可能な加算手段と、
持ち球数カウンタの値を持ち球数表示部に表示する表示手段と
を有し、
第一期間において、所定の遊技球数を発射した場合に、当該所定の遊技球数に対して付与可能な賞球数の割合が第一範囲内となるように構成され、
第一期間よりも長い第二期間において、所定の遊技球数を発射した場合に、当該所定の遊技球数に対して付与可能な賞球数の割合が第二範囲内となるように構成され、
第二期間よりも長い第三期間において、所定の遊技球数を発射した場合に、当該所定の遊技球数に対して付与可能な賞球数の割合が第三範囲内となるように構成され、
第二範囲の上限値は、第一範囲の上限値よりも小さく、第三範囲の上限値よりも大きいように構成され、
第二範囲の下限値は、第一範囲の下限値よりも大きく、第三範囲の下限値よりも小さいように構成される
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】
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機構と、
持ち球数表示部と
を備え、
持ち球数を管理する持ち球数カウンタと、
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カウン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カウンタに加算可能な加算手段と、
持ち球数カウンタの値を持ち球数表示部に表示する表示手段と
を有し、
第一期間において、所定の遊技球数を発射した場合に、当該所定の遊技球数に対して付与可能な賞球数の割合が第一範囲内となるように構成され、
第一期間よりも長い第二期間において、所定の遊技球数を発射した場合に、当該所定の遊技球数に対して付与可能な賞球数の割合が第二範囲内となるように構成され、
第二期間よりも長い第三期間において、所定の遊技球数を発射した場合に、当該所定の遊技球数に対して付与可能な賞球数の割合が第三範囲内となるように構成され、
第二範囲の上限値は、第一範囲の上限値よりも小さく、第三範囲の上限値よりも大きいように構成され、
第二範囲の下限値は、第一範囲の下限値よりも大きく、第三範囲の下限値よりも小さいように構成される
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Ｂ１０）と、
所定の入球口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）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であって、開放状態に変位したときには所定の入球口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）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には所定の入球口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）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（例えば、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄ）と、
閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）と、
第一主遊技識別情報を表示可能な第一主遊技識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ）と、
第二主遊技識別情報を表示可能な第二主遊技識別情報表示部（例えば、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）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、
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と
を備え、
主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）は、
第一始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）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、
第一乱数取得手段が取得した第一乱数に基づき、第一主遊技識別情報表示部（例えば、

第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ）にて第一主遊技識別情報を変動表示した後、第一主遊技識別情報を停止表示するよう制御する第一主遊技識別情報表示制御手段と、
第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）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、
第二乱数取得手段が取得した第二乱数に基づき、第二主遊技識別情報表示部にて第二主遊技識別情報を変動表示した後、第二主遊技識別情報を停止表示するよう制御する第二主遊技識別情報表示制御手段と、
第一主遊技識別情報又は第二主遊技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（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）への所定個数の入球があるか又は所定期間が経過するまで可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）を遊技者にとって有利な状態とし得る単位遊技を複数回実行する特別遊技を実行可能であり、第一主遊技識別情報又は第二主遊技識別情報が特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（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）への特定個数の入球があるか又は特定期間が経過するまで可変入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）を遊技者にとって有利な状態とし得る単位遊技を一回実行する可変入賞口開放遊技を実行可能である特別遊技制御手段と、
副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段と
を備え、
第一主遊技識別情報が変動表示中であっても第二主遊技識別情報の変動表示を開始可能であり、第二主遊技識別情報が変動表示中であっても第一主遊技識別情報の変動表示を開始可能に構成されており、
第一主遊技識別情報が特定グループに属する停止表示態様にて停止表示される確率よりも第二主遊技識別情報が特定グループに属する停止表示態様にて停止表示される確率の方が高くなる、或いは、第一主遊技識別情報は特定グループに属する停止表示態様にて停止表示され得ない一方で第二主遊技識別情報は特定グループに属する停止表示態様にて停止表示され得るよう構成されており、
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とを有しており、
第一主遊技識別情報又は第二主遊技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る確率が所定確率となる低確率抽選状態と、第一主遊技識別情報又は第二主遊技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を有しており、
通常遊技状態であり且つ低確率抽選状態である場合における第二主遊技識別情報の変動表示期間は、通常遊技状態であり且つ高確率抽選状態である場合における第二主遊技識別情報の変動表示期間よりも相対的に長時間となるよう構成されており、
特定遊技状態であり且つ高確率抽選状態である場合における第二主遊技識別情報の変動表示期間は、通常遊技状態であり且つ高確率抽選状態である場合における第二主遊技識別情報の変動表示期間よりも相対的に長時間となるよう構成されており、
第二始動口へ向けて所定間隔にて遊技球を発射した場合においては、特定遊技状態であり且つ高確率抽選状態である場合よりも、通常遊技状態であり且つ高確率抽選状態である場合の方が、特別遊技が実行されない期間中の単位時間あたりにおける可変入賞口開放遊技の実行によって遊技者に付与される賞球数に係る期待値が大きくなるよう構成されており、
第二始動口へ向けて所定間隔にて遊技球を発射した場合においては、通常遊技状態であり且つ低確率抽選状態である場合よりも、通常遊技状態であり且つ高確率抽選状態である場合の方が、特別遊技が実行されない期間中の単位時間あたりにおける可変入賞口開放遊技の実行によって遊技者に付与される賞球数に係る期待値が大きくなるよう構成されており、

副遊技部は、
主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、
遊技情報受信手段により受信された第一主遊技識別情報又は第二主遊技識別情報に関する情報に基づき、演出表示部にて副遊技識別情報を表示可能な演出表示内容制御手段と
を備え、
通常遊技状態であり且つ低確率抽選状態である場合において、第一主遊技識別情報に関する情報を受信した場合には、当該第一主遊技識別情報に関する情報に基づいた副遊技識別情報を演出表示部に表示する一方、通常遊技状態であり且つ低確率抽選状態である場合において、第二主遊技識別情報に関する情報を受信した場合には、当該第二主遊技識別情報に関する情報に基づいた副遊技識別情報を演出表示部に表示しないもしくは第一主遊技識別情報に関する情報に基づいた副遊技識別情報よりも視認困難な表示態様にて表示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。