

【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3月24日(2023.3.24)

【公開番号】特開2022-160612(P2022-160612A)
 【公開日】令和4年10月19日(2022.10.19)
 【年通号数】公開公報(特許)2022-192
 【出願番号】特願2022-126690(P2022-126690)
 【国際特許分類】
 A 6 3 F 7/02(2006.01)
 【F I】
 A 6 3 F 7/02 3 2 0

10

【手続補正書】
 【提出日】令和5年3月15日(2023.3.15)

【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、
閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口と、
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、
 演出を表示可能な演出表示部と、
 演出表示部への演出表示を制御する副遊技部と

を備え、

識別情報の変動表示時間を決定する際に参照されるテーブルとして変動パターンテーブルAと、変動パターンテーブルAとは識別情報の変動表示時間の選択傾向が異なる変動パターンテーブルBと、を少なくとも有し、変動パターンテーブルAを参照する変動状態Aと、変動パターンテーブルBを参照する変動状態Bと、を少なくとも有しており、変動状態Bは変動状態Aから移行される変動状態であり、

30

所定の遊技領域に遊技球を発射することを促すよう報知する演出として報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、変動状態Aから変動状態Bに亘って実行されないよう構成されており、
前記所定の遊技領域に遊技球を発射することを促すよう報知する演出である報知演出として、第一報知演出と第二報知演出とを少なくとも有し、

第一報知演出と第二報知演出とは同時に実行可能に構成されている
 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】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、
遊技球が入球可能な始動口と、
閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口と、

50

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、
演出を表示可能な演出表示部と、
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部と
を備え、

識別情報の変動表示時間を決定する際に参照されるテーブルとして変動パターンテーブル A と、変動パターンテーブル A とは識別情報の変動表示時間の選択傾向が異なる変動パターンテーブル B と、を少なくとも有し、変動パターンテーブル A を参照する変動状態 A と、変動パターンテーブル B を参照する変動状態 B と、を少なくとも有しており、変動状態 B は変動状態 A から移行される変動状態であり、

10

所定の遊技領域に遊技球を発射することを促すよう報知する演出として報知演出を実行可能であり、

前記報知演出は、変動状態 A から変動状態 B に亘って実行されないよう構成されており、
前記所定の遊技領域に遊技球を発射することを促すよう報知する演出である報知演出として、第一報知演出と第二報知演出とを少なくとも有し、
第一報知演出と第二報知演出とは同時に実行可能に構成されている
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係るぱちんこ遊技機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。

20

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 A 1 0 ）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 B 1 0 ）と、
第二始動口（例えば、第 2 主遊技始動口 B 1 0 ）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（例えば、第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d ）であって、開放状態に変位したときには第二始動口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第二始動口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 B 1 1 d ）と、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口（例えば、第 2 大入賞口 C 2 0 ）と、
可変入賞口（例えば、第 2 大入賞口 C 2 0 ）に入球した遊技球が入球し得る特定領域（例えば、V 入賞口 C 2 7 ）と、

30

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g ）と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g ）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 S G ）と、

演出表示部（例えば、副制御基板 S ）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

40

を備え、

第一始動口（例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0 ）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、

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された第一乱数を一時記憶して、第一保留が生起するよう制御する第一乱数一時記憶手段と、

ある第一保留に関する第一識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該ある第一保留に係る第一乱数に基づく決定内容に従い、第一識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g ）にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示するよう制御する第一識別情報表示制御手段と、

50

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、

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された第二乱数を一時記憶して、第二保留が生起するよう制御する第二乱数一時記憶手段と、

ある第二保留に関する第二識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該ある第二保留に係る第二乱数に基づく決定内容に従い、第二識別情報表示部（例えば、第2主遊技図柄表示部B21g）にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示するよう制御する第二識別情報表示制御手段と、

第一識別情報又は第二識別情報が所定態様にて停止表示された後、遊技者にとって有利となり得る第一特別遊技を実行する第一特別遊技制御手段と、

第一識別情報又は第二識別情報が特定態様にて停止表示された後、可変入賞口（例えば、第2大入賞口C20）を閉状態から開状態とし得る可変入賞口開放遊技を実行する可変入賞口開放遊技制御手段と、

可変入賞口開放遊技が実行され且つ前記特定領域（例えば、V入賞口C27）への入球があった場合には、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第二特別遊技を実行する第二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（例えば、副制御基板S）側へ送信する遊技情報送信手段とを備え、

可変部材（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）が変位し得る期間である変位駆動期間内にて、可変部材（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）を閉鎖状態から開放状態に変位させた後、閉鎖状態に変位させる動作を一又は複数回行う易入球遊技を実行し得るよう構成されており、

可変部材（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）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（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）が開放状態となり易い特定遊技状態とを有しており、第一特別遊技又は第二特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とし得るよう制御し、特定遊技状態である場合、第一識別情報又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までを一単位とし、第一特別遊技又は第二特別遊技の実行終了後から起算して当該一単位が所定の終期回数行われるまでは通常遊技状態としないよう構成されており、

前記所定の終期回数として、第1終期回数と、第1終期回数とは異なる回数である第2終期回数と、を少なくとも有しており、

第二保留は予め定められた所定個数に到達するまで生起可能であり、

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、

主遊技部（例えば、主制御基板M）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遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段とを備え、

第二識別情報が特定態様にて停止表示されたことにより可変入賞口開放遊技が実行され且つ特定領域（例えば、V入賞口C27）への入球があった場合に実行される第二特別遊技の終了後には、特定遊技状態とし得るよう構成されており、

第一識別情報が所定態様にて停止表示されたことにより実行される第一特別遊技の終了後には、通常遊技状態と特定遊技状態とのいずれにもし得るよう構成されており、

通常遊技状態において第一識別情報が所定態様にて停止表示されたことにより第一特別遊技の終了後に特定遊技状態となった場合には、当該第一特別遊技の実行終了後から起算して前記一単位が前記第1終期回数行われた後に通常遊技状態とするよう構成されており、

通常遊技状態において第二識別情報が特定態様にて停止表示されたことにより可変入賞

10

20

30

40

50

口開放遊技が実行され且つ特定領域（例えば、V入賞口C27）への入球があった場合に実行される第二特別遊技の終了後に特定遊技状態となった場合には、当該第二特別遊技の実行終了後から起算して前記一単位が前記第2終期回数行われた後に通常遊技状態とするよう構成されており、

通常遊技状態において第二識別情報が特定態様にて停止表示されたことにより可変入賞口開放遊技が実行され且つ特定領域（例えば、V入賞口C27）への入球があった場合に実行される第二特別遊技の終了後に特定遊技状態となった場合において、当該特定遊技状態にて第二識別情報が変動表示し、当該第二識別情報の停止表示態様が前記所定態様及び前記特定態様ではない場合における第二識別情報の変動表示時間は、特定遊技状態にて易入球遊技が1回実行された場合の可変部材（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）が開放状態となる期間よりも長時間となるよう構成されており、

10

通常遊技状態において第一識別情報が所定態様にて停止表示されたことにより第一特別遊技の終了後に特定遊技状態となった場合において、当該特定遊技状態にて第二識別情報が変動表示し、当該第二識別情報の停止表示態様が前記所定態様及び前記特定態様ではない場合における第二識別情報の変動表示時間は、特定遊技状態にて易入球遊技が1回実行された場合の可変部材（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）が開放状態となる期間よりも短時間となり得るよう構成されており、

通常遊技状態において第二識別情報が特定態様にて停止表示されたことにより可変入賞口開放遊技が実行され且つ当該可変入賞口開放遊技の実行中に特定領域（例えば、V入賞口C27）への入球があった場合に実行される第二特別遊技の終了後に特定遊技状態となった場合において、当該特定遊技状態における最初の第一識別情報又は第二識別情報の変動表示として第一識別情報が変動表示し、当該第一識別情報の停止表示態様が前記所定態様及び前記特定態様とは異なる停止表示態様である場合における第一識別情報の変動表示時間よりも、当該特定遊技状態における最初の第一識別情報又は第二識別情報の変動表示として第二識別情報が変動表示し、当該第二識別情報の停止表示態様が前記所定態様及び前記特定態様とは異なる停止表示態様である場合における第二識別情報の変動表示時間の方が長時間とな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。

20

30

40

50