

【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 3 年 4 月 30 日 (2021.4.30)

【公開番号】特開 2020-179222 (P2020-179222A)
 【公開日】令和 2 年 11 月 5 日 (2020.11.5)
 【年通号数】公開・登録公報 2020-045
 【出願番号】特願 2020-123848 (P2020-123848)
 【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

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

【手続補正書】

【提出日】令和 3 年 3 月 17 日 (2021.3.17)

【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、
 可変入賞口に入球した遊技球が入球し得る特定領域と、
 識別情報を表示可能な識別情報表示部と、
 演出を表示可能な演出表示部と

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取得された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、識別情報の停止識別情報を決定する識別
 情報表示内容決定手段と、

識別情報表示内容決定手段による決定に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表
 示した後、識別情報の停止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

、

当否判定手段による当否判定の結果が当選であって識別情報表示部に停止表示された識
 別情報の停止識別情報が特定グループに属する特定停止識別情報であった場合に遊技者に
 として有利な特別遊技を実行する特別遊技制御手段と、

通常遊技状態と通常遊技状態よりも始動口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、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制御し得る遊技状態移行制御手段と
 を備え、

特定遊技状態の所定期間における識別情報の変動表示時間の選択傾向と、特定遊技状態
の所定期間における識別情報の変動表示時間の選択傾向とが異なるよう構成されており、

所定期間の後に所定期間が設定されるとともに、所定期間の方が所定期間よりも長期間
となるよう構成されているぱちんこ遊技機。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 5

【補正方法】変更

【補正の内容】

【 0 0 0 5 】

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、
可変入賞口に入球した遊技球が入球し得る特定領域と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部と、
演出を表示可能な演出表示部と
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取得された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、識別情報の停止識別情報を決定する識別
情報表示内容決定手段と、
識別情報表示内容決定手段による決定に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表
示した後、識別情報の停止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
、
当否判定手段による当否判定の結果が当選であって識別情報表示部に停止表示された識
別情報の停止識別情報が特定グループに属する特定停止識別情報であった場合に遊技者に
とって有利な特別遊技を実行する特別遊技制御手段と、
通常遊技状態と通常遊技状態よりも始動口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、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制御し得る遊技状態移行制御手段と
を備え、
特定遊技状態の所定期間における識別情報の変動表示時間の選択傾向と、特定遊技状態
の所定期間における識別情報の変動表示時間の選択傾向とが異なるよう構成されており、
所定期間の後に特定期間が設定されるとともに、所定期間の方が特定期間よりも長期間
となるよう構成されている。

< 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。

本態様とは異なる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（例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0）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 C 1 0）と、
可変入賞口に入球した遊技球が入球し得る特定領域（例えば、特定領域 C 2 2）と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示装置 A 2 0）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
を備え、
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、乱数を取得する乱数取
得手段と、
乱数取得手段により取得された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、識別情報の停止識別情報を決定する識別
情報表示内容決定手段と、
識別情報表示内容決定手段による決定に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表
示した後、識別情報の停止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
、
当否判定手段による当否判定の結果が当選であって識別情報表示部（例えば、第 1 主遊
技図柄表示装置 A 2 0）に停止表示された識別情報の停止識別情報が特定グループに属す
る特定停止識別情報であった場合に遊技者にとって有利な特別遊技を実行する特別遊技制
御手段と、
通常遊技状態と通常遊技状態よりも始動口（例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0）へ入球

容易となる特定遊技状態とを有し、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制御し得る遊技状態移行制御手段とを備え、

特定グループの中の第一特定グループに属する特定停止識別情報として複数種類の特定停止識別情報を有し、

特定グループの中の第二特定グループに属する特定停止識別情報として複数種類の特定停止識別情報を有し、

第一特定グループに属する複数種類の特定停止識別情報の内のいずれが停止表示された場合であっても、特別遊技の実行内容が互いに同一となり、

第二特定グループに属する複数種類の特定停止識別情報の内のいずれが停止表示された場合であっても、特別遊技の実行内容が互いに同一となり、

第一特定グループに属する複数種類の特定停止識別情報の内のいずれかが停止表示された場合と第二特定グループに属する複数種類の特定停止識別情報の内のいずれかが停止表示された場合とでは、特別遊技の実行内容が互いに異なるよう構成されており、

特別遊技の実行中においては、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10）への所定個数の入球があるか又は所定時間が経過するまで可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10）を遊技者にとって有利な状態とする単位遊技を実行可能であり、

第一特定グループに属する特定停止識別情報に対応する特別遊技での単位遊技における特定領域への入球容易性の方が、第二特定グループに属する特定停止識別情報に対応する特別遊技での単位遊技における特定領域への入球容易性よりも高くなるよう構成されており、

通常遊技状態である場合に識別情報が第一特定グループに属する特定停止識別情報にて停止表示されることにより実行された特別遊技での単位遊技において特定領域（例えば、特定領域C22）への入球があった場合には、当該特別遊技に対応する特別遊技終了デモ期間が第一期間となるよう構成されており、

特定遊技状態である場合に識別情報が第一特定グループに属する特定停止識別情報にて停止表示されることにより実行された特別遊技での単位遊技において特定領域（例えば、特定領域C22）への入球があった場合には、当該特別遊技に対応する特別遊技終了デモ期間が第二期間となるよう構成されており、

特別遊技の終了デモ期間が前記第一期間となった場合における前記第一期間において演出表示部にて行われた演出表示内容と、特別遊技の終了デモ期間が前記第二期間となった場合における前記第二期間において演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて行われた演出表示内容とが異なるよう構成されており、

演出表示部（例えば、演出表示装置SG）へ表示する演出表示内容を制御する際に依存する演出モードとして、複数種類の演出モードを有しており、

特別遊技の終了デモ期間が前記第一期間となった場合における特別遊技の実行終了後において特定遊技状態となったときの演出モードと、特別遊技の終了デモ期間が前記第二期間となった場合における特別遊技の実行終了後において特定遊技状態となったときの演出モードとが同一となるよう構成されている。