

【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6月10日(2021.6.10)

【公開番号】特開2020-203122(P2020-203122A)

【公開日】令和2年12月24日(2020.12.24)

【年通号数】公開・登録公報2020-052

【出願番号】特願2020-150910(P2020-150910)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

【手続補正書】

【提出日】令和3年4月26日(2021.4.26)

【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、

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、

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前記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遊技者にとって有利な特定遊技状態とを有し、特定遊技状態である場合、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、特定遊技状態となったときから起算して当該一単位が所定回数行われるまでは、通常遊技状態としないよう制御し得る遊技状態制御手段と、

副遊技部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、

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第一変動パターンテーブルと、第一変動パターンテーブルとは識別情報の変動表示時間の選択傾向が異なる第二変動パターンテーブルと、第一変動パターンテーブル及び第二変動パターンテーブルと

は識別情報の変動表示時間の選択傾向が異なる第三変動パターンテーブルと、を少なくとも有し、第一変動パターンテーブルを参照する第一変動状態と、第二変動パターンテーブルを参照する第二変動状態と、第三変動パターンテーブルを参照する第三変動状態と、を少なくとも有しており、第一変動状態は特定遊技状態の特定期間における変動状態であり、第二変動状態は特定遊技状態における変動状態であり且つ前記特定期間が終了することで第一変動状態から移行される変動状態であり、第三変動状態は通常遊技状態における変動状態であり且つ第二変動状態から移行される変動状態であり、

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遊技情報に基づき、演出表示部にて演出を表示可能な演出表示内容制御手段と  
を備え、

特定遊技状態における前記一単位の残り回数が前記所定回数未満の特定回数となると、それ以降の特定遊技状態では、特定遊技状態における前記一単位の残り回数が特定回数以下の回数であることを示唆する演出である残り回数示唆演出を実行可能であり、

第一変動状態である期間として少なくとも第一期間と第一期間よりも後の期間である第二期間とを有し、第一変動状態における第一期間においては前記残り回数示唆演出が実行されない一方、第一変動状態における第二期間においては前記残り回数示唆演出が実行され得るよう構成されており、

第二変動状態である場合には前記残り回数示唆演出が実行され得るよう構成されており、

第三変動状態である場合には前記残り回数示唆演出が実行され得るよう構成されており、

前記一単位が第一の回数行われるまでは第一変動状態が設定され得るよう制御され、前記一単位が第二の回数行われるまでは第二変動状態が設定され得るよう制御され、且つ、当該第一の回数が当該第二の回数よりも多くなるよう構成されており、

第一変動状態であり且つ当否判定手段による当否判定の結果が非当選となる場合において選択可能となる識別情報の変動表示時間に係る候補数は、第二変動状態であり且つ当否判定手段による当否判定の結果が非当選となる場合において選択可能となる識別情報の変動表示時間に係る候補数よりも多くなるよう構成されており、

第二変動状態である状況下において演出表示部にて実行される特定演出は、第一変動状態である状況下では実行されない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】

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探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、

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前記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遊技者にとって有利な特定遊技状態とを有し、特定遊技状態である場合、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、特定遊技状態となつたときから起算して当該一単位が所定回数行われるまでは、通常遊技状態としないよう制御し得る遊技状態制御手段と、

副遊技部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、

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第一変動パターンテーブルと、第一変動パターンテーブルとは識別情報の変動表示時間の選択傾向が異なる第二変動パターンテーブルと、第一変動パターンテーブル及び第二変動パターンテーブルとは識別情報の変動表示時間の選択傾向が異なる第三変動パターンテーブルと、を少なくとも有し、第一変動パターンテーブルを参照する第一変動状態と、第二変動パターンテーブルを参照する第二変動状態と、第三変動パターンテーブルを参照する第三変動状態と、を少なくとも有しており、第一変動状態は特定遊技状態の特定期間における変動状態であり、第二変動状態は特定遊技状態における変動状態であり且つ前記特定期間が終了することで第一変動状態から移行される変動状態であり、第三変動状態は通常遊技状態における変動状態であり且つ第二変動状態から移行される変動状態であり、

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遊技情報に基づき、演出表示部にて演出を表示可能な演出表示内容制御手段と

を備え、

特定遊技状態における前記一単位の残り回数が前記所定回数未満の特定回数となると、それ以降の特定遊技状態では、特定遊技状態における前記一単位の残り回数が特定回数以下の回数であることを示唆する演出である残り回数示唆演出を実行可能であり、

第一変動状態である期間として少なくとも第一期間と第一期間よりも後の期間である第二期間とを有し、第一変動状態における第一期間においては前記残り回数示唆演出が実行されない一方、第一変動状態における第二期間においては前記残り回数示唆演出が実行され得るよう構成されており、

第二変動状態である場合には前記残り回数示唆演出が実行され得るよう構成されており、

第三変動状態である場合には前記残り回数示唆演出が実行されないよう構成されており、

前記一単位が第一の回数行われるまでは第一変動状態が設定され得るよう制御され、前記一単位が第二の回数行われるまでは第二変動状態が設定され得るよう制御され、且つ、当該第一の回数が当該第二の回数よりも多くなるよう構成されており、

第一変動状態であり且つ当否判定手段による当否判定の結果が非当選となる場合において選択可能となる識別情報の変動表示時間に係る候補数は、第二変動状態であり且つ当否判定手段による当否判定の結果が非当選となる場合において選択可能となる識別情報の変動表示時間に係る候補数よりも多くなるよう構成されており、

第二変動状態である状況下において演出表示部にて実行される特定演出は、第一変動状

態である状況下では実行されない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、

第二始動口（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（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）であって、開放状態に変位したときには第二始動口（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）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（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、

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C20）と、

可変入賞口（例えば、第2大入賞口C20）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C27）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（例えば、演出表示装置SG）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、

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、

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一主遊技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主遊技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させた後に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、第二主遊技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主遊技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、第二主遊技識別情報表示部（例えば、第2主遊技図柄表示部B21g）にて第二主遊技識別情報を変動表示させた後に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、

第一主遊技識別情報又は第二主遊技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）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、第一主遊技識別情報又は第二主遊技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、

第二保留は予め定められた所定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（例えば、演出表示装置SG）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、

第一主遊技識別情報が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）上にて変動表示されている期間内又は第二主遊技識別情報が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）上にて変動表示されている期間内において、副遊技識別情報を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）上にて変動表示した後で暫定的に停止表示する動作を擬似変動単位とし、擬似変動単位を一又は複数回実行した後、確定的に停止表示するよう制御する副遊技用識別情報表示制御手段とを備え、

副遊技識別情報が変動表示を開始してから停止表示するまでに擬似変動単位を実行し得るよう構成されており、

通常遊技状態にて第一主遊技識別情報が変動表示された場合に擬似変動単位が実行される確率は、通常遊技状態にて第二主遊技識別情報が変動表示された場合に擬似変動単位が実行される確率よりも低い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。