

【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10月6日(2022.10.6)

【公開番号】特開2020-185313(P2020-185313A)

【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2019-93446(P2019-93446)

【国際特許分類】

A 63 F 7/02 (2006.01)

10

【F I】

A 63 F 7/02 315 A

【手続補正書】

【提出日】令和4年9月28日(2022.9.28)

【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ます、

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ます、

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は、遊技で決定された所定の値をオフセットとして用いること

で、別のデータテーブルを介さずに遊技に使用されるデータを参照することが可能であり

、

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、

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

40

50

【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、

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ます、

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ます、

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は、遊技で決定された所定の値をオフセットとして用いでることで、別のデータテーブルを介さずに遊技に使用されるデータを参照することが可能であり

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、

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主遊技用始動口と、

遊技球が入球可能な補助遊技用始動口と、

主遊技用識別情報を表示可能な主遊技用識別情報表示部と、

補助遊技用識別情報を表示可能な補助遊技用識別情報表示部と、

変位可能な可変部材と

を備え、

主遊技用始動口への入球に基づき、主遊技用乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により主遊技用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主遊技用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主遊技用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、主遊技用識別情報表示部にて主遊技用識別情報を変動表示した後、主遊技用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、

主遊技用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

10

20

30

40

50

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、

補助遊技用始動口への遊技球の入球を契機として、補助遊技用乱数を取得する補助遊技用乱数取得手段と、

補助遊技用乱数取得手段が取得した補助遊技用乱数に基づき当否判定を実行し、補助遊技用識別情報の停止表示態様を決定する補助遊技用識別情報表示内容決定手段と、

補助遊技用識別情報表示内容決定手段による決定に基づき、補助遊技用識別情報を補助遊技用識別情報表示部にて変動表示した後、補助遊技用識別情報表示部にて補助遊技用識別情報の停止表示態様を停止表示するよう制御する補助遊技用識別情報表示制御手段と、

補助遊技用乱数に基づく当否判定結果が当選であった場合、補助遊技用識別情報の停止表示態様が停止表示された後において、可変部材が変位し得る期間である変位駆動期間内にて、可変部材を第二位置から第一位置に変位させた後、前記第二位置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する易入球遊技決定実行手段とを有し、

補助遊技用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補助遊技用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、を少なくとも有しております、

第一変動パターンテーブルを参照して決定された補助遊技用識別情報の変動表示時間の平均値よりも、第二変動パターンテーブルを参照して決定された補助遊技用識別情報の変動表示時間の平均値の方が長時間となるよう構成されており、

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では補助遊技用識別情報の変動表示時間を決定する際に第一変動パターンテーブルを参照する一方、前記特定条件を満たしている状況では補助遊技用識別情報の変動表示時間を決定する際に第二変動パターンテーブルを参照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