

【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9月5日(2023.9.5)

【公開番号】特開2023-80933(P2023-80933A)
【公開日】令和5年6月9日(2023.6.9)
【年通号数】公開公報(特許)2023-107
【出願番号】特願2021-194513(P2021-194513)
【国際特許分類】
A 6 3 F 7/02(2006.01)
【FI】
A 6 3 F 7/02 3 2 0

10

【手続補正書】
【提出日】令和5年8月28日(2023.8.28)
【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】
【特許請求の範囲】
【請求項1】

20

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、
演出を表示可能な演出表示部と、
操作可能な操作部材と、
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、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、
乱数取得手段により取得された乱数に基づき、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、
識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実
行可能な特別遊技制御手段と
を備え、
副遊技部は、
演出表示部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、
操作部材の操作が有効となり操作部材が操作されることで所定の演出を実行可能な操作演
出を複数種類有しており、操作演出が実行される際には操作部材が動作する操作部材動作
を実行する場合を有しており、
操作演出中に操作部材の操作が有効となっている状況下では、演出表示部に特定画像が表
示可能に構成されており、
操作演出が実行される際に操作部材動作を実行する場合、演出表示部に特定画像が表示さ

30

40

50

れている状況において操作部材が操作されることで、操作部材動作を実行可能とし、且つ、特定画像を非表示へと切り替え可能に構成されており、
特定画像として、特定画像 A と、特定画像 A とは異なる表示態様である特定画像 B とを少なくとも有しており、特定画像 A が表示されるよりも特定画像 B が表示される方が操作部材動作の実行期待度が相対的に高くなるよう構成されており、
ある保留と当該ある保留よりも先に識別情報の変動表示開始条件を充足することとなる先消化保留が一又は複数存在している場合において、先消化保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した際における識別情報の変動表示中においては、当該ある保留に起因した将来的な特別遊技の実行期待度を予告する複数種類の先読み演出の少なくともいずれかを実行可能であり、
複数種類の先読み演出として、先読み演出 A と、先読み演出 A とは異なる演出態様である先読み演出 B とを少なくとも有しており、先読み演出 A が実行されるよりも先読み演出 B が実行される方が操作部材動作の実行期待度が相対的に高くなるよう構成されており、
ある保留に起因した先読み演出 A が実行され且つ当該ある保留に関する識別情報の変動表示中に特定画像 B が表示された場合よりも、ある保留に起因した先読み演出 B が実行され且つ当該ある保留に関する識別情報の変動表示中に特定画像 A が表示された場合の方が特定画像 A 又は特定画像 B が表示されている状況において操作部材が操作された際の操作部材動作の実行期待度が相対的に高くなるよう構成されており、
操作部材は発光部を有しており、
操作演出の実行中における操作部材の発光部の発光態様として、操作演出の種類に応じた複数種類の発光態様を有しており、
操作部材動作の実行中における操作部材の発光部の発光態様として、操作部材動作の実行タイミングに応じた複数種類の発光態様を有しており、
電源断が発生し且つその後電源復帰した場合における電源復帰を契機とした操作部材の発光部の発光態様は、操作演出の実行中における特定の発光態様とは異なる発光態様となるよう構成されており、
演出表示部に特定画像が表示されている特定状況下で操作部材の操作があったことに対応して特殊演出を演出表示部にて表示可能であり、
特定画像と第一演出用図柄とが同時に表示される場合、特定画像の表示の方が第一演出用図柄の表示よりも表示優先度が高く、
演出表示部に特定画像が表示されている特定状況下で操作部材の操作があったことに対応して特殊演出が表示された状況において、特殊演出と第一演出用図柄と第二演出用図柄とが同時に表示される場合、特殊演出の表示の方が第一演出用図柄の表示よりも表示優先度が高い一方で、特殊演出の表示の方が第二演出用図柄の表示よりも表示優先度が低く、
特定画像の表示領域よりも特殊演出の表示領域の方が大きく、特定画像の表示領域と第一演出用図柄の表示領域とは重複し得る一方で、特定画像の表示領域と第二演出用図柄の表示領域とは重複せず、
演出表示部に特定画像が表示されている特定状況下で操作部材の操作があったことに対応して特殊演出が表示された状況において、特殊演出の表示領域は第一演出用図柄の表示領域とも第二演出用図柄の表示領域とも重複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。
【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、
識別情報を表示可能な識別情報表示部と、

10

20

30

40

50

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、
操作可能な操作部材と、
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、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、
乱数取得手段により取得された乱数に基づき、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、
識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実
行可能な特別遊技制御手段と
を備え、
副遊技部は、
演出表示部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、
操作部材の操作が有効となり操作部材が操作されることで所定の演出を実行可能な操作演
出を複数種類有しており、操作演出が実行される際には操作部材が動作する操作部材動作
を実行する場合を有しており、
操作演出中に操作部材の操作が有効となっている状況下では、演出表示部に特定画像が表
示可能に構成されており、
操作演出が実行される際に操作部材動作を実行する場合、演出表示部に特定画像が表示さ
れている状況において操作部材が操作されることで、操作部材動作を実行可能とし、且つ
、特定画像を非表示へと切り替え可能に構成されており、
特定画像として、特定画像Aと、特定画像Aとは異なる表示態様である特定画像Bとを少
なくとも有しており、特定画像Aが表示されるよりも特定画像Bが表示される方が操作部
材動作の実行期待度が相対的に高くなるよう構成されており、
ある保留と当該ある保留よりも先に識別情報の変動表示開始条件を充足することとなる先
消化保留が一又は複数存在している場合において、先消化保留に関する識別情報の変動表
示開始条件を充足した際における識別情報の変動表示中においては、当該ある保留に起因
した将来的な特別遊技の実行期待度を予告する複数種類の先読み演出の少なくともいずれ
かを実行可能であり、
複数種類の先読み演出として、先読み演出Aと、先読み演出Aとは異なる演出態様である
先読み演出Bとを少なくとも有しており、先読み演出Aが実行されるよりも先読み演出B
が実行される方が操作部材動作の実行期待度が相対的に高くなるよう構成されており、
ある保留に起因した先読み演出Aが実行され且つ当該ある保留に関する識別情報の変動表
示中に特定画像Bが表示された場合よりも、ある保留に起因した先読み演出Bが実行され
且つ当該ある保留に関する識別情報の変動表示中に特定画像Aが表示された場合の方が特
定画像A又は特定画像Bが表示されている状況において操作部材が操作された際の操作部
材動作の実行期待度が相対的に高くなるよう構成されており、
操作部材は発光部を有しており、
操作演出の実行中における操作部材の発光部の発光態様として、操作演出の種類に応じた
複数種類の発光態様を有しており、
操作部材動作の実行中における操作部材の発光部の発光態様として、操作部材動作の実
行タイミングに応じた複数種類の発光態様を有しており、
電源断が発生し且つその後電源復帰した場合における電源復帰を契機とした操作部材の発

10

20

30

40

50

光部の発光態様は、操作演出の実行中における特定の発光態様とは異なる発光態様となるよう構成されており、
演出表示部に特定画像が表示されている特定状況下で操作部材の操作があったことに対応して特殊演出を演出表示部にて表示可能であり、
特定画像と第一演出用図柄とが同時に表示される場合、特定画像の表示の方が第一演出用図柄の表示よりも表示優先度が高く、
演出表示部に特定画像が表示されている特定状況下で操作部材の操作があったことに対応して特殊演出が表示された状況において、特殊演出と第一演出用図柄と第二演出用図柄とが同時に表示される場合、特殊演出の表示の方が第一演出用図柄の表示よりも表示優先度が高い一方で、特殊演出の表示の方が第二演出用図柄の表示よりも表示優先度が低く、
特定画像の表示領域よりも特殊演出の表示領域の方が大きく、特定画像の表示領域と第一演出用図柄の表示領域とは重複し得る一方で、特定画像の表示領域と第二演出用図柄の表示領域とは重複せず、
演出表示部に特定画像が表示されている特定状況下で操作部材の操作があったことに対応して特殊演出が表示された状況において、特殊演出の表示領域は第一演出用図柄の表示領域とも第二演出用図柄の表示領域とも重複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

<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始動口と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部と、

音を出力するスピーカと、

遊技盤又は遊技盤を内包する枠体に設けられた第1発光部及び第2発光部と、

演出を表示可能な演出表示部と、

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、

当否判定許可条件を充足した場合、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、

識別情報が所定態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

演出表示部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、

前記特別遊技の非実行中における遊技状態として、通常遊技状態と当該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ており、

始動口への新たな入球を契機として新たに表示される変動権利表示（例えば、アイコン）を演出表示部にて表示可能に構成されており、

新たな変動権利表示が演出表示部にて表示される際に、スピーカから変動権利音を出力可能に構成されており、

演出モードを複数種類有し、当該複数種類の演出モードのいずれかを演出表示部にて表示可能であり、演出表示内容を表示するに際しては、当該表示されている演出モードに対応するものを表示可能に構成されており、

変動権利表示として、第1変動権利表示（例えば、白アイコン）と、前記第1変動権利表示とは異なる第2変動権利表示（例えば、赤アイコン）を少なくとも有しており、

変動権利音として、前記第1変動権利表示が演出表示部にて表示される際に出力可能な第1変動権利音（例えば、「ド」）と、前記第2変動権利表示が演出表示部にて表示され

る際に出力可能な第2変動権利音（例えば、「ミ」）を少なくとも有しており、

始動口への新たな入球を契機に、当該入球に対応する変動権利表示を前記第2変動権利表示にて表示する第1変化演出を実行可能に構成されており、

識別情報の変動表示開始条件を充足することを契機に、ある変動権利表示を前記第2変動権利表示にて表示する第2変化演出を実行可能に構成されており、

前記第1変化演出によって前記第2変動権利表示（例えば、赤アイコン）が表示される際に出力可能な前記第2変動権利音（例えば、「ミ」）と、前記第2変化演出によって前記第2変動権利表示（例えば、赤アイコン）が表示される際に出力可能な前記第2変動権利音（例えば、「ミ」）とが同じ音となり得るよう構成されており、

前記第1発光部の発光態様として、第1態様（例えば、白）と、前記第1態様とは異なる発光態様である第2態様（例えば、赤）を少なくとも有しており、

前記第2発光部の発光態様として、第3態様（例えば、白）と、前記第3態様とは異なる発光態様である第4態様（例えば、赤）を少なくとも有しており、

前記第1変動権利表示が演出表示部にて表示される場合、前記第1発光部が前記第1態様にて発光可能に構成されるとともに、前記第2発光部が前記第3態様にて発光可能に構成されており、

前記第2変動権利表示が演出表示部にて表示される場合、前記第1発光部が前記第2態様にて発光可能に構成されるとともに、前記第2発光部が前記第3態様にて発光可能に構成されており、

前記第2変動権利音の出力が開始する時期と前記第2態様での前記第1発光部の発光が開始する時期とは略同じとなるよう構成される一方、前記第2変動権利音の出力が終了する時期は前記第2態様での前記第1発光部の発光が終了する時期よりも前となるよう構成されており、

前記演出モードとして、前記通常遊技状態に対応する通常演出モード（例えば、ステージA）と、前記特定遊技状態に対応する特定演出モード（例えば、ステージD）を少なくとも有しており、

前記通常演出モード（例えば、ステージA）においては、始動口への新たな入球を契機として前記第2変動権利表示（例えば、赤アイコン）が表示される際に前記第1発光部が前記第2態様（例えば、赤）にて発光可能に構成される一方、前記特定演出モード（例えば、ステージD）においては、始動口への新たな入球を契機として前記第2変動権利表示（例えば、白四角アイコン）が表示される際に前記第1発光部が前記第2態様（例えば、赤）にて発光されないよう構成されており、

前記通常演出モード（例えば、ステージA）においては、識別情報の変動表示開始条件を充足することを契機に、前記ある変動権利表示が前記第2変動権利表示（例えば、赤アイコン）にて表示される際に前記第1発光部が前記第2態様（例えば、赤）にて発光可能に構成される一方、前記特定演出モード（例えば、ステージD）においては、識別情報の変動表示開始条件を充足することを契機に、前記ある変動権利表示が前記第2変動権利表示（例えば、白四角アイコン）にて表示される際に前記第1発光部が前記第2態様（例えば、赤）にて発光されないよう構成されることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

10

20

30

40

50