

【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11日(2022.10.11)

【公開番号】特開2021-186384(P2021-186384A)
【公開日】令和3年12月13日(2021.12.13)
【年通号数】公開・登録公報2021-060
【出願番号】特願2020-96213(P2020-96213)
【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02(2006.01)

10

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 0

A 6 3 F 7/02 3 1 6 A

A 6 3 F 7/02 3 1 2 Z

【手続補正書】

【提出日】令和4年9月30日(2022.9.30)

【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

20

【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、

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、

30

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、

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、

40

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、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において複数の第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて停止表示させるよう制御し、前記一演出期間内において複数の第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手段と

を備え、

所定条件を充足する特定保留が存在している状況下において、特定保留に係る特別遊技の実行期待度を、第一演出用図柄を用いて示唆又は報知する演出用図柄先読み演出を演出表示部にて実行可能であり、

50

前記演出用図柄先読み演出を実行するに際しては、第一演出用図柄を所定の組合せにて表示させるとともに第一演出用図柄に対して特殊演出を実行し得る一方、第二演出用図柄を前記所定の組合せにて表示させるとともに第二演出用図柄に対して前記特殊演出が実行されないよう構成されており、

保留が残存していない状況下での識別情報の変動表示の実行中における始動口への入球を契機に複数の保留が生起され、当該複数の保留のうち最先で消化される保留以外の1つが特定保留であり、当該変動表示の終了後に当該最先で消化される保留が消化された場合、特定保留よりも先に消化される保留の数が第一の保留数である状況下で実行され得る第一の図柄変動において前記演出用図柄先読み演出として第一演出用図柄が前記所定の組合せにて表示可能であるとともに、特定保留よりも先に消化される保留の数が第一の保留数よりも多い第二の保留数である状況下で実行され得る第二の図柄変動においても前記演出用図柄先読み演出として第一演出用図柄が前記所定の組合せにて表示可能である一方、前記第一の図柄変動において前記演出用図柄先読み演出として第一演出用図柄が前記所定の組合せにて表示される場合の当該第一の図柄変動における第一演出用図柄が前記所定の組合せにて表示されるまでの演出過程と、前記第二の図柄変動において前記演出用図柄先読み演出として第一演出用図柄が前記所定の組合せにて表示される場合の当該第二の図柄変動における第一演出用図柄が前記所定の組合せにて表示されるまでの演出過程とが異なるよう構成されており、

10

第一演出用図柄による所定の動作を実行可能であり、

識別情報が前記所定態様にて停止表示されることに対応する前記一演出期間内において第一演出用図柄の最終的な組合せが表示される場合には、第一演出用図柄による前記所定の動作を実行し得る一方、識別情報が前記所定態様にて停止表示されることに対応する前記一演出期間内において第二演出用図柄の最終的な組合せが表示される場合には、第二演出用図柄による前記所定の動作が実行されないよう構成されており、

20

前記一演出期間は、第一期間と当該第一期間よりも後の第二期間とを少なくとも有し、前記第一期間では第一演出用図柄が透過態様にて変動表示される一方、前記第二期間では第一演出用図柄が非透過態様にて変動表示されるよう構成されているとともに、前記第一期間であっても前記第二期間であっても第二演出用図柄が透過態様にて表示されずに非透過態様にて変動表示されるよう構成されており、

特別遊技の実行期待度を示唆する予告演出を複数種類有するとともに、前記第一期間にて実行可能な予告演出の候補数は、前記第二期間にて実行可能な予告演出の候補数よりも多くなるよう構成されており、

30

前記一演出期間内において演出用可動体は所定の演出動作を実行可能であり、前記演出用可動体が前記所定の演出動作を実行することで演出表示部にて表示される演出表示内容の視認性が低下するよう構成されており、

電源断から復帰した後の所定期間内において前記演出用可動体は所定の初期化動作を実行可能なよう構成されており、

前記一演出期間内において前記演出用可動体が前記所定の演出動作を実行する場合には、第一演出用図柄は非表示となる一方で第二演出用図柄は表示可能となるよう構成されており、

40

前記電源断から復帰した後の前記所定期間内において前記演出用可動体が前記所定の初期化動作を実行する場合には、第一演出用図柄及び第二演出用図柄の双方が表示可能となるよう構成されており、

前記一演出期間内において前記演出用可動体が前記所定の演出動作を実行することが予定されている識別情報の変動表示開始から前記所定の演出動作の実行が開始するまでの期間は、前記電源断から復帰した後の前記所定期間内において前記演出用可動体が前記所定の初期化動作を実行する場合における前記所定の初期化動作の実行が開始してから前記所定の初期化動作の実行が終了するまでの期間よりも長くなるよう構成されており、

特別遊技の非実行中における遊技状態として、通常遊技状態と前記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、

50

前記通常遊技状態中且つ識別情報が変動表示していない変動待機中において所定の待機表示が演出表示部に表示されている状況で電源断が発生しその後当該電源断から復帰した後に表示される第一演出用図柄の表示態様と、前記特定遊技状態中且つ識別情報が変動表示していない変動待機中において前記所定の待機表示が演出表示部に表示されている状況で電源断が発生しその後当該電源断から復帰した後に表示される第一演出用図柄の表示態様とは互いに相違するよう構成されており、

特別遊技の非実行時における所定の演出モードが設定されている状況下であって、少なくとも第一演出用図柄の変動表示中において所定の演出音が出力可能に構成されており、前記所定の演出音を複数種類備えとともに、識別情報の変動表示中に前記所定の演出音の種類を切替可能に構成されており、

10

識別情報の停止表示時における第一演出用図柄の表示態様として、第一表示態様と第二表示態様とを有し、第一演出用図柄の表示態様が前記第一表示態様である状況下であって、識別情報の停止表示から所定の期間が経過した場合には、第一演出用図柄の表示態様が前記第一表示態様とは異なる前記第二表示態様となり得るよう構成されており、

第一演出用図柄の表示態様が前記第二表示態様である状況で前記所定の待機表示が開始し、その後前記所定の待機表示が終了した後であっても、第一演出用図柄の表示態様が前記第二表示態様のままとなり得るよう構成されており、

識別情報の停止表示から前記所定の期間が経過して第一演出用図柄の表示態様が前記第二表示態様にて表示開始される場合、第一演出用図柄の表示態様が前記第二表示態様にて表示開始されてから前記所定の待機表示が開始するまでの期間のうち少なくとも特定期間においては前記所定の演出音が出力されている一方、前記所定の待機表示が終了した後に表示される前記第二表示態様の第一演出用図柄の表示中においては前記所定の演出音が出力されないよう構成されている

20

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】

30

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、

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、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、

40

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、

識別情報の変動表示開始から停止表示までを一演出期間とし、当該一演出期間内において複数の第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終的な

50

組合せを演出表示部にて停止表示させるよう制御し、前記一演出期間内において複数の第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終的な組合せを演出表示部にて表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手段と

を備え、

所定条件を充足する特定保留が存在している状況下において、特定保留に係る特別遊技の実行期待度を、第一演出用図柄を用いて示唆又は報知する演出用図柄先読み演出を演出表示部にて実行可能であり、

前記演出用図柄先読み演出を実行するに際しては、第一演出用図柄を所定の組合せにて表示させるとともに第一演出用図柄に対して特殊演出を実行し得る一方、第二演出用図柄を前記所定の組合せにて表示させるとともに第二演出用図柄に対して前記特殊演出が実行されないよう構成されており、

10

保留が残存していない状況下での識別情報の変動表示の実行中における始動口への入球を契機に複数の保留が生起され、当該複数の保留のうち最先で消化される保留以外の1つが特定保留であり、当該変動表示の終了後に当該最先で消化される保留が消化された場合、特定保留よりも先に消化される保留の数が第一の保留数である状況下で実行され得る第一の図柄変動において前記演出用図柄先読み演出として第一演出用図柄が前記所定の組合せにて表示可能であるとともに、特定保留よりも先に消化される保留の数が第一の保留数よりも多い第二の保留数である状況下で実行され得る第二の図柄変動においても前記演出用図柄先読み演出として第一演出用図柄が前記所定の組合せにて表示可能である一方、前記第一の図柄変動において前記演出用図柄先読み演出として第一演出用図柄が前記所定の組合せにて表示される場合の当該第一の図柄変動における第一演出用図柄が前記所定の組合せにて表示されるまでの演出過程と、前記第二の図柄変動において前記演出用図柄先読み演出として第一演出用図柄が前記所定の組合せにて表示される場合の当該第二の図柄変動における第一演出用図柄が前記所定の組合せにて表示されるまでの演出過程とが異なるよう構成されており、

20

第一演出用図柄による所定の動作を実行可能であり、

識別情報が前記所定態様にて停止表示されることに対応する前記一演出期間内において第一演出用図柄の最終的な組合せが表示される場合には、第一演出用図柄による前記所定の動作を実行し得る一方、識別情報が前記所定態様にて停止表示されることに対応する前記一演出期間内において第二演出用図柄の最終的な組合せが表示される場合には、第二演出用図柄による前記所定の動作が実行されないよう構成されており、

30

前記一演出期間は、第一期間と当該第一期間よりも後の第二期間とを少なくとも有し、前記第一期間では第一演出用図柄が透過態様にて変動表示される一方、前記第二期間では第一演出用図柄が非透過態様にて変動表示されるよう構成されているとともに、前記第一期間であっても前記第二期間であっても第二演出用図柄が透過態様にて表示されずに非透過態様にて変動表示されるよう構成されており、

特別遊技の実行期待度を示唆する予告演出を複数種類有するとともに、前記第一期間にて実行可能な予告演出の候補数は、前記第二期間にて実行可能な予告演出の候補数よりも多くなるよう構成されており、

前記一演出期間内において演出用可動体は所定の演出動作を実行可能であり、前記演出用可動体が前記所定の演出動作を実行することで演出表示部にて表示される演出表示内容の視認性が低下するよう構成されており、

40

電源断から復帰した後の所定期間内において前記演出用可動体は所定の初期化動作を実行可能なよう構成されており、

前記一演出期間内において前記演出用可動体が前記所定の演出動作を実行する場合には、第一演出用図柄は非表示となる一方で第二演出用図柄は表示可能となるよう構成されており、

前記電源断から復帰した後の前記所定期間内において前記演出用可動体が前記所定の初期化動作を実行する場合には、第一演出用図柄及び第二演出用図柄の双方が表示可能となるよう構成されており、

50

前記一演出期間内において前記演出用可動体が前記所定の演出動作を実行することが予定されている識別情報の変動表示開始から前記所定の演出動作の実行が開始するまでの期間は、前記電源断から復帰した後の前記所定期間内において前記演出用可動体が前記所定の初期化動作を実行する場合における前記所定の初期化動作の実行が開始してから前記所定の初期化動作の実行が終了するまでの期間よりも長くなるよう構成されており、
特別遊技の非実行中における遊技状態として、通常遊技状態と前記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、
前記通常遊技状態中且つ識別情報が変動表示していない変動待機中において所定の待機表示が演出表示部に表示されている状況で電源断が発生しその後当該電源断から復帰した後に表示される第一演出用図柄の表示態様と、前記特定遊技状態中且つ識別情報が変動表示していない変動待機中において前記所定の待機表示が演出表示部に表示されている状況で電源断が発生しその後当該電源断から復帰した後に表示される第一演出用図柄の表示態様とは互いに相違するよう構成されており、
特別遊技の非実行時における所定の演出モードが設定されている状況下であって、少なくとも第一演出用図柄の変動表示中において所定の演出音が出力可能に構成されており、
前記所定の演出音を複数種類備えるとともに、識別情報の変動表示中に前記所定の演出音の種類を切替可能に構成されており、
識別情報の停止表示時における第一演出用図柄の表示態様として、第一表示態様と第二表示態様とを有し、第一演出用図柄の表示態様が前記第一表示態様である状況下であって、識別情報の停止表示から所定の期間が経過した場合には、第一演出用図柄の表示態様が前記第一表示態様とは異なる前記第二表示態様となり得るよう構成されており、
第一演出用図柄の表示態様が前記第二表示態様である状況で前記所定の待機表示が開始し、その後前記所定の待機表示が終了した後であっても、第一演出用図柄の表示態様が前記第二表示態様のままとなり得るよう構成されており、
識別情報の停止表示から前記所定の期間が経過して第一演出用図柄の表示態様が前記第二表示態様にて表示開始される場合、第一演出用図柄の表示態様が前記第二表示態様にて表示開始されてから前記所定の待機表示が開始するまでの期間のうち少なくとも特定期間内においては前記所定の演出音が出力されている一方、前記所定の待機表示が終了した後に表示される前記第二表示態様の第一演出用図柄の表示中においては前記所定の演出音が出力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。

10

20

30

< 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、

主遊技識別情報表示部にて主遊技識別情報が特定態様の停止表示態様にて停止表示された後、可変入賞口を有利な状態とし得る可変入賞口開放遊技を実行可能であり、可変入賞口開放遊技の実行中に特定領域に遊技球が入球した場合には特別遊技を実行可能である特別遊技制御手段を備え、

可変入賞口開放遊技の実行期間は、待機期間である開始デモ期間と、可変入賞口が開放可能な期間である単位遊技実行期間と、を含み、

可変入賞口開放遊技が実行される場合、可変入賞口開放遊技の開始から開始デモ期間となり、開始デモ期間が終了すると、単位遊技実行期間が開始するよう構成されており、

開始デモ期間として、第一開始デモ期間と、第一開始デモ期間よりも長い第二開始デモ期間とを少なくとも有しており、

特定態様の停止表示態様として、第一特定態様と第二特定態様とを少なくとも有しており、

所定の遊技状態において主遊技識別情報が第一特定態様の停止表示態様にて停止表示された後に実行される可変入賞口開放遊技の開始デモ期間は第二開始デモ期間であり、

所定の遊技状態において主遊技識別情報が第二特定態様の停止表示態様にて停止表示さ

40

50

れた後に実行される可変入賞口開放遊技の開始デモ期間は第一開始デモ期間であり、

所定の遊技状態において主遊技識別情報が第一特定態様の停止表示態様にて停止表示された後に実行される可変入賞口開放遊技よりも、所定の遊技状態において主遊技識別情報が第二特定態様の停止表示態様にて停止表示された後に実行される可変入賞口開放遊技の方が、特定領域への遊技球の入球容易性が相対的に高くなるよう構成されており、

主遊技識別情報が第一特定態様の停止表示態様にて停止表示されたことに基づき第一特定演出を実行し、主遊技識別情報が第二特定態様の停止表示態様にて停止表示されたことに基づき第一特定演出とは異なる演出態様である第二特定演出を実行し得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