

【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 6 月 6 日(2023.6.6)

【公開番号】特開 2021-129652(P2021-129652A)

【公開日】令和 3 年 9 月 9 日(2021.9.9)

【年通号数】公開・登録公報 2021-042

【出願番号】特願 2020-25547(P2020-25547)

【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

【手続補正書】

【提出日】令和 5 年 5 月 29 日(2023.5.29)

【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、
遊技の進行に合わせて演出を表示する演出表示部と、
情報を出力可能な情報出力部と、
演出表示部への演出表示と情報出力部への情報出力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、
取得した乱数に基づく当否判定結果に従い、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
を有し、
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
を有し、
予告演出として、複数種類の特定予告と、少なくとも遊技機の製品タイトルに関する表示内容を表示するタイトル予告と、前記特定予告及び前記タイトル予告とは異なる所定の予告演出とを有し、
前記複数種類の特定予告のいずれかを演出表示部にて実行可能であり、
遊技進行状況が変化する場合に前記タイトル予告を演出表示部にて実行可能であり、
前記所定の予告演出を演出表示部にて実行可能であり、
他の製品タイトルの遊技機でも同じ役割を担う前記特定予告として、第 1 所定演出の実行を示唆する第 1 特定予告と、第 2 所定演出の実行を示唆する第 2 特定予告を少なくとも有しており、
前記第 1 特定予告と前記第 2 特定予告の所定要素は共通する要素である一方、前記第 1 特定予告と前記第 2 特定予告の特定要素は異なる要素となるよう構成されており、
前記タイトル予告が表示されている状況において、演出表示部での前記所定の予告演出に対応する演出は遊技者に認識不可能となる一方、情報出力部での前記所定の予告演出に

30

40

50

対応する情報は遊技者に認識可能となるよう構成され、

所定の演出表示内容が選択された識別情報の変動表示中に、当り期待度に対応した期待度表示を演出表示部にて表示可能に構成され、

前記所定の演出表示内容が選択された識別情報の変動表示中であって前記期待度表示が表示されている状況で当り確定を示す予告演出が表示された場合、前記期待度表示が消去されるよう構成される

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

10

【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、

遊技の進行を制御する主遊技部と、

遊技の進行に合わせて演出を表示する演出表示部と、

情報を出力可能な情報出力部と、

演出表示部への演出表示と情報出力部への情報出力を制御する副遊技部と

20

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、

取得した乱数に基づく当否判定結果に従い、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を有し、

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

を有し、

予告演出として、複数種類の特定予告と、少なくとも遊技機の製品タイトルに関する表示内容を表示するタイトル予告と、前記特定予告及び前記タイトル予告とは異なる所定の予告演出とを有し、

30

前記複数種類の特定予告のいずれかを演出表示部にて実行可能であり、

遊技進行状況が変化する場合に前記タイトル予告を演出表示部にて実行可能であり、

前記所定の予告演出を演出表示部にて実行可能であり、

他の製品タイトルの遊技機でも同じ役割を担う前記特定予告として、第1所定演出の実行を示唆する第1特定予告と、第2所定演出の実行を示唆する第2特定予告を少なくとも有しており、

前記第1特定予告と前記第2特定予告の所定要素は共通する要素である一方、前記第1特定予告と前記第2特定予告の特定要素は異なる要素となるよう構成されており、

40

前記タイトル予告が表示されている状況において、演出表示部での前記所定の予告演出に対応する演出は遊技者に認識不可能となる一方、情報出力部での前記所定の予告演出に対応する情報は遊技者に認識可能となるよう構成され、

所定の演出表示内容が選択された識別情報の変動表示中に、当り期待度に対応した期待度表示を演出表示部にて表示可能に構成され、

前記所定の演出表示内容が選択された識別情報の変動表示中であって前記期待度表示が表示されている状況で当り確定を示す予告演出が表示された場合、前記期待度表示が消去されるよう構成される

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

< 付記 >

50

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（例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0 ）と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g ）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 S G ）と、

演出表示部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、

操作可能な一又は複数の操作部材（例えば、サブ入力ボタン S B、レバー）と

を備え、

10

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、

取得した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、

取得した乱数に基づく当否判定の結果が当選であって識別情報が停止表示された後ににおいて、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、

副遊技部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へ送信する遊技情報送信手段と

20

を備え、

副遊技部は、

主遊技部から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段を備え、

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御し、

識別情報の変動表示と連動した演出表示内容を表示している際に、操作部材による所定の操作の実行を契機として表示され得る所定演出を表示可能であり、

遊技者による操作部材の操作がない場合にも所定演出を実行可能とする自動操作機能と

、

遊技者による操作部材の操作がない場合にも予め定められた操作主体により操作部材を模した画像が操作される態様を表示することで、所定演出を実行可能とする擬似自動操作機能と

30

を有し、

擬似自動操作機能では、

操作部材を模した画像が操作される態様が表示されない期間が長いほど、操作主体の態様が、当否判定の結果が当選である期待度が高い態様に変化する

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

40

50