

【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2023-80935(P2023-80935A)
【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2021-194515(P2021-194515)
【国際特許分類】
A 6 3 F 7/02(2006.01)
【F I】
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、
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
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表示態様を
演出表示部にて停止表示させるよう制御し、一演出期間内において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表示態様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、
特別遊技の実行期待度を示唆又は報知する予告演出を複数種類有しており、予告演出が実
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、
予告演出として、第1の予告演出と、第1の予告演出とは異なる第2の予告演出とを少な
くとも有しており、

30

40

50

所定態様にて停止表示される識別情報の変動表示中において、所定のリーチ演出が実行される演出パターンとして、第1演出パターンと第2演出パターンとを有しており、
第1演出パターンが実行される場合においては、所定のリーチ演出が実行開始された後の第1のタイミングにて特定演出を実行したうえで第2の予告演出が実行されるよう構成されており、
第2演出パターンが実行される場合においては、所定のリーチ演出が実行開始された後の第1のタイミングにて特定演出を実行したうえで第2の予告演出が実行されず、当該所定のリーチ演出が実行開始された後の第2のタイミングにて第1の予告演出が実行されるよう構成されており、
第1の予告演出が実行される場合、操作部材が操作されたことを実行契機としない操作部材動作が実行されるよう構成されており、
第2の予告演出が実行される場合、操作部材が操作されたことを実行契機とし得る操作部材動作が実行されるよう構成されており、
第2のタイミングは第1のタイミングよりも後のタイミングであるよう構成されており、
第1演出パターンでは、第1のタイミングにおける特定演出の実行後に特別遊技が実行される旨を表示するよう構成されており、
第2演出パターンでは、第1のタイミングにおける特定演出の実行後に特別遊技が実行される旨を表示せず、第2のタイミングにおける第1の予告演出の実行後に特別遊技が実行される旨を表示するよう構成されており、
第1演出パターンでは、特定演出の実行後に第2の予告演出を実行するよう構成されており、
第2演出パターンでは、特定演出の実行後に第2の予告演出とは異なる特殊演出を実行するよう構成されており、
第一演出用図柄による所定の動作を実行可能であり、
所定の動作には、第1動作と、第1動作とは異なる動作であり且つ第1動作が実行されるタイミングよりも後のタイミングにて実行される第2動作とを有しており、
第1動作が実行されている際には操作部材動作を実行せずに第2動作が実行されている際には操作部材動作を実行する演出パターンを実行可能に構成されており、
第二演出用図柄による第1動作及び第2動作を実行しないよう構成されており、
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、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、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、第一期間であっても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、
第一期間にて実行可能な予告演出の候補数は、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、
特別遊技の非実行中における遊技状態として、通常遊技状態を有しており、
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の特定状況下では、第一演出用図柄が演出表示部に表示可能に構成されているものの、操作部材動作が実行されないよう構成されており、
一演出期間内において操作部材の操作を促す操作指示演出を演出表示部にて表示可能であり、操作指示演出が表示されている所定状況下で操作部材の操作があったことに対応して所定の演出を演出表示部にて表示可能であり、
操作指示演出と第一演出用図柄とが同時に表示される場合、操作指示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く、
操作指示演出が表示されている所定状況下で操作部材の操作があったことに対応して所定の演出が表示された状況において、所定の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、所定の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、所定の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、
操作指示演出の表示領域よりも所定の演出の表示領域の方が大きく、操作指示演出の表示

10

20

30

40

50

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、操作指示演出の表示領域と第二演出用図柄の表示領域とは重複せず、
操作指示演出が表示されている所定状況下で操作部材の操作があったことに対応して所定の演出が表示された状況において、所定の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に構成されている

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、

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、

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表示態様を演出表示部にて停止表示させるよう制御し、一演出期間内において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表示態様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、

特別遊技の実行期待度を示唆又は報知する予告演出を複数種類有しており、予告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、

予告演出として、第1の予告演出と、第1の予告演出とは異なる第2の予告演出とを少なくとも有しており、

所定態様にて停止表示される識別情報の変動表示中において、所定のリーチ演出が実行される演出パターンとして、第1演出パターンと第2演出パターンとを有しており、

第1演出パターンが実行される場合においては、所定のリーチ演出が実行開始された後の第1のタイミングにて特定演出を実行したうえで第2の予告演出が実行されるよう構成されており、

第2演出パターンが実行される場合においては、所定のリーチ演出が実行開始された後の第1のタイミングにて特定演出を実行したうえで第2の予告演出が実行されず、当該所定のリーチ演出が実行開始された後の第2のタイミングにて第1の予告演出が実行されるよう構成されており、

10

20

30

40

50

第 1 の予告演出が実行される場合、操作部材が操作されたことを実行契機としない操作部材動作が実行されるよう構成されており、

第 2 の予告演出が実行される場合、操作部材が操作されたことを実行契機とし得る操作部材動作が実行されるよう構成されており、

第 2 のタイミングは第 1 のタイミングよりも後のタイミングであるよう構成されており、

第 1 演出パターンでは、第 1 のタイミングにおける特定演出の実行後に特別遊技が実行される旨を表示するよう構成されており、

第 2 演出パターンでは、第 1 のタイミングにおける特定演出の実行後に特別遊技が実行される旨を表示せず、第 2 のタイミングにおける第 1 の予告演出の実行後に特別遊技が実行される旨を表示するよう構成されており、

第 1 演出パターンでは、特定演出の実行後に第 2 の予告演出を実行するよう構成されており、

第 2 演出パターンでは、特定演出の実行後に第 2 の予告演出とは異なる特殊演出を実行するよう構成されており、

第一演出用図柄による所定の動作を実行可能であり、

所定の動作には、第 1 動作と、第 1 動作とは異なる動作であり且つ第 1 動作が実行されるタイミングよりも後のタイミングにて実行される第 2 動作とを有しており、

第 1 動作が実行されている際には操作部材動作を実行せずに第 2 動作が実行されている際には操作部材動作を実行する演出パターンを実行可能に構成されており、

第二演出用図柄による第 1 動作及び第 2 動作を実行しないよう構成されており、

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、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、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、第一期間であっても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、

第一期間にて実行可能な予告演出の候補数は、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、

特別遊技の非実行中における遊技状態として、通常遊技状態を有しており、

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の特定状況下では、第一演出用図柄が演出表示部に表示可能に構成されているものの、操作部材動作が実行されないよう構成されており、

一演出期間内において操作部材の操作を促す操作指示演出を演出表示部にて表示可能であり、操作指示演出が表示されている所定状況下で操作部材の操作があったことに対応して所定の演出を演出表示部にて表示可能であり、

操作指示演出と第一演出用図柄とが同時に表示される場合、操作指示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く、

操作指示演出が表示されている所定状況下で操作部材の操作があったことに対応して所定の演出が表示された状況において、所定の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、所定の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、所定の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、

操作指示演出の表示領域よりも所定の演出の表示領域の方が大きく、操作指示演出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、操作指示演出の表示領域と第二演出用図柄の表示領域とは重複せず、

操作指示演出が表示されている所定状況下で操作部材の操作があったことに対応して所定の演出が表示された状況において、所定の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。

< 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。

10

20

30

40

50

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、

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、

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、

電源断から復帰した後の特定期間中において、スピーカから規定音（例えば、初期化音）を出力可能に構成されており、

10

20

30

40

50

電源断から復帰した後の前記特定期間中において、前記第 1 発光部が規定態様（例えば、初期化ランプパターン）にて発光可能に構成されており、

前記特定期間中における第 1 タイミングにおいて、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）が演出表示部に表示され得るよう構成される一方、前記第 2 変動権利音（例えば、「ミ」）の出力が制限されるよう構成されており、

前記特定期間中における前記第 1 タイミングにおいて、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）が演出表示部に表示され得るよう構成される一方、前記第 1 発光部の前記第 2 態様（例えば、赤）での発光が制限されるよう構成されており、

10

前記特定期間中における前記第 1 タイミングの後の第 2 タイミングにおいて、前記第 2 変動権利音（例えば、「ミ」）の出力制限が解除されるよう構成されており、

前記特定期間中における前記第 2 タイミングの後の第 3 タイミングにおいて、前記第 1 発光部の前記第 2 態様（例えば、赤）での発光制限が解除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。

20

30

40

50