

【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】平成30年5月17日(2018.5.17)

【公開番号】特開2017-80218(P2017-80218A)

【公開日】平成29年5月18日(2017.5.18)

【年通号数】公開・登録公報2017-018

【出願番号】特願2015-213522(P2015-213522)

【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

【手続補正書】

【提出日】平成30年3月28日(2018.3.28)

【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】

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一時記憶して、保留が生起するよう制御する乱数一時記憶手段と
、
或る保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該或る保留に係る前記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、
識別情報が所定グループに属する停止表示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、
副遊技部側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側へ送信する遊技情報送信手段と
を備え、
副遊技部は、
主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、
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する演出表示内容制御手段と
を備え、
新たな保留が生起したことを契機として新たに表示され且つ識別情報の変動表示開始条件が充足されたことを契機としてシフト表示される画像オブジェクトである変動権利画像を演出表示部にて表示可能であり、変動権利画像の表示態様として複数種類の表示態様を

有し、或る変動権利画像が表示されている期間中において当該或る変動権利画像における表示態様の種類を変更可能に構成されており、

特定の保留に係る特別遊技の実行期待度を示唆又は報知する先読み演出が実行されており且つ当該特定の保留よりも先行して識別情報の変動表示開始条件を充足する予定の保留である先行消化予定保留が生起している場合、遊技者の操作装置の操作によって特別遊技の実行期待度が示唆される操作演出の実行頻度は、当該特定の保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合における識別情報の変動表示中の方が、当該先行消化予定保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合における識別情報の変動表示中よりも高くなるよう構成されており、

演出表示部にて表示される背景表示の表示態様として、表示態様 A と表示態様 A よりも特別遊技の実行期待度が高い表示態様 B とを少なくとも有し、

表示態様 B にて背景表示が表示されている場合に表示されている識別情報の変動表示開始条件を充足していない保留に対応する変動権利画像の方が、表示態様 A にて背景表示が表示されている場合に表示されている識別情報の変動表示開始条件を充足していない保留に対応する変動権利画像よりも、表示態様の種類が変更される確率が高くなるよう構成されており、

変動権利画像の表示態様の種類が変更される可能性がある場合に実行可能な演出である特殊演出を複数種類有しており、

特殊演出が実行されたにもかかわらず変動権利画像の表示態様の種類が変更されなかった場合であっても、その後において再び特殊演出を実行可能であり、

1 回以上の識別情報の変動表示が行われる間に特殊演出を複数回実行する場合、1 回目に実行される特殊演出の種類と、1 回目以降に実行される特殊演出の種類とが、異なる種類となり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。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 6

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 6】

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一時記憶して、保留が生起するよう制御する乱数一時記憶手段と
、

或る保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該或る保留に係る前記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、

識別情報が所定グループに属する停止表示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、

副遊技部側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側へ送信する遊技情報送信手段と

を備え、

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

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する演出表示内容制御手段と

を備え、

新たな保留が生起したことを契機として新たに表示され且つ識別情報の変動表示開始条件が充足されたことを契機としてシフト表示される画像オブジェクトである変動権利画像を演出表示部にて表示可能であり、変動権利画像の表示態様として複数種類の表示態様を有し、或る変動権利画像が表示されている期間中において当該或る変動権利画像における表示態様の種類を変更可能に構成されており、

特定の保留に係る特別遊技の実行期待度を示唆又は報知する先読み演出が実行されており且つ当該特定の保留よりも先行して識別情報の変動表示開始条件を充足する予定の保留である先行消化予定保留が生起している場合、遊技者の操作装置の操作によって特別遊技の実行期待度が示唆される操作演出の実行頻度は、当該特定の保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合における識別情報の変動表示中の方が、当該先行消化予定保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合における識別情報の変動表示中よりも高くなるよう構成されており、

演出表示部にて表示される背景表示の表示態様として、表示態様 A と表示態様 A よりも特別遊技の実行期待度が高い表示態様 B とを少なくとも有し、

表示態様 B にて背景表示が表示されている場合に表示されている識別情報の変動表示開始条件を充足していない保留に対応する変動権利画像の方が、表示態様 A にて背景表示が表示されている場合に表示されている識別情報の変動表示開始条件を充足していない保留に対応する変動権利画像よりも、表示態様の種類が変更される確率が高くなるよう構成されており、

変動権利画像の表示態様の種類が変更される可能性がある場合に実行可能な演出である特殊演出を複数種類有しており、

特殊演出が実行されたにもかかわらず変動権利画像の表示態様の種類が変更されなかった場合であっても、その後において再び特殊演出を実行可能であり、

1 回以上の識別情報の変動表示が行われる間に特殊演出を複数回実行する場合、1 回目に実行される特殊演出の種類と、1 回目以降に実行される特殊演出の種類とが、異なる種類となり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。

< 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（例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0、第 2 主遊技始動口 B 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、第 2 主遊技図柄表示部 B 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（例えば、演出表示装置 S G）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

を備え、

主遊技部（例えば、主制御基板 M）は、

始動口（例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0、第 2 主遊技始動口 B 1 0）への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段（例えば、第 1 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 A、第 2 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 B）と、

乱数取得手段（例えば、第１主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１　Ａ、第２主遊技乱数取得判定実行手段ＭＪ２１　Ｂ）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一時記憶して、保留が生起するよう制御する乱数一時記憶手段（例えば、第１主遊技図柄保留手段ＭＪ３２　Ａ、第２主遊技図柄保留手段ＭＪ３２　Ｂ）と、

或る保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該或る保留に係る前記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表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）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（例えば、第１・第２主遊技図柄制御手段ＭＰ１１　Ｃ）と、

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（例えば、特別遊技制御手段ＭＰ３０）と、

副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）側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（例えば、副制御基板Ｓ）側へ送信する遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段ＭＴ）と

を備え、

副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）は、

主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段ＳＭ４０）と、

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段ＳＭ４０）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）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（例えば、演出表示制御手段ＳＭ２０）と

を備え、

新たな保留が生起したことを契機として新たに表示され且つ識別情報の変動表示開始条件が充足されたことを契機としてシフト表示される画像オブジェクトである変動権利画像を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて表示可能であり、変動権利画像の表示態様として複数種類の表示態様を有し、或る変動権利画像が表示されている期間中において当該或る変動権利画像における表示態様の種類を変更可能に構成されており、

或る変動権利画像における表示態様の種類を変更する際には、当該或る変動権利画像における表示態様の種類を変更する旨を示唆又は報知する演出である表示変化演出を実行した上で当該或る変動権利画像における表示態様の種類を変更するよう構成されており、

或る変動権利画像に対応する表示変化演出の実行条件として、当該或る変動権利画像が新たに表示された時点における保留数が所定数以上である場合に、当該或る変動権利画像に対応する表示変化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。