

【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6年7月29日(2024.7.29)

【公開番号】特開2024-78212(P2024-78212A)

【公開日】令和6年6月10日(2024.6.10)

【年通号数】公開公報(特許)2024-106

【出願番号】特願2022-190623(P2022-190623)

【国際特許分類】

A 63 F 7/02 (2006.01)

10

【F I】

A 63 F 7/02 320

A 63 F 7/02 304 D

【手続補正書】

【提出日】令和6年7月19日(2024.7.19)

【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

20

【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、

閉状態と開状態とを採り得る大入賞口と、

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、

操作可能な部材である操作部材と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部と

30

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、大入賞口を開状態とする単位遊技を複数回繰り返す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

40

を備え、

操作部材の操作を促す促進演出の実行中に操作部材が操作されることで操作後演出を実行可能であり、

遊技状況に関する第1条件を充足したことに対応して、遊技の進行がされない抑制状態であることを報知する所定の抑制報知を実行可能であり、

遊技状況に関する第2条件を充足したことに対応して、前記第1条件を充足する可能性が高まった旨を報知する所定の事前抑制報知を実行可能であり、

操作部材には発光可能な発光手段が設けられており、

前記第1条件を充足する直前ににおける発光手段の発光態様が或る発光態様である第1状況において前記第1条件を充足した場合、当該或る発光態様を終了するよう構成されており

50

前記第2条件を充足する直前における発光手段の発光様態が或る発光様態である第2状況において前記第2条件を充足した場合、当該或る発光様態を終了せずに維持可能に構成されており、

特別遊技の実行中、大入賞口へ遊技球が入球することで遊技者に付与される遊技価値数の累積値が特定値に到達することを契機として、遊技価値数の累積値が前記特定値に到達したことを示す到達表示を表示可能であり、

特別遊技の実行中、大入賞口へ遊技球が1球入球したことで前記第1条件を充足した後の状況であり大入賞口へ遊技球があと1球入球することで大入賞口へ遊技球が入球することで遊技者に付与される遊技価値数の累積値が特定値に到達する状況において電源断が発生して、その後にRAMクリア操作を伴わない電源投入を行って当該電源断が復帰した場合には、大入賞口へ遊技球が1球入球したとしても到達表示が表示されない一方で、前記第1条件は充足したままである所定のタイミングで前記所定の抑制報知を実行可能とし、

特別遊技の実行中、大入賞口へ遊技球が1球入球したことで前記第2条件を充足して前記所定の事前抑制報知を実行している状況であり大入賞口へ遊技球があと1球入球することで大入賞口へ遊技球が入球することで遊技者に付与される遊技価値数の累積値が特定値に到達する状況において電源断が発生して、その後にRAMクリア操作を伴わない電源投入を行って当該電源断が復帰した場合には、大入賞口へ遊技球が1球入球したとしても到達表示が表示されず、且つ、前記第2条件を充足しておらず、且つ、前記所定の事前抑制報知を実行しないよう構成されており、

到達表示及び前記所定の事前抑制報知のいずれも演出表示部にて表示可能に構成されており、到達表示と前記所定の事前抑制報知とが同時に表示される場合、到達表示が前記所定の事前抑制報知の前面には表示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。

【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、

閉状態と開状態とを採り得る大入賞口と、

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、

操作可能な部材である操作部材と、

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、大入賞口を開状態とする単位遊技を複数回繰り返す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

を備え、

操作部材の操作を促す促進演出の実行中に操作部材が操作されることで操作後演出を実行

10

20

30

40

50

可能であり、

遊技状況に関する第1条件を充足したことに対応して、遊技の進行がされない抑制状態であることを報知する所定の抑制報知を実行可能であり、

遊技状況に関する第2条件を充足したことに対応して、前記第1条件を充足する可能性が高まった旨を報知する所定の事前抑制報知を実行可能であり、

操作部材には発光可能な発光手段が設けられており、

前記第1条件を充足する直前ににおける発光手段の発光様態が或る発光様態である第1状況において前記第1条件を充足した場合、当該或る発光様態を終了するよう構成されており、

前記第2条件を充足する直前ににおける発光手段の発光様態が或る発光様態である第2状況において前記第2条件を充足した場合、当該或る発光様態を終了せずに維持可能に構成されており、

特別遊技の実行中、大入賞口へ遊技球が入球することで遊技者に付与される遊技価値数の累積値が特定値に到達することを契機として、遊技価値数の累積値が前記特定値に到達したことを示す到達表示を表示可能であり、

特別遊技の実行中、大入賞口へ遊技球が1球入球することで前記第1条件を充足した後の状況であり大入賞口へ遊技球があと1球入球することで大入賞口へ遊技球が入球することで遊技者に付与される遊技価値数の累積値が特定値に到達する状況において電源断が発生して、その後にRAMクリア操作を伴わない電源投入を行って当該電源断が復帰した場合には、大入賞口へ遊技球が1球入球したとしても到達表示が表示されない一方で、前記第1条件は充足したままであり所定のタイミングで前記所定の抑制報知を実行可能とし、

特別遊技の実行中、大入賞口へ遊技球が1球入球したことで前記第2条件を充足して前記所定の事前抑制報知を実行している状況であり大入賞口へ遊技球があと1球入球することで大入賞口へ遊技球が入球することで遊技者に付与される遊技価値数の累積値が特定値に到達する状況において電源断が発生して、その後にRAMクリア操作を伴わない電源投入を行って当該電源断が復帰した場合には、大入賞口へ遊技球が1球入球したとしても到達表示が表示されず、且つ、前記第2条件を充足しておらず、且つ、前記所定の事前抑制報知を実行しないよう構成されており、

到達表示及び前記所定の事前抑制報知のいずれも演出表示部にて表示可能に構成されており、到達表示と前記所定の事前抑制報知とが同時に表示される場合、到達表示が前記所定の事前抑制報知の前面には表示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。

<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、

閉状態と開状態とを探り得る可変入賞口と、

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、

動作可能な演出用可動体と、

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、

10

20

30

40

50

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、

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、

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表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段と、10

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第二演出用図柄表示制御手段と
を備え、

識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、20

或る一演出期間内において第一演出用図柄が変動表示開始された後、当該或る一演出期間内において第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特定表示態様が表示される場合を有し、

或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特定表示態様が表示されないよう構成されており、

所定の状況においては、遊技者に付与される賞球数の合計を示す賞球数表示が演出表示部に表示され得るよう構成されており、

賞球数表示が表示されている所定タイミングにて、可変入賞口に遊技球が入球した場合には、賞球数表示の賞球数が当該入球前の賞球数表示の賞球数に可変入賞口への入球に対応した賞球数を加算した数に増加する賞球増加演出が演出表示部にて実行され得るよう構成されており、30

賞球数表示が表示されている状況において、可変入賞口に遊技球が入球して賞球数表示の賞球数が所定数に到達した場合には、当該所定数を示す所定数表示が演出表示部に少なくとも表示される賞球到達演出が実行され得るよう構成されており、

前記所定の状況とは異なる特定の状況においては、遊技者に付与される賞球数の合計を示す賞球数表示が演出表示部に少なくとも表示される結果報知演出が実行され得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、

結果報知演出の実行中においては、演出用可動体は前記所定の演出動作を実行し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。40