

【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2023-80937(P2023-80937A)

【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2021-194517(P2021-194517)

【国際特許分類】

A 63 F 7/02 (2006.01)

10

【F I】

A 63 F 7/02 320

【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】

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、

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、

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、 10

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、 20

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、 30

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、

所定のエラーが発生したことに対応して、演出表示部にて所定のエラー画面を表示可能であり、 40

所定のエラー画面と第一演出用図柄とが同時に表示される場合、所定のエラー画面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、

所定のエラー画面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、所定のエラー画面の表示領域と第一演出用図柄の表示領域とは重複するが所定のエラー画面の表示領域と第二演出用図柄の表示領域とは重複しないよう構成されており、

所定のエラー画面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であっても、所定の遊技者操作に基づき音量調整画面を表示可能であり、

所定のエラー画面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であって 50

も、所定の遊技者操作に基づき音量レベルの調整が可能であり、音量調整画面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、音量調整画面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、音量調整画面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、音量調整画面の表示領域と第一演出用図柄の表示領域とは重複するが音量調整画面の表示領域と第二演出用図柄の表示領域とは重複しないよう構成されており、所定のエラーとは異なる特定のエラーが発生している状況下では、所定の遊技者操作があつても、音量調整画面が表示されないとともに、音量レベルの調整もされないよう構成されており、

操作部材動作の実行中であつても、音量レベルの調整が可能な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。 10

【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ます、

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

10

20

30

40

50

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、
20

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、
30

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、

所定のエラーが発生したことに対応して、演出表示部にて所定のエラー画面を表示可能であり、

所定のエラー画面と第一演出用図柄とが同時に表示される場合、所定のエラー画面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、

所定のエラー画面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、所定のエラー画面の表示領域と第一演出用図柄の表示領域とは重複するが所定のエラー画面の表示領域と第二演出用図柄の表示領域とは重複しないよう構成されており、

所定のエラー画面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であっても、所定の遊技者操作に基づき音量調整画面を表示可能であり、

所定のエラー画面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であっても、所定の遊技者操作に基づき音量レベルの調整が可能であり、

音量調整画面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、音量調整画面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、

音量調整画面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、音量調整画
50

面の表示領域と第一演出用図柄の表示領域とは重複するが音量調整画面の表示領域と第二演出用図柄の表示領域とは重複しないよう構成されており、所定のエラーとは異なる特定のエラーが発生している状況下では、所定の遊技者操作があつても、音量調整画面が表示されないとともに、音量レベルの調整もされないよう構成されており、

操作部材動作の実行中であつても、音量レベルの調整が可能な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。

<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、

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、

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態様にて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態様にて発光可能に構

10

20

30

40

50

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態様にて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態様にて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、

変動権利表示を前記第2変動権利表示で表示する際ににおいて、変動権利表示の表示態様が変化することを示唆する変化示唆演出（例えば、アクション演出）を実行せずに変動権利表示を前記第2変動権利表示にて表示させる第1変化パターンと、前記変化示唆演出を実行してから変動権利表示を前記第2変動権利表示にて表示させる第2変化パターンとのいずれかを実行可能であり、

前記第1変化パターンによって前記第2変動権利表示（例えば、青アイコン）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、「レ」）と、前記第2変化パターンによって前記第2変動権利表示（例えば、青アイコン）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、「レ」）とが同じ音となり得るよう構成されており、

前記第1変化パターンによって前記第2変動権利表示（例えば、青アイコン）が表示される際に発光可能な前記第1発光部の前記第2態様（例えば、青）と、前記第2変化パターンによって前記第2変動権利表示（例えば、青アイコン）が表示される際に発光可能な前記第1発光部の前記第2態様（例えば、青）とが同じ発光態様となり得るよう構成されており、

前記第2変化パターンによって変動権利表示を前記第2変動権利表示（例えば、青アイコン）にて表示する場合であって前記第2変動権利音（例えば、「レ」）が出力される場合、前記第2変動権利音の出力前の所定時間に亘って特定音（例えば、アクション音）が出力可能に構成される一方、前記第1変化パターンによって変動権利表示を前記第2変動権利表示（例えば、青アイコン）にて表示する場合であって前記第2変動権利音（例えば、「レ」）が出力される場合、前記特定音（例えば、アクション音）が出力されないよう構成されており、

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とし、

ある一演出期間の開始後であって当該ある一演出期間の残り期間が前記所定時間以上あるタイミングにて始動口への新たな入球がある場合であっても、当該ある一演出期間において、前記第1変化パターンによって当該入球に対応する変動権利表示が前記第2変動権利表示で表示され得るよう構成される一方、前記第2変化パターンによって当該入球に対応する変動権利表示が前記第2変動権利表示（例えば、青アイコン）で表示されないよう構成されており、

ある一演出期間の開始後であって当該ある一演出期間の残り期間が前記所定時間以上あるタイミングにて始動口への新たな入球がある場合、当該ある一演出期間の次の一演出期間において、前記第1変化パターンによって当該入球に対応する変動権利表示が前記第2変動権利表示で表示され得るよう構成されており、

ある一演出期間の開始後であって当該ある一演出期間の残り期間が前記所定時間以上あるタイミングにて始動口への新たな入球がある場合、当該ある一演出期間の次の一演出期間において、前記第2変化パターンによって当該入球に対応する変動権利表示が前記第2変動権利表示で表示され得るよう構成される

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

10

20

30

40

50