

【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 2 月 8 日(2023.2.8)

【公開番号】特開 2022-57648(P2022-57648A)
 【公開日】令和 4 年 4 月 11 日(2022.4.11)
 【年通号数】公開公報(特許)2022-064
 【出願番号】特願 2020-166018(P2020-166018)
 【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

A 6 3 F 7/02 3 0 4 Z

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

【手続補正書】
 【提出日】令和 5 年 1 月 31 日(2023.1.31)
 【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

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、

ある保留に関する当否判定許可条件を充足した場合、当該ある保留に係る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、

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、

40

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

を備え、

操作部材の操作が有効となり操作部材が操作されることで所定の演出を実行可能な操作演出を複数種類有しており、操作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、

操作演出中に操作部材の操作が有効となっている状況下では、演出表示部に特定画像が表

50

示可能に構成されており、

演出表示部に特定画像が表示されている状況下では、操作部材が操作されることで、操作部材動作を実行し、且つ、特定画像が非表示となるよう構成されており、

特定画像として、特定画像 A と、特定画像 A とは異なる表示態様である特定画像 B とを少なくとも有しており、特定画像 A が表示されるよりも特定画像 B が表示される方が操作部材動作の実行期待度が相対的に高くなるよう構成されており、

ある保留と当該ある保留よりも先に識別情報の変動表示開始条件を充足することとなる先消化保留が一又は複数存在している場合において、先消化保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した際における識別情報の変動表示中においては、当該ある保留に起因した将来的な特別遊技の実行期待度を予告する複数種類の先読み演出の少なくともいずれかを実行可能であり、

10

複数種類の先読み演出として、先読み演出 A と、先読み演出 A とは異なる演出態様である先読み演出 B とを少なくとも有しており、先読み演出 A が実行されるよりも先読み演出 B が実行される方が操作部材動作の実行期待度が相対的に高くなるよう構成されており、

ある保留に起因した先読み演出 A が実行され且つ当該ある保留に関する識別情報の変動表示中に特定画像 B が表示された場合よりも、ある保留に起因した先読み演出 B が実行され且つ当該ある保留に関する識別情報の変動表示中に特定画像 A が表示された場合の方が特定画像 A 又は特定画像 B が表示されている状況において操作部材が操作された際の操作部材動作の実行期待度が相対的に高くなるよう構成されており、

特別遊技が実行されることを報知する演出として、報知演出 A と、報知演出 B とを少なくとも有しており、

20

特定画像が表示される前に実行可能な予告演出として、特別遊技の実行期待度が異なる複数種類の予告演出を有しており、

ある識別情報の変動表示中において、複数種類の特定画像のうち特別遊技の実行期待度が最も高い所定の特定画像が表示された場合に、報知演出 B が実行されずに報知演出 A が実行され得るよう構成されており、

ある識別情報の変動表示中において、複数種類の特定画像のうち特別遊技の実行期待度が最も高い所定の特定画像が表示されないものの予告演出のうち特別遊技の実行期待度が最も高い所定の予告演出が実行された場合に、報知演出 B が実行され得るよう構成されている

30

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、

40

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、

ある保留に関する当否判定許可条件を充足した場合、当該ある保留に係る乱数に基づき当

50

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、
 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
 を備え、
 操作部材の操作が有効となり操作部材が操作されることで所定の演出を実行可能な操作演出を複数種類有しており、操作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、
 操作演出中に操作部材の操作が有効となっている状況下では、演出表示部に特定画像が表示可能に構成されており、
 演出表示部に特定画像が表示されている状況下では、操作部材が操作されることで、操作部材動作を実行し、且つ、特定画像が非表示となるよう構成されており、
 特定画像として、特定画像 A と、特定画像 A とは異なる表示態様である特定画像 B とを少なくとも有しており、特定画像 A が表示されるよりも特定画像 B が表示される方が操作部材動作の実行期待度が相対的に高くなるよう構成されており、
 ある保留と当該ある保留よりも先に識別情報の変動表示開始条件を充足することとなる先消化保留が一又は複数存在している場合において、先消化保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した際における識別情報の変動表示中においては、当該ある保留に起因した将来的な特別遊技の実行期待度を予告する複数種類の先読み演出の少なくともいずれかを実行可能であり、
 複数種類の先読み演出として、先読み演出 A と、先読み演出 A とは異なる演出態様である先読み演出 B とを少なくとも有しており、先読み演出 A が実行されるよりも先読み演出 B が実行される方が操作部材動作の実行期待度が相対的に高くなるよう構成されており、
 ある保留に起因した先読み演出 A が実行され且つ当該ある保留に関する識別情報の変動表示中に特定画像 B が表示された場合よりも、ある保留に起因した先読み演出 B が実行され且つ当該ある保留に関する識別情報の変動表示中に特定画像 A が表示された場合の方が特定画像 A 又は特定画像 B が表示されている状況において操作部材が操作された際の操作部材動作の実行期待度が相対的に高くなるよう構成されており、
 特別遊技が実行されることを報知する演出として、報知演出 A と、報知演出 B とを少なくとも有しており、
 特定画像が表示される前に実行可能な予告演出として、特別遊技の実行期待度が異なる複数種類の予告演出を有しており、
 ある識別情報の変動表示中において、複数種類の特定画像のうち特別遊技の実行期待度が最も高い所定の特定画像が表示された場合に、報知演出 B が実行されずに報知演出 A が実行され得るよう構成されており、
 ある識別情報の変動表示中において、複数種類の特定画像のうち特別遊技の実行期待度が最も高い所定の特定画像が表示されないものの予告演出のうち特別遊技の実行期待度が最も高い所定の予告演出が実行された場合に、報知演出 B が実行され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

10

20

30

40

50

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、

操作可能な操作部材（例えば、サブ入力ボタン S B）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、

10

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

を備え、

20

電源断が発生し、その後電源復帰した後は、操作部材が動作する操作部材動作を実行し得るよう構成されており、

操作部材の操作が有効となり操作部材が操作されることで所定の演出を実行可能な操作演出を複数種類有しており、

操作演出として、停止される識別情報が所定態様であるか否かを遊技者に報知する当落分岐操作演出を有しており、

当落分岐操作演出を実行する場合、操作部材の操作に基づき操作部材動作を実行する場合を有するよう構成されており、

所定の遊技状態において電源断が発生し、その後電源復帰した後に変動表示を開始する或る識別情報の変動表示中に当該電源復帰に基づく操作部材動作を実行している状況において、当落分岐操作演出が実行されないよう構成されており、

30

所定の遊技状態において電源断が発生し、その後電源復帰した後に変動表示を開始する或る識別情報の変動表示中に当該電源復帰に基づく操作部材動作を実行している状況においては、当落分岐操作演出以外の操作演出が実行される場合を有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である。

40

50