

【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3月8日(2023.3.8)

【公開番号】特開2022-57653(P2022-57653A)

【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2020-166023(P2020-166023)

【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5年2月28日(2023.2.28)

【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

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、  
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、

30

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、

40

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

50

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、

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動作および第2動作を実行しない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、通常遊技状態と通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特定遊技状態とを有しており、

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所定状況下で電源断が発生しその後当該電源断から復帰した後に表示される第一演出用図柄の表示態様と、特定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所定状況下で電源断が発生しその後当該電源断から復帰した後に表示される第一演出用図柄の表示態様とは互いに相違するよう構成されており、

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、

10

20

30

40

50

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、  
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、

10

20

30

40

50

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動作および第2動作を実行しない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、通常遊技状態と通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特定遊技状態とを有しており、  
 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所定状況下で電源断が発生しその後当該電源断から復帰した後に表示される第一演出用図柄の表示態様と、特定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所定状況下で電源断が発生しその後当該電源断から復帰した後に表示される第一演出用図柄の表示態様とは互いに相違するよう構成されており、  
 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いることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

## &lt;付記&gt;

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A10、第2主遊技始動口B10）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A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）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SG）と、

操作可能な操作部材（例えば、サブ入力ボタンSB）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、

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、

操作演出が実行される場合においては、演出表示部に所定画像を表示し得るよう構成されており、

所定画像は、遊技者に操作部材の操作を促す画像であり、

所定画像の表示態様として、第1の表示態様と、第1の表示態様とは異なる表示態様である第2の表示態様を含む複数の表示態様を有しており、

第1の表示態様である所定画像を表示する操作演出が実行される場合と、第2の表示態

10

20

30

40

50

様である所定画像を表示する操作演出が実行される場合とでは、操作部材動作が実行される期待度が相違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。

10

20

30

40

50