

【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9月9日(2024.9.9)

【公開番号】特開2024-34479(P2024-34479A)
 【公開日】令和6年3月13日(2024.3.13)
 【年通号数】公開公報(特許)2024-047
 【出願番号】特願2022-138737(P2022-138737)
 【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

10

【手続補正書】
 【提出日】令和6年8月30日(2024.8.30)

【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、
遊技球が入球可能な大入賞口と、
始動口への遊技球の入球を契機として、特別図柄の変動表示および停止表示を実行可能とする特別図柄表示装置と、
特別図柄表示装置において特別図柄が特定態様で停止表示した後に、遊技者に有利な特別遊技を実行可能とする特別遊技実行手段と、
演出表示を表示可能とする演出表示装置と、
を備え、

30

特別遊技において、大入賞口を開状態とする単位遊技を実行可能であり、
演出表示装置において、装飾図柄の変動表示および停止表示を実行可能であり、
遊技者の利益獲得状況に関する第1条件を充足することで、遊技の進行が停止される抑制機能が作動していることを報知する抑制報知演出を実行可能に構成されており、
遊技者の利益獲得状況に関する第2条件を充足することで、抑制機能が作動する状況に近づいていることを報知する事前報知演出を実行可能に構成されており、
装飾図柄が変動表示していない状況において、所定の待機演出を実行可能に構成されており、

事前報知演出の実行中においては所定の待機演出を実行開始可能である一方で、抑制報知演出の実行中においては所定の待機演出を実行開始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。

40

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書
 【補正対象項目名】0006
 【補正方法】変更
 【補正の内容】

【0006】

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、
遊技球が入球可能な大入賞口と、

50

始動口への遊技球の入球を契機として、特別図柄の変動表示および停止表示を実行可能とする特別図柄表示装置と、

特別図柄表示装置において特別図柄が特定態様で停止表示した後に、遊技者に有利な特別遊技を実行可能とする特別遊技実行手段と、

演出表示を表示可能とする演出表示装置と、
を備え、

特別遊技において、大入賞口を開状態とする単位遊技を実行可能であり、

演出表示装置において、装飾図柄の変動表示および停止表示を実行可能であり、

遊技者の利益獲得状況に関する第1条件を充足することで、遊技の進行が停止される抑制機能が作動していることを報知する抑制報知演出を実行可能に構成されており、

遊技者の利益獲得状況に関する第2条件を充足することで、抑制機能が作動する状況に近づいていることを報知する事前報知演出を実行可能に構成されており、

装飾図柄が変動表示していない状況において、所定の待機演出を実行可能に構成されており、

事前報知演出の実行中においては所定の待機演出を実行開始可能である一方で、抑制報知演出の実行中においては所定の待機演出を実行開始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。

< 付記 >

尚、本発明の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。

本別態様に係る遊技機は、

遊技球が入球可能な始動入賞口と、

開状態と閉状態を採り得る大入賞口と、

開状態と閉状態を採り得る可変部材と、

特別図柄を表示可能な特別図柄表示部と、

普通図柄を表示可能な普通図柄表示部と、

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、

始動入賞口への入球に基づき、乱数を取得可能に構成されており、

乱数が取得された場合、乱数を保留として記憶可能に構成されており、

保留に係る乱数に基づき当否抽選を実行し、当該当否抽選の結果に基づき特別図柄の変動パターンを決定可能に構成されており、

決定された特別図柄の変動パターンに基づいて、特別図柄表示部にて特別図柄を変動表示させた後に特別図柄を停止表示可能に構成されており、

乱数に基づく当否抽選の結果が当選であって特別図柄が特定態様にて停止表示した後に、大入賞口を所定時間開状態とし得る単位遊技を複数回実行する特別遊技を実行可能に構成されており、

普通図柄表示部にて普通図柄が変動表示した後に所定態様にて停止表示することで、可変部材を開状態とし得る補助遊技を実行可能に構成されており、

可変部材への遊技球の入球容易性に関する遊技状態として、低ベース状態と、低ベース状態よりも入球容易性が高い高ベース状態とを有し、所定の移行条件を充足することで高ベース状態へ移行可能に構成されており、

高ベース状態にて普通図柄が所定態様にて停止表示した場合の可変部材の開状態として、開状態の期間が相対的に短い開状態 A と、開状態の期間が相対的に長い開状態 B とを少なくとも有するよう構成されており、

特別遊技の実行中においては、最終回の単位遊技の実行終了後に所定の終了演出を実行可能に構成されており、

高ベース状態中においては、高ベース状態中であることを認識可能な所定の認識演出を

10

20

30

40

50

実行可能に構成されており、

特別遊技の実行終了後に高ベース状態に移行する状況において、当該特別遊技に係る所定の終了演出の実行終了後に所定の認識演出を実行可能に構成されており、

特別遊技の実行中は高ベース状態に移行可能に構成されており、

特別遊技の実行中に普通図柄が変動表示を開始し且つ高ベース状態中に普通図柄が所定態様にて停止表示する場合、高ベース状態中に当該所定態様の停止表示に基づき可変部材が開状態 A となり得るよう構成されているとともに、高ベース状態中に当該所定態様の停止表示に基づき可変部材が開状態 A となっている状況においては、高ベース状態中であっても所定の終了演出を実行可能に構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。

10

20

30

40

50