

【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 3 年 9 月 9 日 (2021.9.9)

【公開番号】特開 2020-202934 (P2020-202934A)
 【公開日】令和 2 年 12 月 24 日 (2020.12.24)
 【年通号数】公開・登録公報 2020-052
 【出願番号】特願 2019-111405 (P2019-111405)
 【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

【手続補正書】

【提出日】令和 3 年 7 月 28 日 (2021.7.28)

【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】

【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、
 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、
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所定の
入賞口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、特別遊技の実行終了後において特定遊技
状態とし得るよう制御する遊技状態制御手段と
 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
 て複数の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的
な組合せを演出表示部にて停止表示させるよう制御し、前記一演出期間内において複数の
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的な組合せ
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、
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、演出用可
動体が前記所定の演出動作を実行することで演出表示部にて表示される演出表示内容の視

認性が低下するよう構成されており、

電源断から復帰した後の所定期間内において演出用可動体は所定の初期化動作を実行可能な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が前記所定の演出動作を実行する場合には、第一演出用図柄は非表示となる一方で第二演出用図柄は表示可能となるよう構成されており、

、

前記電源断から復帰した後の所定期間内において演出用可動体が前記所定の初期化動作を実行する場合には、第一演出用図柄及び第二演出用図柄の双方が表示可能とな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が前記所定の演出動作を実行することが予定されている識別情報の変動表示開始から前記所定の演出動作の実行が開始するまでの期間は、前記電源断から復帰した後の所定期間内において演出用可動体が前記所定の初期化動作を実行する場合における前記所定の初期化動作の実行が開始してから前記所定の初期化動作の実行が終了するまでの期間よりも長くな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において所定の待機表示が演出表示部に表示されている状況で前記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において所定の待機表示が演出表示部に表示されている状況で前記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、

第一演出用図柄による所定の動作を実行可能であり、

識別情報が前記所定態様にて停止表示されることに対応する前記一演出期間内において第一演出用図柄の最終的な組合せが表示される場合には、第一演出用図柄による前記所定の動作を実行し得る一方、識別情報が前記所定態様にて停止表示されることに対応する前記一演出期間内において第二演出用図柄の最終的な組合せが表示される場合には、第二演出用図柄による前記所定の動作が実行されないよう構成されており、

通常遊技状態において前記所定態様以外にて停止表示される所定の識別情報の変動表示が行われる場合は、保留の数が第一個数で変動表示開始した場合における前記複数の第一演出用図柄の停止表示の順と、保留の数が前記第一個数よりも多い第二個数で変動表示開始した場合における前記複数の第一演出用図柄の停止表示の順とが異なるよう構成されている一方、特定遊技状態において前記所定態様以外にて停止表示される所定の識別情報の変動表示が行われる場合は、保留の数が前記第一個数で変動表示開始した場合における前記複数の第一演出用図柄の停止表示の順と、保留の数が前記第二個数で変動表示開始した場合における前記複数の第一演出用図柄の停止表示の順とが同じとなるよう構成されており、

通常遊技状態において前記所定態様以外にて停止表示される所定の識別情報の変動表示が行われる場合は、変動表示開始した場合における保留の数に関わらず、前記複数の第二演出用図柄が同時に停止表示するよう構成され、特定遊技状態において前記所定態様以外にて停止表示される所定の識別情報の変動表示が行われる場合も、変動表示開始した場合における保留の数に関わらず、前記複数の第二演出用図柄が同時に停止表示するよう構成されており、

通常遊技状態における或る演出モードが設定されている状況下であって識別情報が前記所定態様以外にて停止表示されることに対応する前記一演出期間内において第一演出用図柄の最終的な組合せが表示される場合には特定の組合せが表示され得るが、特定遊技状態における或る演出モードが設定されている状況下であって識別情報が前記所定態様以外にて停止表示されることに対応する前記一演出期間内において第一演出用図柄の最終的な組合せが表示される場合には前記特定の組合せが表示されないよう構成されており、

複数の第一演出用図柄列を有しており、複数の第一演出用図柄列のそれぞれにて第一演出用図柄を変動表示可能に構成されており、

複数の第二演出用図柄列を有しており、複数の第二演出用図柄列のそれぞれにて第二演

出用図柄を変動表示可能に構成されており、

所定の状況下において、複数の第一演出用図柄列の或る列に係る第一演出用図柄と当該或る列とは別の列に係る第一演出用図柄とは互いに重複し得るよう構成されている一方、当該所定の状況下において、複数の第二演出用図柄列の或る列に係る第二演出用図柄と当該或る列とは別の列に係る第二演出用図柄とは互いに重複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。

【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（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、

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、

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所定の入賞口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とし得るよう制御する遊技状態制御手段と

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複数の第一演出用図柄（例えば、左列、中列、右列の３つの第一演出用図柄）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的な組合せを演出表示部にて停止表示させるよう制御し、前記一演出期間内において複数の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的な組合せ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、

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、演出用可動体が前記所定の演出動作を実行することで演出表示部にて表示される演出表示内容の視認性が低下するよう構成されており、

電源断から復帰した後の所定期間内において演出用可動体は所定の初期化動作を実行可能な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が前記所定の演出動作を実行する場合には、第一演出用図柄は非表示となる一方で第二演出用図柄は表示可能となるよう構成されており

、

前記電源断から復帰した後の所定期間内において演出用可動体が前記所定の初期化動作を実行する場合には、第一演出用図柄及び第二演出用図柄の双方が表示可能とな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が前記所定の演出動作を実行することが予定されている識別情報の変動表示開始から前記所定の演出動作の実行が開始するまでの期間は、前記電源断から復帰した後の所定期間内において演出用可動体が前記所定の初期化動作を実行する場合における前記所定の初期化動作の実行が開始してから前記所定の初期化動作の実行が終了するまでの期間よりも長くな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において所定の待機表示が演出表示部に表示されている状況で前記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において所定の待機表示が演出表示部に表示されている状況で前記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、

第一演出用図柄による所定の動作を実行可能であり、

識別情報が前記所定態様にて停止表示されることに対応する前記一演出期間内において第一演出用図柄の最終的な組合せが表示される場合には、第一演出用図柄による前記所定の動作を実行し得る一方、識別情報が前記所定態様にて停止表示されることに対応する前記一演出期間内において第二演出用図柄の最終的な組合せが表示される場合には、第二演出用図柄による前記所定の動作が実行されないよう構成されており、

通常遊技状態において前記所定態様以外にて停止表示される所定の識別情報の変動表示が行われる場合は、保留の数が第一個数で変動表示開始した場合における前記複数の第一演出用図柄の停止表示の順と、保留の数が前記第一個数よりも多い第二個数で変動表示開始した場合における前記複数の第一演出用図柄の停止表示の順とが異なるよう構成されている一方、特定遊技状態において前記所定態様以外にて停止表示される所定の識別情報の変動表示が行われる場合は、保留の数が前記第一個数で変動表示開始した場合における前記複数の第一演出用図柄の停止表示の順と、保留の数が前記第二個数で変動表示開始した場合における前記複数の第一演出用図柄の停止表示の順とが同じとなるよう構成されており、

通常遊技状態において前記所定態様以外にて停止表示される所定の識別情報の変動表示が行われる場合は、変動表示開始した場合における保留の数に関わらず、前記複数の第二演出用図柄が同時に停止表示するよう構成され、特定遊技状態において前記所定態様以外にて停止表示される所定の識別情報の変動表示が行われる場合も、変動表示開始した場合における保留の数に関わらず、前記複数の第二演出用図柄が同時に停止表示するよう構成されており、

通常遊技状態における或る演出モードが設定されている状況下であって識別情報が前記所定態様以外にて停止表示されることに対応する前記一演出期間内において第一演出用図柄の最終的な組合せが表示される場合には特定の組合せが表示され得るが、特定遊技状態における或る演出モードが設定されている状況下であって識別情報が前記所定態様以外にて停止表示されることに対応する前記一演出期間内において第一演出用図柄の最終的な組合せが表示される場合には前記特定の組合せが表示されないよう構成されており、

複数の第一演出用図柄列を有しており、複数の第一演出用図柄列のそれぞれにて第一演出用図柄を変動表示可能に構成されており、

複数の第二演出用図柄列を有しており、複数の第二演出用図柄列のそれぞれにて第二演出用図柄を変動表示可能に構成されており、

所定の状況下において、複数の第一演出用図柄列の或る列に係る第一演出用図柄と当該或る列とは別の列に係る第一演出用図柄とは互いに重複し得るよう構成されている一方、当該所定の状況下において、複数の第二演出用図柄列の或る列に係る第二演出用図柄と当該或る列とは別の列に係る第二演出用図柄とは互いに重複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。