

【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】平成30年8月30日(2018.8.30)

【公開番号】特開2017-123932(P2017-123932A)

【公開日】平成29年7月20日(2017.7.20)

【年通号数】公開・登録公報2017-027

【出願番号】特願2016-3975(P2016-3975)

【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】平成30年7月23日(2018.7.23)

【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主遊技用始動口と、

遊技球が入球可能な補助遊技用始動口と、

主遊技用識別情報を表示可能な主遊技用識別情報表示部と、

補助遊技用識別情報を表示可能な補助遊技用識別情報表示部と、

演出を表示可能な演出表示部と、

演出音を出力するスピーカと、

遊技の進行を制御する主遊技部と、

演出表示部での演出表示を制御する副遊技部と

を備え、

主遊技部は、

主遊技用始動口への遊技球の入球に基づき、主遊技用識別情報表示部にて主遊技用識別情報を変動表示させた後に主遊技用識別情報を停止表示させるよう制御する主遊技用識別情報表示制御手段と、

主遊技用識別情報が所定の停止表示態様にて停止表示された後、遊技者にとって有利な特別遊技を実行する特別遊技制御手段と、

補助遊技用始動口への遊技球の入球に基づき、補助遊技用識別情報表示部にて補助遊技用識別情報を変動表示させた後に補助遊技用識別情報を停止表示させるよう制御する補助遊技用識別情報表示制御手段と、

補助遊技用識別情報が特定の停止表示態様にて停止表示された後、可変部材を開放状態とし得る補助遊技制御手段と、

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可変部材が開放状態となり易い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するよう制御し得る遊技状態制御手段と、

副遊技部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段と

を備え、

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、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、

スピーカから出力される演出音は、現在設定されている音量レベルに対応した音量にて出力されるよう構成されており、所定の待機デモ画面が演出表示部にて表示されているときに音量レベルの調整を行うための遊技者操作が行われると、前記所定の待機デモ画面を演出表示部にて表示しつつ当該遊技者操作に基づいて音量レベルを調整可能に構成されており、

前記所定の待機デモ画面が演出表示部にて表示されていない所定の状況下において音量レベルの調整を行うための遊技者操作が行われても、当該遊技者操作に基づいて音量レベルを調整可能に構成されており、

主遊技用識別情報が前記所定の停止表示態様以外にて停止表示された後から所定時間の経過後の所定タイミングにおいて前記所定の待機デモ画面が演出表示部にて表示されている状況下では、主遊技用識別情報が前記所定の停止表示態様以外にて停止表示された後から前記所定時間の経過前の特定タイミングと比較して、演出音の音量が低減されているか又は演出音が消音されているよう構成されており、

前記所定の待機デモ画面が演出表示部にて表示されているときに、主遊技用始動口への遊技球の入球があった場合、表示されている前記所定の待機デモ画面の表示を終了する一方で、

前記所定の待機デモ画面が演出表示部にて表示されているときに、補助遊技用始動口への遊技球の入球があった場合、表示されている前記所定の待機デモ画面の表示を終了しないよう構成されており、

音量レベルの調整を行う場合、現在設定されている音量レベルを示す音量調整画面を演出表示部にて表示可能に構成されており、

前記所定の待機デモ画面は、前記音量調整画面とは異なる画面であり、

音量レベルの調整を行うための遊技者操作を行うことで音量レベルの調整及び前記音量調整画面の表示内容の変更が行われる一方で、前記所定の待機デモ画面は当該遊技者操作を必要とせずに主遊技用識別情報が前記所定の停止表示態様以外にて停止表示された後時間経過を条件に表示されるよう構成されており、

特定のエラー発生時においては、現在設定されている音量レベルに拘わらず、規定の音量にてエラー報知が行われるよう構成されており、

所定の発光部材は、現在設定されている光量レベルに対応した光量にて発光されるよう構成されており、光量レベルの調整を行うための遊技者操作が行われると、当該遊技者操作に基づいて光量レベルを調整可能に構成されており、

音量レベルの調整を行うための遊技者操作と光量レベルの調整を行うための遊技者操作とは同一の操作部材を用いて行うことができる一方で、音量レベルの調整を行うための遊技者操作を行う際の前記操作部材の操作態様と光量レベルの調整を行うための遊技者操作を行う際の前記操作部材の操作態様とが異なるよう構成されており、

特定のエラー発生時においては、現在設定されている光量レベルに拘わらず、規定の光量にてエラー報知が行われるよう構成されていることを特徴とする遊技機。

【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主遊技用始動口と、

遊技球が入球可能な補助遊技用始動口と、

主遊技用識別情報を表示可能な主遊技用識別情報表示部と、
補助遊技用識別情報を表示可能な補助遊技用識別情報表示部と、
演出を表示可能な演出表示部と、
演出音を出力するスピーカと、
遊技の進行を制御する主遊技部と、
演出表示部での演出表示を制御する副遊技部と
を備え、

主遊技部は、
主遊技用始動口への遊技球の入球に基づき、主遊技用識別情報表示部にて主遊技用識別情報を変動表示させた後に主遊技用識別情報を停止表示させるよう制御する主遊技用識別情報表示制御手段と、

主遊技用識別情報が所定の停止表示態様にて停止表示された後、遊技者にとって有利な特別遊技を実行する特別遊技制御手段と、

補助遊技用始動口への遊技球の入球に基づき、補助遊技用識別情報表示部にて補助遊技用識別情報を変動表示させた後に補助遊技用識別情報を停止表示させるよう制御する補助遊技用識別情報表示制御手段と、

補助遊技用識別情報が特定の停止表示態様にて停止表示された後、可変部材を開放状態とし得る補助遊技制御手段と、

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可変部材が開放状態となり易い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するよう制御し得る遊技状態制御手段と、

副遊技部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段と

を備え、

副遊技部は、
主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、
遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、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、

スピーカから出力される演出音は、現在設定されている音量レベルに対応した音量にて出力されるよう構成されており、所定の待機デモ画面が演出表示部にて表示されているときに音量レベルの調整を行うための遊技者操作が行われると、前記所定の待機デモ画面を演出表示部にて表示しつつ当該遊技者操作に基づいて音量レベルを調整可能に構成されており、

前記所定の待機デモ画面が演出表示部にて表示されていない所定の状況下において音量レベルの調整を行うための遊技者操作が行われても、当該遊技者操作に基づいて音量レベルを調整可能に構成されており、

主遊技用識別情報が前記所定の停止表示態様以外にて停止表示された後から所定時間の経過後の所定タイミングにおいて前記所定の待機デモ画面が演出表示部にて表示されている状況下では、主遊技用識別情報が前記所定の停止表示態様以外にて停止表示された後から前記所定時間の経過前の特定タイミングと比較して、演出音の音量が低減されているか又は演出音が消音されているよう構成されており、

前記所定の待機デモ画面が演出表示部にて表示されているときに、主遊技用始動口への遊技球の入球があった場合、表示されている前記所定の待機デモ画面の表示を終了する一方で、

前記所定の待機デモ画面が演出表示部にて表示されているときに、補助遊技用始動口への遊技球の入球があった場合、表示されている前記所定の待機デモ画面の表示を終了しないよう構成されており、

音量レベルの調整を行う場合、現在設定されている音量レベルを示す音量調整画面を演出表示部にて表示可能に構成されており、

前記所定の待機デモ画面は、前記音量調整画面とは異なる画面であり、

音量レベルの調整を行うための遊技者操作を行うことで音量レベルの調整及び前記音量調整画面の表示内容の変更が行われる一方で、前記所定の待機デモ画面は当該遊技者操作を必要とせずに主遊技用識別情報が前記所定の停止表示態様以外にて停止表示された後の時間経過を条件に表示されるよう構成されており、

特定のエラー発生時においては、現在設定されている音量レベルに拘わらず、規定の音量にてエラー報知が行われるよう構成されており、

所定の発光部材は、現在設定されている光量レベルに対応した光量にて発光されるよう構成されており、光量レベルの調整を行うための遊技者操作が行われると、当該遊技者操作に基づいて光量レベルを調整可能に構成されており、

音量レベルの調整を行うための遊技者操作と光量レベルの調整を行うための遊技者操作とは同一の操作部材を用いて行うことができる一方で、音量レベルの調整を行うための遊技者操作を行う際の前記操作部材の操作態様と光量レベルの調整を行うための遊技者操作を行う際の前記操作部材の操作態様とが異なるよう構成されており、

特定のエラー発生時においては、現在設定されている光量レベルに拘わらず、規定の光量にてエラー報知が行われるよう構成されていることを特徴とする遊技機である。

<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A10）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）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、
操作可能な一又は複数の操作部材（例えば、サブ入力ボタンSB）と、
演出表示部（例えば、演出表示装置SG）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、

操作可能な発射ハンドル（発射ハンドルD44）と
を備え、

主遊技部（例えば、主制御基板M）は、
始動口（例えば、第1主遊技始動口A10）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、識別情報表示部（例えば、第1主遊技図柄表示部A21g）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、

副遊技部（例えば、副制御基板S）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部（例えば、副制御基板S）側へ送信する遊技情報送信手段と
を備え、

副遊技部（例えば、副制御基板S）は、
主遊技部（例えば、主制御基板M）側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置SG）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、

識別情報の停止表示タイミングから発射ハンドル（例えば、発射ハンドルD44）の操作がない状態を維持している状態にて新たに発射ハンドル（例えば、発射ハンドルD44）を操作した場合には、所定演出を実行し得るよう構成されており、

識別情報の停止表示タイミングから発射ハンドル（例えば、発射ハンドルD44）の操作がない状態を維持している期間が所定期間に到達することにより、演出表示部（例えば

、演出表示装置 S G) にて特定演出を表示し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。