

【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1月11日(2024.1.11)

【公開番号】特開2023-142870(P2023-142870A)  
 【公開日】令和5年10月6日(2023.10.6)  
 【年通号数】公開公報(特許)2023-189  
 【出願番号】特願2022-49990(P2022-49990)  
 【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02(2006.01)

10

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

A 6 3 F 7/02 3 2 0

【手続補正書】

【提出日】令和5年12月27日(2023.12.27)

【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、

遊技者が操作可能な操作部材と、

音を出力するスピーカと、

演出を表示可能な演出表示部と、

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、当否判定許可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、

30

当否判定許可条件を充足した場合、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、

遊技内容決定手段による決定に従い、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、

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、

始動口への新たな入球を契機として新たに表示される変動権利表示を演出表示部にて表示可能に構成されており、

40

新たな変動権利表示が演出表示部にて表示される際に、スピーカから変動権利音を出力可能に構成されており、

変動権利表示として、第1変動権利表示と、前記第1変動権利表示とは異なる第2変動権利表示を少なくとも有しており、

変動権利音として、前記第2変動権利表示が演出表示部にて表示される際に出力可能な第2変動権利音を少なくとも有しており、

操作部材の操作に基づき前記第2変動権利音が出力される頻度が所定頻度である第1の設定から前記所定頻度よりも頻度が低い第2の設定に変更可能に構成されており、

前記第2変動権利表示として、第2変動権利表示Aと、前記第2変動権利表示Aとは異な

50

る表示態様である第2変動権利表示Bを少なくとも有しており、  
前記第1の設定に設定されている状態であり且つ変動権利表示として前記第2変動権利表示Aが表示されている状況において変動権利表示を前記第2変動権利表示Aから前記第2変動権利表示Bにて表示する頻度よりも、前記第2の設定に設定されている状態であり且つ変動権利表示として前記第2変動権利表示Aが表示されている状況において変動権利表示を前記第2変動権利表示Aから前記第2変動権利表示Bにて表示する頻度の方が高くなるよう構成されており、

演出形式の種類として、演出形式Aと演出形式Bとを少なくとも含む複数種類を備え、前記演出形式Aにおいては、始動口への新たな入球があった場合に前記第2変動権利音が出力可能に構成される一方、前記演出形式Bにおいては、始動口への新たな入球があった場合に前記第2変動権利音が出力されないよう構成されており、

10

電源断から復帰した後の特定期間中において始動口への新たな入球があった場合は、当該特定期間中において当該入球に対応する変動権利表示を表示可能に構成される一方、当該特定期間中において当該入球に対応する変動権利音が出力されないよう構成されており、

変動権利表示の表示態様が変化することを示唆する特殊演出を実行可能に構成されており、前記特殊演出は所定期間に亘って実行可能に構成されており、識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間とし、ある一演出期間の開始後であって当該ある一演出期間の残り期間が前記所定期間以上である所定のタイミングにて始動口への新たな入球があった場合であっても、当該ある一演出期間においては当該入球に対応する変動権利表示に対して前記特殊演出を実行しない一方、当該ある一演出期間の次の一演出期間においては当該入球に対応する変動権利表示に対して前記特殊演出を実行可能に構成されている

20

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】

30

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、  
遊技者が操作可能な操作部材と、  
音を出力するスピーカと、  
演出を表示可能な演出表示部と、  
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、当否判定許可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、  
当否判定許可条件を充足した場合、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、  
遊技内容決定手段による決定に従い、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、  
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、

40

始動口への新たな入球を契機として新たに表示される変動権利表示を演出表示部にて表示可能に構成されており、

新たな変動権利表示が演出表示部にて表示される際に、スピーカから変動権利音を出力可

50

能に構成されており、  
 変動権利表示として、第1変動権利表示と、前記第1変動権利表示とは異なる第2変動権利表示を少なくとも有しており、

変動権利音として、前記第2変動権利表示が演出表示部にて表示される際に出力可能な第2変動権利音を少なくとも有しており、

操作部材の操作に基づき前記第2変動権利音が出力される頻度が所定頻度である第1の設定から前記所定頻度よりも頻度が低い第2の設定に変更可能に構成されており、

前記第2変動権利表示として、第2変動権利表示Aと、前記第2変動権利表示Aとは異なる表示態様である第2変動権利表示Bを少なくとも有しており、

前記第1の設定に設定されている状態であり且つ変動権利表示として前記第2変動権利表示Aが表示されている状況において変動権利表示を前記第2変動権利表示Aから前記第2変動権利表示Bにて表示する頻度よりも、前記第2の設定に設定されている状態であり且つ変動権利表示として前記第2変動権利表示Aが表示されている状況において変動権利表示を前記第2変動権利表示Aから前記第2変動権利表示Bにて表示する頻度の方が高くなるよう構成されており、

10

演出形式の種類として、演出形式Aと演出形式Bとを少なくとも含む複数種類を備え、前記演出形式Aにおいては、始動口への新たな入球があった場合に前記第2変動権利音が出力可能に構成される一方、前記演出形式Bにおいては、始動口への新たな入球があった場合に前記第2変動権利音が出力されないよう構成されており、

電源断から復帰した後の特定期間中において始動口への新たな入球があった場合は、当該特定期間中において当該入球に対応する変動権利表示を表示可能に構成される一方、当該特定期間中において当該入球に対応する変動権利音が出力されないよう構成されており

20

変動権利表示の表示態様が変化することを示唆する特殊演出を実行可能に構成されており、前記特殊演出は所定期間に亘って実行可能に構成されており、識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間とし、ある一演出期間の開始後であって当該ある一演出期間の残り期間が前記所定期間以上である所定のタイミングにて始動口への新たな入球があった場合であっても、当該ある一演出期間においては当該入球に対応する変動権利表示に対して前記特殊演出を実行しない一方、当該ある一演出期間の次の一演出期間においては当該入球に対応する変動権利表示に対して前記特殊演出を実行可能に構成されている

30

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、
- 操作可能な部材である操作部材と、
- 演出表示部への演出表示を制御する副遊技部と

40

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、

50

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る期間にて操作部材が操作されることで所定の演出を実行可能であり、

遊技状況に関する第1条件を充足したことに対応して、遊技の進行がされない抑制状態に移行する旨を示す遊技抑制報知画像を表示可能であり、

遊技状況に関する第2条件を充足したことに対応して、遊技状況に関する第1条件を充足する可能性が高まった旨を報知することが可能であり、

操作部材には発光可能な発光手段が設けられており、

遊技状況に関する第1条件を充足した場合、当該第1条件を充足する直前における発光手段の発光態様に拘わらず、当該第1条件を充足した後における発光手段の発光態様が規定態様となるよう構成されており、

遊技状況に関する第2条件を充足した場合、当該第2条件を充足する直前における発光手段の発光態様が、当該第2条件を充足した後における発光手段の発光態様として維持されるよう構成されており、

識別情報の変動表示中において遊技状況に関する第1条件を充足した場合、当該第1条件を充足する直前における発光手段の発光態様に拘わらず、当該第1条件を充足した後における発光手段の発光態様が規定態様となるよう構成されており、

特別遊技の実行中において遊技状況に関する第1条件を充足した場合、当該第1条件を充足する直前における発光手段の発光態様が、当該第1条件を充足した後の特別遊技の実行中における発光手段の発光態様として維持されるよう構成されており、

識別情報の変動表示中において遊技状況に関する第2条件を充足した場合、当該第2条件を充足する直前における発光手段の発光態様が、当該第2条件を充足した後における発光手段の発光態様として維持されるよう構成されており、

特別遊技の実行中において遊技状況に関する第2条件を充足した場合、当該第2条件を充足する直前における発光手段の発光態様が、当該第2条件を充足した後の特別遊技の実行中における発光手段の発光態様として維持され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