

【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 2023-142863(P2023-142863A)
【公開日】令和 5 年 10 月 5 日(2023.10.5)
【年通号数】公開公報(特許)2023-188
【出願番号】特願 2022-49984(P2022-49984)
【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02(2006.01)

10

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 0

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

【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
【補正の内容】
【特許請求の範囲】
【請求項 1】

20

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、

30

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、
演出表示内容として、前記特別遊技の実行期待度が高いことを示す高期待度演出を実行可能に構成されており、
演出表示内容として、前記高期待度演出が実行された後に第 1 所定演出を実行可能に構成

40

50

されており、

演出表示内容として、前記高期待度演出が実行された後に前記第 1 所定演出とは異なる第 2 所定演出を実行可能に構成されており、

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、

前記高期待度演出が実行されている状態においては、前記第 2 変動権利音が出力される頻度を前記第 1 の設定とするか前記第 2 の設定とするかの選択が可能に構成されており、

前記第 1 所定演出が実行されている状態においては、前記第 2 変動権利音が出力される頻度を前記第 1 の設定とするか前記第 2 の設定とするかの選択ができないよう構成される一方、前記第 2 所定演出が実行されている状態においては、前記第 2 変動権利音が出力される頻度を前記第 1 の設定とするか前記第 2 の設定とするかの選択が可能に構成されており

—

前記第 1 所定演出が実行されている状態において始動口への新たな入球があった場合は、当該状態において前記第 2 変動権利音が出力されない一方、前記第 2 所定演出が実行されている状態において始動口への新たな入球があった場合は、当該状態において前記第 2 変動権利音が出力可能に構成されており、

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、

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、

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

10

20

30

40

50

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、
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、
演出表示内容として、前記特別遊技の実行期待度が高いことを示す高期待度演出を実行可能に構成されており、
演出表示内容として、前記高期待度演出が実行された後に第 1 所定演出を実行可能に構成されており、
演出表示内容として、前記高期待度演出が実行された後に前記第 1 所定演出とは異なる第 2 所定演出を実行可能に構成されており、
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、
前記高期待度演出が実行されている状態においては、前記第 2 変動権利音が出力される頻度を前記第 1 の設定とするか前記第 2 の設定とするかの選択が可能に構成されており、
前記第 1 所定演出が実行されている状態においては、前記第 2 変動権利音が出力される頻度を前記第 1 の設定とするか前記第 2 の設定とするかの選択ができないよう構成される一方、前記第 2 所定演出が実行されている状態においては、前記第 2 変動権利音が出力される頻度を前記第 1 の設定とするか前記第 2 の設定とするかの選択が可能に構成されており、
前記第 1 所定演出が実行されている状態において始動口への新たな入球があった場合は、当該状態において前記第 2 変動権利音が出力されない一方、前記第 2 所定演出が実行されている状態において始動口への新たな入球があった場合は、当該状態において前記第 2 変動権利音が出力可能に構成されており、
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、
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いる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

10

20

30

40

50

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、
音を出力するスピーカと、
発光可能な発光手段と、
操作可能な部材である操作部材 A と、
操作可能な部材である操作部材 B と、
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部と

10

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、

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

20

を備え、

操作部材 A の操作が有効となる期間にて操作部材 A が操作されることで所定の演出を実行可能であり、

操作部材 B の操作が有効となる期間にて操作部材 B が操作されることでスピーカから出力される音に係る音量レベル又は発光手段の発光に係る光量レベルを調整可能であり、

操作可能な部材の操作を促す操作促進画像を表示可能であり、

識別情報の変動表示中である場合には、識別情報の変動表示中に操作部材 A の操作が有効となる所定期間に対応して操作促進画像を表示可能に構成されている一方で、識別情報の変動表示中である場合には、識別情報の変動表示中に操作部材 B の操作が有効となる所定期間に対応して操作促進画像を表示しないよう構成されており、

30

識別情報の変動表示中でない場合には、識別情報の変動表示中でない状況で操作部材 A の操作が有効となる所定期間に対応して操作促進画像を表示可能に構成されており、識別情報の変動表示中でない場合には、識別情報の変動表示中でない状況で操作部材 B の操作が有効となる所定期間に対応して操作促進画像を表示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。

40

50