

【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7年1月8日(2025.1.8)

【公開番号】特開2023-96592(P2023-96592A)

【公開日】令和5年7月7日(2023.7.7)

【年通号数】公開公報(特許)2023-127

【出願番号】特願2021-212454(P2021-212454)

【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

【手続補正書】

【提出日】令和6年12月24日(2024.12.24)

【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】

遊技機の外郭部を形成する外枠と、前記外枠の内側に位置する内枠と、前記外枠に設けられる前枠と、前記内枠に取り付けられる遊技盤と、遊技を制御可能な遊技制御部と、演出を制御可能な演出制御部と、を備える遊技機であって、

前記前枠は、

開口部が設けられ、前記開口部に透明な板が取り付けられており、

遊技者が操作可能である第1の操作部と、第2の操作部と、

音を出力するスピーカと、を備え、

前記遊技盤は、

第1の表示手段と、前記第1の表示手段と異なる第2の表示手段と、

遊技釘が設けられ、遊技球が流下する遊技領域と、

前記第1の操作部の操作によって前記遊技領域に遊技球を発射する発射部と、

前記発射部から発射された遊技球を前記遊技領域に誘導するレール部と、

遊技球の入球が抽選の契機となる入球口と、

前記遊技領域を流下する遊技球が前記入球口へ入球しやすい遊技球の流路である特殊流路と、

前記演出制御部によって発光態様が制御されるランプと、

前記演出制御部によって動作が制御され、原点位置から演出位置までの間を移動可能である可動役物と、を備え、

40

前記遊技領域は、

第1の遊技領域と、第2の遊技領域と、を備え、

前記遊技制御部は、

記憶領域を備え、

前記入球口への遊技球の入球に基づいて、特図抽選の結果が当たりであるかハズレであるかを判定するための当たり乱数を前記記憶領域に記憶し、

実行されていない変動演出の情報である保留を前記記憶領域に記憶し、

前記当たり乱数と、前記記憶領域において記憶されている当たり判定テーブルと、を参照し、前記特図抽選の結果が当たりであるかハズレであるかを判定し、

前記判定の前に、前記特図抽選の結果が当たりであるかハズレであるかを判定する事

50

前判定をおこない、

前記判定の後、前記特図抽選の結果を報知するための特図変動演出のパターンを選択し、

前記判定の結果、前記コマンド、および、前記事前判定の結果を、前記演出制御部に送信し、

前記第1の表示手段の表示を制御し、

前記演出制御部は、

前記遊技制御部から受信した前記判定の結果、前記コマンドおよび、前記事前判定の結果に基づいて、前記第2の表示手段に表示させる前記特図変動演出における画像の制御、前記スピーカに出力させる音声の制御、前記ランプの発光の制御、および、前記可動役物の動作の制御、をそれぞれ実行可能であり、

10

前記スピーカに、所定のメロディを出力させることが可能であり、

前記遊技制御部から、前記特図変動演出のパターンのうちの第1のパターンに関するコマンドを受信した場合、前記特図変動演出の開始とともに、前記所定のメロディを出力可能であり、

前記遊技制御部から、前記特図変動演出のパターンのうちの第2のパターンに関するコマンドを受信した場合、前記特図変動演出の開始から所定の期間が経過した後、前記所定のメロディを出力可能であり、

前記特図変動演出における画像として、前記判定の結果を示す一組の装飾図柄を前記表示画面に表示させることが可能であり、

20

前記遊技制御部から、前記特図変動演出のパターンのうちの第3のパターンに関するコマンドを受信した場合、

前記一組の装飾図柄のうちの一つの装飾図柄の表示サイズが拡大され、前記拡大によって、前記第1の装飾図柄の一部がフレームアウトした状態となる第1の演出と、

前記一組の装飾図柄のうちの一つの装飾図柄の表示サイズが拡大され、前記一組の装飾図柄のうちの他の一つの装飾図柄と重なった状態となる第2の演出と、を前記表示手段に表示させることが可能である、

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

30

【補正対象項目名】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

[適用例1]

遊技機の外郭部を形成する外枠と、前記外枠の内側に位置する内枠と、前記外枠に設けられる前枠と、前記内枠に取り付けられる遊技盤と、遊技を制御可能な遊技制御部と、演出を制御可能な演出制御部と、を備える遊技機であって、

前記前枠は、

開口部が設けられ、前記開口部に透明な板が取り付けられており、

40

遊技者が操作可能である第1の操作部と、第2の操作部と、

音を出力するスピーカと、を備え、

前記遊技盤は、

第1の表示手段と、前記第1の表示手段と異なる第2の表示手段と、

遊技釘が設けられ、遊技球が流下する遊技領域と、

前記第1の操作部の操作によって前記遊技領域に遊技球を発射する発射部と、

前記発射部から発射された遊技球を前記遊技領域に誘導するレール部と、

遊技球の入球が抽選の契機となる入球口と、

前記遊技領域を流下する遊技球が前記入球口へ入球しやすい遊技球の流路である特殊流路と、

50

前記演出制御部によって発光態様が制御されるランプと、  
前記演出制御部によって動作が制御され、原点位置から演出位置までの間を移動可能である可動役物と、を備え、  
前記遊技領域は、  
第1の遊技領域と、第2の遊技領域と、を備え、  
前記遊技制御部は、  
記憶領域を備え、  
前記入球口への遊技球の入球に基づいて、特図抽選の結果が当たりであるかハズレであるかを判定するための当たり乱数を前記記憶領域に記憶し、  
実行されていない変動演出の情報である保留を前記記憶領域に記憶し、  
前記当たり乱数と、前記記憶領域において記憶されている当たり判定テーブルと、を参照し、前記特図抽選の結果が当たりであるかハズレであるかを判定し、  
前記判定の前に、前記特図抽選の結果が当たりであるかハズレであるかを判定する事前判定をおこない、  
前記判定の後、前記特図抽選の結果を報知するための特図変動演出のパターンを選択し、  
前記判定の結果、前記コマンド、および、前記事前判定の結果を、前記演出制御部に送信し、  
前記第1の表示手段の表示を制御し、  
前記演出制御部は、  
前記遊技制御部から受信した前記判定の結果、前記コマンドおよび、前記事前判定の結果に基づいて、前記第2の表示手段に表示させる前記特図変動演出における画像の制御、前記スピーカに出力させる音声の制御、前記ランプの発光の制御、および、前記可動役物の動作の制御、をそれぞれ実行可能であり、  
前記スピーカに、所定のメロディを出力させることが可能であり、  
前記遊技制御部から、前記特図変動演出のパターンのうちの第1のパターンに関するコマンドを受信した場合、前記特図変動演出の開始とともに、前記所定のメロディを出力可能であり、  
前記遊技制御部から、前記特図変動演出のパターンのうちの第2のパターンに関するコマンドを受信した場合、前記特図変動演出の開始から所定の期間が経過した後、前記所定のメロディを出力可能であり、  
前記特図変動演出における画像として、前記判定の結果を示す一組の装飾図柄を前記表示画面に表示させることが可能であり、  
前記遊技制御部から、前記特図変動演出のパターンのうちの第3のパターンに関するコマンドを受信した場合、  
前記一組の装飾図柄のうちの一つの装飾図柄の表示サイズが拡大され、前記拡大によって、前記第1の装飾図柄の一部分がフレームアウトした状態となる第1の演出と、  
前記一組の装飾図柄のうちの一つの装飾図柄の表示サイズが拡大され、前記一組の装飾図柄のうちの他の一つの装飾図柄と重なった状態となる第2の演出と、を前記表示手段に表示させることが可能である、  
ことを特徴とする遊技機。

10

20

30

40

50