

【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 5 年 8 月 21 日(2023.8.21)

【公開番号】特開 2023-41963(P2023-41963A)
【公開日】令和 5 年 3 月 24 日(2023.3.24)
【年通号数】公開公報(特許)2023-055
【出願番号】特願 2023-16209(P2023-16209)
【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 1 5 A

【手続補正書】

【提出日】令和 5 年 8 月 10 日(2023.8.10)

【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】

所定の取得条件が成立したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段と、
前記情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報と対応しているか否
かの判定を行う判定手段と、

遊技回用動作が開始されてから前記判定手段の判定結果に対応した報知結果となること
で前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の 1 回として、前記遊技回用動作が行われ
るように所定の報知手段を制御する遊技回制御手段と、

30

音を出力するスピーカ部と、

前記スピーカ部を駆動制御する音制御手段と、
を備え、

前記音制御手段は、

所定の開始条件が成立した場合に前記スピーカ部において所定の音楽の出力を開始させる
出力開始手段と、

前記出力開始手段により開始された前記所定の音楽の出力を停止させる出力停止手段と、
を有し、

前記所定の音楽が出力されていない状況下にて前記遊技回制御手段により前記遊技回用動
作が複数回実行され得るように構成されており、

40

前記取得情報記憶手段での特別情報の記憶数が第 1 所定数である場合に前記所定の音楽が
出力されていない状況で実行される前記遊技回用動作の回数が第 1 回数となり、前記記憶
数が前記第 1 所定数より少ない第 2 所定数である場合に前記所定の音楽が出力されていな
い状況で実行される前記遊技回用動作の回数が前記第 1 回数より少ない第 2 回数となるこ
とを可能とする手段と、

遊技者が操作可能な所定操作手段と、

前記所定操作手段により所定操作が行われた場合に前記スピーカ部からの音量が変更され
るようにする手段と、

前記所定の音楽が出力されていない状況下にて前記所定の音楽とは異なる特定音声出力
されることを可能とする手段と、

50

を備え、

前記所定の音楽が出力されていない状況下にて前記所定操作手段により前記所定操作が行われた場合に前記特定音声の音量を変更可能に構成されており、
前記特定音声を前記所定の音楽が出力されている状況下にて出力することが可能に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】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

10

【0006】

本発明は、

所定の取得条件が成立したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段と、

前記情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な取得情報記憶手段と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報と対応しているか否かの判定を行う判定手段と、

遊技回用動作が開始されてから前記判定手段の判定結果に対応した報知結果となることで前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の1回として、前記遊技回用動作が行われるように所定の報知手段を制御する遊技回制御手段と、

音を出力するスピーカ部と、

20

前記スピーカ部を駆動制御する音制御手段と、

を備え、

前記音制御手段は、

所定の開始条件が成立した場合に前記スピーカ部において所定の音楽の出力を開始させる出力開始手段と、

前記出力開始手段により開始された前記所定の音楽の出力を停止させる出力停止手段と、
を有し、

前記所定の音楽が出力されていない状況下にて前記遊技回制御手段により前記遊技回用動作が複数回実行され得るように構成されており、

前記取得情報記憶手段での特別情報の記憶数が第1所定数である場合に前記所定の音楽が出力されていない状況で実行される前記遊技回用動作の回数が第1回数となり、前記記憶数が前記第1所定数より少ない第2所定数である場合に前記所定の音楽が出力されていない状況で実行される前記遊技回用動作の回数が前記第1回数より少ない第2回数となることを可能とする手段と、

30

遊技者が操作可能な所定操作手段と、

前記所定操作手段により所定操作が行われた場合に前記スピーカ部からの音量が変更されるようにする手段と、

前記所定の音楽が出力されていない状況下にて前記所定の音楽とは異なる特定音声出力されることを可能とする手段と、

を備え、

40

前記所定の音楽が出力されていない状況下にて前記所定操作手段により前記所定操作が行われた場合に前記特定音声の音量を変更可能に構成されており、

前記特定音声を前記所定の音楽が出力されている状況下にて出力することが可能に構成されていることを特徴とする。