

【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2023-142869(P2023-142869A)

【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2022-49989(P2022-49989)

【国際特許分類】

A 63 F 7/02 (2006.01)

10

【F I】

A 63 F 7/02 304 D

A 63 F 7/02 320

【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、

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

40

50

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、

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

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、

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、

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

10

20

30

40

50

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、

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

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、  
音を出力するスピーカと、  
発光可能な装飾部と、  
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  
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  
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を調整可能であり、

発光素子Aと発光素子Bと発光素子Cとからなる発光素子群の発光制御が可能であり、操作部材Aには発光可能な発光手段が設けられており、

装飾部の発光手段にも操作部材Aの発光手段にも発光素子群が含まれているが、操作部材Bには発光素子群が含まれておらず、

電断復帰後から所定期間が経過するまでの間の期間である特定期間Aにおいて、装飾部の発光手段における発光素子群も操作部材Aの発光手段における発光素子群も発光素子A

10

20

30

40

50

乃至発光素子Cのいずれかのみ発光するが、電断復帰後から所定期間が経過した後の期間である特定期間Bは、装飾部の発光手段における発光素子群と操作部材Aの発光手段における発光素子群とで発光する素子数が相違するよう構成されており、

装飾部の発光手段における発光素子群にて発光する素子数を経時的に変化させることで装飾部の発光手段による発光演出を実行可能であり、

操作部材Aの発光手段における発光素子群にて発光する素子数を経時的に変化させることで操作部材Aの発光手段による発光演出を実行可能であり、

装飾部の発光手段による発光演出パターン数が操作部材Aの発光手段による発光演出パターン数よりも多くなるよう構成されている、或いは、装飾部の発光手段による発光演出パターン数が複数となる一方で操作部材Aの発光手段による発光演出パターン数が単数となるよう構成されており、

識別情報の変動表示中において特別遊技の実行が予定されている旨を確定的に示す特別遊技確定演出を実行可能であり、特別遊技確定演出が実行されることに対応して装飾部の発光手段による発光演出も操作部材Aの発光手段による発光演出も行われるよう構成されており、

特別遊技確定演出が実行されることに対応して行われる装飾部の発光手段による発光演出では、装飾部の発光手段における発光素子群にて発光素子A、発光素子Bおよび発光素子Cのすべてが発光対象となり、特別遊技確定演出が実行されることに対応して行われる操作部材Aの発光手段による発光演出では、操作部材Aの発光手段における発光素子群にて発光素子A、発光素子Bおよび発光素子Cのすべてが発光対象となるよう構成されており、

識別情報の変動表示中において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であり、高期待度演出が実行されることに対応して装飾部の発光手段による発光演出も操作部材Aの発光手段による発光演出も行われるよう構成されており、

高期待度演出が実行されることに対応して行われる装飾部の発光手段による発光演出において装飾部の発光手段における発光素子群にて発光対象となる素子の発光の切り替わり回数の方が、高期待度演出が実行されることに対応して行われる操作部材Aの発光手段による発光演出において操作部材Aの発光手段における発光素子群にて発光対象となる素子の発光の切り替わり回数よりも多くな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