

【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4年5月11日(2022.5.11)

【公開番号】特開2021-53209(P2021-53209A)

【公開日】令和3年4月8日(2021.4.8)

【年通号数】公開・登録公報2021-017

【出願番号】特願2019-180207(P2019-180207)

【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 1 5 A

【手続補正書】

【提出日】令和4年4月27日(2022.4.27)

【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】

遊技領域が形成された遊技盤と、

前記遊技領域に設けられ、遊技球が入球可能な始動口と、

前記始動口への遊技球の入球を契機として当否判定を実行する当否判定手段と、

前記当否判定の結果を示す特別図柄が変動表示および停止表示される図柄表示装置と、

前記遊技領域に設けられ、前記当否判定の結果に応じて開放されて遊技球が入球可能な大入賞口と、

前記当否判定の結果が大当たりとなる場合に、前記大入賞口の開放を伴う特別遊技を実行し得る特別遊技実行手段と、

所定の演出が表示される演出表示装置と、

前記演出表示装置に表示させる演出を決定する演出決定手段とを備え、

演出表示装置には、当否判定の結果を演出的に示す図柄の表示として、第1図柄の変動表示および停止表示と、第2図柄の変動表示および停止表示とを表示可能であり、

特別図柄の変動表示中に第1図柄を仮停止表示可能であるが、当該第1図柄の仮停止表示中であっても第2図柄の変動表示を継続するよう構成され、

複数種類の演出ステージを有しており、演出ステージの種類に応じたBGMを出力可能に構成され、

少なくとも所定の演出ステージにおいては、特別図柄の変動表示の終了から次回の特別図柄の変動表示の開始に亘って所定のBGMを途切れさせずに継続出力可能であり、
第1図柄を仮停止表示した後に再変動表示する際は、継続していた所定のBGMの出力を停止して、その後に所定のBGMを再度出力する又は当該所定のBGMとは異なるBGMを出力するよう構成されており、

第1図柄を仮停止表示した後に再変動表示し、当該再変動表示後に発展演出を実行する場合、当該発展演出に対応するBGMを出力可能であり、

第1図柄を仮停止表示する際に第1図柄の表示態様が所定態様へと変化可能である一方で、第2図柄の表示態様は所定態様へと変化せず、

特別図柄の変動表示中に発展演出を実行しない演出パターンである第1演出パターンと、特別図柄の変動表示中に発展演出を実行する演出パターンである第2演出パターンとを有

50

し、

複数の図柄列のそれぞれに第1図柄を表示可能とすることで、複数の第1図柄の変動表示および停止表示を表示可能であり、

第1演出パターンにおいては、複数の第1図柄それが所定態様へと変化可能である一方で、

第2演出パターンにおいては、複数の第1図柄のうちの一部の第1図柄は所定態様へと変化可能であるがそれ以外の第1図柄は所定態様へと変化しないよう構成されており、

特別図柄を停止表示してから特定期間が経過した後に所定の待機演出を実行可能であり、

特別図柄を停止表示してから特定期間よりも短い所定期間が経過する前のタイミングである第1タイミングにおける第1図柄の表示態様と、特別図柄を停止表示してから特定期間よりも短い所定期間が経過した後のタイミングであって所定の待機演出が実行される前のタイミングである第2タイミングにおける第1図柄の表示態様とが異なる表示態様となる一方で、

特別図柄を停止表示してから特定期間よりも短い所定期間が経過する前のタイミングである第1タイミングにおける第2図柄の表示態様と、特別図柄を停止表示してから特定期間よりも短い所定期間が経過した後のタイミングであって所定の待機演出が実行される前のタイミングである第2タイミングにおける第2図柄の表示態様とが同じ表示態様とな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

10

【補正対象項目名】0002

20

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0002】

ぱちんこ遊技機は、一般的に、遊技球が始動口に入球したことを契機として抽選用の乱数値を取得して、これを作動保留球として所定の上限個数まで一時記憶する。このような作動保留球は予め定められた始動条件が成立する毎に1個ずつ順次消化され、大当たりに該当するか否かの当否判定が実行される。当否判定の結果が大当たりである場合には複数列からなる装飾図柄を変動表示させた後に該装飾図柄を予め定められた当選態様で停止表示して、通常時には閉状態である大入賞口を開状態とする特別遊技（大当たり遊技）を成立させるようになっている（例えば、特許文献1を参照）。

30

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0003

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

40

このような目的達成のために、本発明に係るぱちんこ遊技機は、遊技領域が形成された遊技盤と、前記遊技領域に設けられ、遊技球が入球可能な始動口と、前記始動口への遊技球の入球を契機として当否判定を実行する当否判定手段と、前記当否判定の結果を示す特別図柄が変動表示および停止表示される図柄表示装置と、前記遊技領域に設けられ、前記当否判定の結果に応じて開放されて遊技球が入球可能な大入賞口と、前記当否判定の結果が大当たりとなる場合に、前記大入賞口の開放を伴う特別遊技を実行し得る特別遊技実行手段と、所定の演出が表示される演出表示装置と、前記演出表示装置に表示させる演出を決定する演出決定手段とを備え、演出表示装置には、当否判定の結果を演出的に示す図柄の表

50

示として、第1図柄の変動表示および停止表示と、第2図柄の変動表示および停止表示とを表示可能であり、特別図柄の変動表示中に第1図柄を仮停止表示可能であるが、当該第1図柄の仮停止表示中であっても第2図柄の変動表示を継続するよう構成され、複数種類の演出ステージを有しており、演出ステージの種類に応じたBGMを出力可能に構成され、少なくとも所定の演出ステージにおいては、特別図柄の変動表示の終了から次回の特別図柄の変動表示の開始に亘って所定のBGMを途切れさせずに継続出力可能であり、第1図柄を仮停止表示した後に再変動表示する際は、継続していた所定のBGMの出力を停止して、その後に所定のBGMを再度出力する又は当該所定のBGMとは異なるBGMを出力するよう構成されており、第1図柄を仮停止表示した後に再変動表示し、当該再変動表示後に発展演出を実行する場合、当該発展演出に対応するBGMを出力可能であり、第1図柄を仮停止表示する際に第1図柄の表示態様が所定態様へと変化可能である一方で、第2図柄の表示態様は所定態様へと変化せず、特別図柄の変動表示中に発展演出を実行しない演出パターンである第1演出パターンと、特別図柄の変動表示中に発展演出を実行する演出パターンである第2演出パターンとを有し、複数の図柄列のそれぞれに第1図柄を表示可能とすることで、複数の第1図柄の変動表示および停止表示を表示可能であり、第1演出パターンにおいては、複数の第1図柄それが所定態様へと変化可能である一方で、第2演出パターンにおいては、複数の第1図柄のうちの一部の第1図柄は所定態様へと変化可能であるがそれ以外の第1図柄は所定態様へと変化しないよう構成されており、特別図柄を停止表示してから特定期間が経過した後に所定の待機演出を実行可能であり、特別図柄を停止表示してから特定期間よりも短い所定期間が経過する前のタイミングである第1タイミングにおける第1図柄の表示態様と、特別図柄を停止表示してから特定期間よりも短い所定期間が経過した後のタイミングであって所定の待機演出が実行される前のタイミングである第2タイミングにおける第1図柄の表示態様とが異なる表示態様となる一方で、特別図柄を停止表示してから特定期間よりも短い所定期間が経過する前のタイミングである第1タイミングにおける第2図柄の表示態様と、特別図柄を停止表示してから特定期間よりも短い所定期間が経過した後のタイミングであって所定の待機演出が実行される前のタイミングである第2タイミングにおける第2図柄の表示態様とが同じ表示態様となることを特徴とする。

10

20

30

40

50