

【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6月8日(2023.6.8)

【公開番号】特開2022-86760(P2022-86760A)

【公開日】令和4年6月9日(2022.6.9)

【年通号数】公開公報(特許)2022-103

【出願番号】特願2020-198948(P2020-198948)

【国際特許分類】

A 63 F 7/02 (2006.01)

10

【F I】

A 63 F 7/02 320

【手続補正書】

【提出日】令和5年5月31日(2023.5.31)

【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】

遊技領域が形成された遊技盤と、

前記遊技領域の所定位置に設けられ、遊技球が入球可能な第1始動口と、

前記遊技領域の前記第1始動口とは異なる位置に設けられ、遊技球が入球容易な開状態と入球困難な閉状態とに変化する第2始動口と、

前記第1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第1当否判定手段と、

前記第2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第2当否判定手段と、

前記遊技領域に設けられ、前記第1当否判定手段による当否判定の結果又は前記第2当否判定手段による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、

前記第1当否判定手段による当否判定の結果又は前記第2当否判定手段による当否判定の結果が大当たりである場合、前記大入賞口へ入球した遊技球の個数が規定数に達するまで又は規定時間が経過するまで前記大入賞口を開放させる単位遊技を複数回繰り返す特別遊技へ移行し得る特別遊技実行手段と、

通常入球状態と、通常入球状態よりも前記第2始動口への入球容易性が高められた入球容易状態とを有し、通常入球状態の設定もしくは入球容易状態の設定を実行可能な入球状態制御手段と、

特定の情報が表示される性能表示装置と、

演出表示が表示される演出表示装置と、

演出音声が出力される音声出力装置とを備え、

前記遊技領域に発射された遊技球を検出可能であり、

全ての遊技状態において前記遊技領域に発射された遊技球の総数である全発射球数を計数可能であり、

所定の状況下における通常入球状態において前記遊技領域に発射された遊技球の総数である通常時発射球数を計数可能であり、

所定の状況下における通常入球状態において遊技者に対して付与される賞球数の総数である通常時賞球数を計数可能であり、

通常時発射球数に対する通常時賞球数の割合を示すベース値を計測可能であり、

前記性能表示装置は、ベース値を特定し得るベース値情報を表示するベース値情報表示部

30

40

50

と、前記ベース値情報表示部に表示されているベース値情報の種類を識別するための識別情報が表示される識別情報表示部とを有し、

特別遊技の実行中、前記大入賞口へ遊技球が入球することを契機として、遊技者に対して付与される賞球数の累積値を示す表示である累積賞球数表示を更新表示可能であり、

特別遊技の実行中、賞球数の累積値が特定値に到達することを契機として、遊技者に対して付与される賞球数の累積値が前記特定値に到達したことを示す特定値対応表示を前記累積賞球数表示とは別個に表示可能であり、

特別遊技の実行中、遊技者の音量調整操作を契機として、前記音声出力装置から出力される演出音声の音量レベルを調整可能に構成されており、

特別遊技の実行中、遊技者の音量調整操作を契機として、複数段階の音量レベルを示す音量調整画像を表示可能に構成されており、

特別遊技の実行中においては、特定値対応表示と音量調整画像とを同時に表示可能であるが、音量調整画像のほうが表示優先度が高く、特定値対応表示よりも前面に表示されるよう構成されており、

特別遊技の実行中に賞球数の累積値が特定値に到達することを契機として表示される特定値対応表示の表示が開始および／または終了する際には、当該特定値対応表示に対して所定の演出を附加的に実行する付加演出を実行可能である一方で、

特別遊技の実行中に前記大入賞口へ遊技球が入球することを契機として更新表示される累積賞球数表示の更新表示が開始および／または終了する際には、当該累積賞球数表示に対して前記付加演出を実行しないよう構成されており、

特別遊技の実行中において前記大入賞口へ遊技球が入球することを契機として遊技者に対して賞球の付与が行われる際に遊技者に対する賞球の付与が一時中断される所定のエラーが発生し、当該特別遊技の終了後に移行する入球容易状態の終了後に移行する通常入球状態まで当該所定のエラーが継続したうえで、当該通常入球状態において当該所定のエラーが解消された場合、当該所定のエラーが発生することで当該特別遊技の実行中に遊技者に対して付与されなかつた分の賞球を、当該通常入球状態における当該所定のエラーの解消後に遊技者に対して付与可能である一方で、

特別遊技の実行中において前記大入賞口へ遊技球が入球することを契機として遊技者に対して賞球の付与が行われる際に前記所定のエラーが発生し、当該特別遊技の終了後に移行する入球容易状態の終了後に移行する通常入球状態まで当該所定のエラーが継続したうえで、当該通常入球状態において当該所定のエラーが解消された場合、当該所定のエラーが発生することで当該特別遊技の実行中に遊技者に対して付与されなかつた分の賞球が遊技者に対して付与されたとしても、当該特別遊技の実行中且つ当該所定のエラーが発生した以降において累積賞球数表示を更新表示可能であるとともに特定値対応表示も表示可能であり、

特別遊技の実行中において前記大入賞口へ遊技球が入球することを契機として遊技者に対して賞球の付与が行われる際に前記所定のエラーが発生し、当該特別遊技の終了後に移行する入球容易状態の終了後に移行する通常入球状態まで当該所定のエラーが継続したうえで、当該通常入球状態において当該所定のエラーが解消されることで、当該所定のエラーが発生することで当該特別遊技の実行中に遊技者に対して付与されなかつた分の賞球が当該通常入球状態における当該所定のエラーの解消後に遊技者に対して付与された場合、当該所定のエラーが解消するまでの間に遊技者に対して付与されなかつた分の賞球の付与を契機としてベース値の計測は行われないが、当該所定のエラーが解消するまでの間に遊技者に対して付与されなかつた分の賞球の発生契機である当該特別遊技の実行中における当該大入賞口への入球に対応した発射球に基づく全発射球数の計数は行われ得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。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】変更

10

20

30

40

50

## 【補正の内容】

## 【0007】

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、前記遊技領域の所定位置に設けられ、遊技球が入球可能な第1始動口と、前記遊技領域の前記第1始動口とは異なる位置に設けられ、遊技球が入球容易な開状態と入球困難な閉状態とに変化する第2始動口と、前記第1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第1当否判定手段と、前記第2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第2当否判定手段と、前記遊技領域に設けられ、前記第1当否判定手段による当否判定の結果又は前記第2当否判定手段による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、前記第1当否判定手段による当否判定の結果又は前記第2当否判定手段による当否判定の結果が大当たりである場合、前記大入賞口へ入球した遊技球の個数が規定数に達するまで又は規定時間が経過するまで前記大入賞口を開放させる単位遊技を複数回繰り返す特別遊技へ移行し得る特別遊技実行手段と、通常入球状態と、通常入球状態よりも前記第2始動口への入球容易性が高められた入球容易状態とを有し、通常入球状態の設定もしくは入球容易状態の設定を実行可能な入球状態制御手段と、特定の情報が表示される性能表示装置と、演出表示が表示される演出表示装置と、演出音声が 출력される音声出力装置とを備え、前記遊技領域に発射された遊技球を検出可能であり、全ての遊技状態において前記遊技領域に発射された遊技球の総数である全発射球数を計数可能であり、所定の状況下における通常入球状態において前記遊技領域に発射された遊技球の総数である通常時発射球数を計数可能であり、所定の状況下における通常入球状態において遊技者に対して付与される賞球数の総数である通常時賞球数を計数可能であり、通常時発射球数に対する通常時賞球数の割合を示すベース値を計測可能であり、前記性能表示装置は、ベース値を特定し得るベース値情報を表示するベース値情報表示部と、前記ベース値情報表示部に表示されているベース値情報の種類を識別するための識別情報が表示される識別情報表示部とを有し、特別遊技の実行中、前記大入賞口へ遊技球が入球することを契機として、遊技者に対して付与される賞球数の累積値を示す表示である累積賞球数表示を更新表示可能であり、特別遊技の実行中、賞球数の累積値が特定値に到達することを契機として、遊技者に対して付与される賞球数の累積値が前記特定値に到達したことを示す特定値対応表示を前記累積賞球数表示とは別個に表示可能であり、特別遊技の実行中、遊技者の音量調整操作を契機として、前記音声出力装置から出力される演出音声の音量レベルを調整可能に構成されており、特別遊技の実行中、遊技者の音量調整操作を契機として、複数段階の音量レベルを示す音量調整画像を表示可能に構成されており、特別遊技の実行中においては、特定値対応表示と音量調整画像とを同時に表示可能であるが、音量調整画像のほうが表示優先度が高く、特定値対応表示よりも前面に表示されるよう構成されており、特別遊技の実行中に賞球数の累積値が特定値に到達することを契機として表示される特定値対応表示の表示が開始および／または終了する際には、当該特定値対応表示に対して所定の演出を附加的に実行する付加演出を実行可能である一方で、特別遊技の実行中に前記大入賞口へ遊技球が入球することを契機として更新表示される累積賞球数表示の更新表示が開始および／または終了する際には、当該累積賞球数表示に対して前記付加演出を実行しないよう構成されており、特別遊技の実行中において前記大入賞口へ遊技球が入球することを契機として遊技者に対して賞球の付与が行われる際に遊技者に対する賞球の付与が一時中断される所定のエラーが発生し、当該特別遊技の終了後に移行する入球容易状態の終了後に移行する通常入球状態まで当該所定のエラーが継続したうえで、当該通常入球状態において当該所定のエラーが解消された場合、当該所定のエラーが発生することで当該特別遊技の実行中に遊技者に対して付与されなかつた分の賞球を、当該通常入球状態における当該所定のエラーの解消後に遊技者に対して付与可能である一方で、特別遊技の実行中において前記大入賞口へ遊技球が入球することを契機として遊技者に対して賞球の付与が行われる際に前記所定のエラーが発生し、当該特別遊技の終了後に移行する入球容易状態の終了後に移行する通常入球状態まで当該所定のエラーが継続したうえで、当該通常入球状態において当該所定のエラーが解消された場合、当該所定のエラーが発

10

20

30

40

50

生することで当該特別遊技の実行中に遊技者に対して付与されなかった分の賞球が遊技者に対して付与されたとしても、当該特別遊技の実行中且つ当該所定のエラーが発生した以降において累積賞球数表示を更新表示可能であるとともに特定値対応表示も表示可能であり、特別遊技の実行中において前記大入賞口へ遊技球が入球することを契機として遊技者に対して賞球の付与が行われる際に前記所定のエラーが発生し、当該特別遊技の終了後に移行する入球容易状態の終了後に移行する通常入球状態まで当該所定のエラーが継続したうえで、当該通常入球状態において当該所定のエラーが解消されることで、当該所定のエラーが発生することで当該特別遊技の実行中に遊技者に対して付与されなかった分の賞球が当該通常入球状態における当該所定のエラーの解消後に遊技者に対して付与された場合、当該所定のエラーが解消するまでの間に遊技者に対して付与されなかった分の賞球の付与を契機としてベース値の計測は行われないが、当該所定のエラーが解消するまでの間に遊技者に対して付与されなかった分の賞球の発生契機である当該特別遊技の実行中における当該大入賞口への入球に対応した発射球に基づく全発射球数の計数は行われ得るよう構成されていることを特徴とする。

10

20

30

40

50