

【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 8 月 5 日(2022.8.5)

【公開番号】特開 2021-53204(P2021-53204A)
 【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 2019-180202(P2019-180202)
 【国際特許分類】
 A 6 3 F 7/02(2006.01)
 【F I】
 A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

10

【手続補正書】
 【提出日】令和 4 年 7 月 28 日(2022.7.28)
 【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】
 【特許請求の範囲】
 【請求項 1】

20

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、
 前記当否判定手段による当否判定の結果が大当たりとなった場合に、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、

30

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 B G M 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の特別図
 柄の変動表示の開始に亘って所定の B G M 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 B G M の出力を
 停止して、その後に所定の B G M を再度出力する又は当該所定の B G M とは異なる B G M
 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 B G M 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、

40

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 図柄それぞ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、

演出ステージの種類に応じた演出表示を実行可能に構成され、

所定の演出ステージにおいて、当該所定の演出ステージに対応する演出表示を表示可能であり、

所定の演出ステージにおいて、第 1 図柄の再変動表示後に発展演出を実行する場合、当該発展演出の実行中に当該所定の演出ステージに対応する演出表示ではなく当該発展演出に対応する演出表示を表示可能であり、

所定の演出ステージにおいて、第 1 図柄の再変動表示後の発展演出の実行中に特殊演出が実行されることで当該発展演出が終了する場合、当該発展演出に対応する演出表示を終了して当該所定の演出ステージに対応する演出表示を当該発展演出が実行された変動表示中に再度表示可能であるが、当該発展演出が実行された変動表示中に当該所定の演出ステージに対応する演出表示が再度表示されている所定の状況であっても所定の B G M が出力されない一方で、当該発展演出が実行された変動表示が終了して次の変動表示が開始される際には所定の B G M が最初から出力されるよう構成されており、

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、

累積賞球数表示を更新表示するに際しては、前記大入賞口への 1 個の遊技球の入球に対応して所定時間実行される演出であり、当該入球に基づき付与される賞球数分だけ累積賞球数表示がカウントアップ表示していることを示す演出であるカウントアップ演出を実行可能であり、

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、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、前記大入賞口へ遊技球があと 1 球入球することで特定値対応表示が表示される状況において電源断が発生して、当該電源断が復帰した場合には、前記大入賞口へ遊技球が 1 球入球したとしても、特定値対応表示が表示されず、

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カウントアップ演出が行われている最中に電源断が発生して、当該電源断が復帰した場合には、当該電源断が発生するまで行われていたカウントアップ演出の残りの部分を実行しない一方、

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賞球の払い出しが行われている最中に電源断が発生して、当該電源断が復帰した場合には、当該大入賞口への遊技球の入球に基づき払い出される賞球のうち、当該電源断が発生するまでの間に払い出されなかった分の賞球の払い出しを実行可能に構成されており、

特別遊技の実行中において、前記大入賞口への 1 個の遊技球の入球に対応して実行されるカウントアップ演出の実行時間である所定時間は、特別遊技における一の単位遊技が実行終了してから当該一の単位遊技の次の単位遊技が実行開始するまでの前記大入賞口が閉鎖している期間である単位遊技実行待ち期間よりも短く設定されており、

演出音声出力される音声出力装置を備え、

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るとともに、

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

10

20

30

40

50

う構成され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】0002

【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）。

10

【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】

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、前記当否判定手段による当否判定の結果が大当りとなった場合に、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、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

20

30

40

50

図柄それぞ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、演出ステージの種類に応じた演出表示を実行可能に構成され、所定の演出ステージにおいて、当該所定の演出ステージに対応する演出表示を表示可能であり、所定の演出ステージにおいて、第1図柄の再変動表示後に発展演出を実行する場合、当該発展演出の実行中に当該所定の演出ステージに対応する演出表示ではなく当該発展演出に対応する演出表示を表示可能であり、所定の演出ステージにおいて、第1図柄の再変動表示後の発展演出の実行中に特殊演出が実行されることで当該発展演出が終了する場合、当該発展演出に対応する演出表示を終了して当該所定の演出ステージに対応する演出表示を当該発展演出が実行された変動表示中に再度表示可能であるが、当該発展演出が実行された変動表示中に当該所定の演出ステージに対応する演出表示が再度表示されている所定の状況であっても所定のBGMが出力されない一方で、当該発展演出が実行された変動表示が終了して次回の変動表示が開始される際には所定のBGMが最初から出力されるよう構成されており、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、累積賞球数表示を更新表示するに際しては、前記大入賞口への1個の遊技球の入球に対応して所定時間実行される演出であり、当該入球に基づき付与される賞球数分だけ累積賞球数表示がカウントアップ表示していることを示す演出であるカウントアップ演出を実行可能であり、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、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、前記大入賞口へ遊技球があと1球入球することで特定値対応表示が表示される状況において電源断が発生して、当該電源断が復帰した場合には、前記大入賞口へ遊技球が1球入球したとしても、特定値対応表示が表示されず、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カウントアップ演出が行われている最中に電源断が発生して、当該電源断が復帰した場合には、当該電源断が発生するまで行われていたカウントアップ演出の残りの部分を実行しない一方、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賞球の払い出しが行われている最中に電源断が発生して、当該電源断が復帰した場合には、当該大入賞口への遊技球の入球に基づき払い出される賞球のうち、当該電源断が発生するまでの間に払い出されなかった分の賞球の払い出しを実行可能に構成されており、特別遊技の実行中において、前記大入賞口への1個の遊技球の入球に対応して実行されるカウントアップ演出の実行時間である所定時間は、特別遊技における一の単位遊技が実行終了してから当該一の単位遊技の次の単位遊技が実行開始するまでの前記大入賞口が閉鎖している期間である単位遊技実行待ち期間よりも短く設定されており、演出音声が出力される音声出力装置を備え、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るとともに、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ることを特徴とする。

10

20

30

40