

【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 5 月 8 日(2024.5.8)

【公開番号】特開 2023-143378(P2023-143378A)
【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 2022-50705(P2022-50705)
【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 3 3 A

【手続補正書】

【提出日】令和 6 年 4 月 25 日(2024.4.25)

【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、
前記遊技領域に設けられ、前記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、

前記当否判定手段による当否判定の結果が当選となった場合に、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

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、

特定の遊技タイミングを起点としてから遊技者に付与される遊技価値数に基づく計数値
が第 1 規定値に到達することを契機として、少なくとも前記当否判定手段による当否判定
が実行されない遊技停止状態へ移行可能とする条件である第 1 条件を充足するよう構成さ
れており、

特定の遊技タイミングを起点としてから遊技者に付与される遊技価値数に基づく計数値
が前記第 1 規定値よりも小さい数値である第 2 規定値に到達することを契機として、前記
第 2 規定値に到達したこと又は前記第 1 規定値に到達するまでの遊技価値数を示唆又は報
知する事前報知演出を実行可能とする第 2 条件を充足するよう構成されており、
前記第 1 条件を充足することで、前記第 1 規定値に到達したこと又は遊技停止状態となっ
たことを示唆又は報知する遊技停止状態報知演出を実行可能であり、

40

特別遊技の実行期間は、特別遊技の実行開始から初回の単位遊技の実行開始までの間に
設定される期間である開始デモ期間と、初回の単位遊技の実行開始から最終回の単位遊技
の実行終了までの期間である単位遊技実行期間と、最終回の単位遊技の実行終了から特別
遊技の実行終了までの間に設定される期間である終了デモ期間とを含み、
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で遊技者に付与される遊技価値
数の累積値が特定値に到達することを契機として、遊技価値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表示可能であり、

50

或る特別遊技の実行中において、前記大入賞口への或る1個の遊技球の入球を契機として前記第1条件を充足したとしても、当該或る1個の入球を契機とする特定値対応表示を中断せずに実行可能であり、

特別遊技の実行中、前記大入賞口へ遊技球があと1球入球することで前記第1条件を充足する状況であり且つ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、前記第1条件を充足せずに遊技停止状態報知演出を実行せず且つ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1球入球したことで前記第2条件を充足して事前報知演出を実行している状況であり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、その後にRAMクリア操作を伴わない電源投入を行っ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、且つ、前記第2条件はクリアされており事前報知演出を実行せず、

10

特別遊技の実行中、前記大入賞口へ遊技球が1球入球したことで前記第1条件を充足した後の状況であり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、その後にRAMクリア操作を伴わない電源投入を行っ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ない一方で、前記第1条件は充足したままであり所定のタイミングで遊技停止状態報知演出を実行可能とすることを特徴とする、ぱちんこ遊技機。

20

【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

【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、前記遊技領域に設けられ、前記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、前記当否判定手段による当否判定の結果が当選となった場合に、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、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、特定の遊技タイミングを起点としてから遊技者に付与される遊技価値数に基づく計数値が第1規定値に到達することを契機として、少なくとも前記当否判定手段による当否判定が実行されない遊技停止状態へ移行可能とする条件である第1条件を充足するよう構成されており、特定の遊技タイミングを起点としてから遊技者に付与される遊技価値数に基づく計数値が前記第1規定値よりも小さい数値である第2規定値に到達することを契機として、前記第2規定値に到達したこと又は前記第1規定値に到達するまでの遊技価値数を示唆又は報知する事前報知演出を実行可能とする第2条件を充足するよう構成されており、前記第1条件を充足することで、前記第1規定値に到達したこと又は遊技停止状態となったことを示唆又は報知する遊技停止状態報知演出を実行可能であり、特別遊技の実行期間は、特別遊技の実行開始から初回の単位遊技の実行開始までの間に設定される期間である開始デモ期間と、初回の単位遊技の実行開始から最終回の単位遊技の実行終了までの期間である単位遊技実行期間と、最終回の単位遊技の実行終了から特別遊技の実行終了までの間に設定される期間である終了デモ期間とを含み、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で遊技者に付与される遊技価値数の累積値が特定値に到達することを契機として、遊技価値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表示可能であり、或る特別遊技の実行中において、前記大入賞口への或る1個の遊技球の入球を契機として前記第1条件を充足したとしても、当該或る1個の入球を契機とする特定値対応表示を中断

30

40

50

せずに実行可能であり、特別遊技の実行中、前記大入賞口へ遊技球があと1球入球することで前記第1条件を充足する状況であり且つ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、前記第1条件を充足せずに遊技停止状態報知演出を実行せず且つ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1球入球したことで前記第2条件を充足して事前報知演出を実行している状況であり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、その後にRAMクリア操作を伴わない電源投入を行っ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、且つ、前記第2条件はクリアされており事前報知演出を実行せず、特別遊技の実行中、前記大入賞口へ遊技球が1球入球したことで前記第1条件を充足した後の状況であり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、その後にRAMクリア操作を伴わない電源投入を行っ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ない一方で、前記第1条件は充足したままであり所定のタイミングで遊技停止状態報知演出を実行可能とすることを特徴とする。

10

20

30

40

50