

【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2年10月15日(2020.10.15)

【公開番号】特開2020-18449(P2020-18449A)

【公開日】令和2年2月6日(2020.2.6)

【年通号数】公開・登録公報2020-005

【出願番号】特願2018-143596(P2018-143596)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 3 4

A 6 3 F 7/02 3 2 4 C

A 6 3 F 7/02 3 2 0

【手続補正書】

【提出日】令和2年9月4日(2020.9.4)

【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】

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、

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、

1 回の単位遊技の実行中において、所定時間のカウントアップ演出が前記規定数と同じ
回数分実行された場合におけるカウントアップ演出の実行時間の合計時間は、終了デモ期
間よりも短く設定されており、

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、

1回の単位遊技で前記大入賞口へ入球した遊技球の個数が前記規定数を超過したことを規定数超過条件とし、特別遊技の実行中、前記規定数超過条件を充足した場合、1回の単位遊技で前記大入賞口へ入球した遊技球の個数が前記規定数を超過したことを示唆又は報知する特定演出を実行可能であり、

或る特定値対応表示が表示されている最中に前記大入賞口へ遊技球が入球したとしても、当該或る特定値対応表示にて示されている賞球数の累積値は更新表示されず、当該或る特定値対応表示を特定時間継続表示する一方で、

或る特定値対応表示が表示されている最中に前記大入賞口へ遊技球が入球した場合には、当該或る特定値対応表示を表示しつつ当該入球を契機としたカウントアップ演出も同時に実行可能であり、

或る特定値対応表示が表示されている最中に前記規定数超過条件を充足した場合には、当該或る特定値対応表示を表示しつつ特定演出も同時に実行可能であり、

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、

少なくとも第1エラーおよび第2エラーを含む複数種類のエラーについて判定可能に構成されており、

前記第2エラーは賞球の払い出しに関するエラーである一方、前記第1エラーは賞球の払い出しに関するエラーとは異なるエラーであり、

特別遊技の実行中、前記第1エラーが発生している状況で、前記規定数超過条件を充足した場合は、特定演出の少なくとも一部または全てを実行しない一方、

特別遊技の実行中、前記第1エラーが発生している状況で、前記規定数超過条件を充足した場合は、前記規定数超過条件の充足契機となる前記大入賞口への遊技球の入球に基づいた賞球の払い出しを実行可能であり、

特別遊技の実行中、前記第2エラーが発生している状況で、前記規定数超過条件を充足した場合は、特定演出を実行可能である一方、

特別遊技の実行中、前記第2エラーが発生している状況で、前記規定数超過条件を充足した場合は、前記規定数超過条件の充足契機となる前記大入賞口への遊技球の入球に基づいた賞球の払い出しが実行されないよう構成されており、

特別遊技の実行中、遊技者の音量調整操作を契機として、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、

特定演出は、前記音声出力装置から特定の演出音声出力される演出であり、

特別遊技の実行中において、特定の演出音声出力されている最中に遊技者の音量調整操作が行われると、音量レベルが変更され、当該音量調整操作前に出力済みである当該特定の演出音声の一部の演出音声における音量と当該音量調整操作後に出力される当該特定の演出音声の残りの演出音声における音量とが異なる音量となるよう構成されており、

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

【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、演出表示が表示される演出表示装置と、演出音声出力される音声出力装置とを備え、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、1回の単位遊技の実行中において、所定時間のカウントアップ演出が前記規定数と同じ回数分実行された場合におけるカウントアップ演出の実行時間の合計時間は、終了デモ期間よりも短く設定されており、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、1回の単位遊技で前記大入賞口へ入球した遊技球の個数が前記規定数を超過したことを規定数超過条件とし、特別遊技の実行中、前記規定数超過条件を充足した場合、1回の単位遊技で前記大入賞口へ入球した遊技球の個数が前記規定数を超過したことを示唆又は報知する特定演出を実行可能であり、或る特定値対応表示が表示されている最中に前記大入賞口へ遊技球が入球したとしても、当該或る特定値対応表示にて示されている賞球数の累積値は更新表示されず、当該或る特定値対応表示を特定時間継続表示する一方で、或る特定値対応表示が表示されている最中に前記大入賞口へ遊技球が入球した場合には、当該或る特定値対応表示を表示しつつ当該入球を契機としたカウントアップ演出も同時に実行可能であり、或る特定値対応表示が表示されている最中に前記規定数超過条件を充足した場合には、当該或る特定値対応表示を表示しつつ特定演出も同時に実行可能であり、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、少なくとも第１エラーおよび第２エラーを含む複数種類のエラーについて判定可能に構成されており、前記第２エラーは賞球の払い出しに関するエラーである一方、前記第１エラーは賞球の払い出しに関するエラーとは異なるエラーであり、特別遊技の実行中、前記第１エラーが発生している状況で、前記規定数超過条件を充足した場合は、特定演出の少なくとも一部または全てを実行しない一方、特別遊技の実行中、前記第１エラーが発生している状況で、前記規定数超過条件を充足した場合は、前記規定数超過条件の充足契機となる前記大入賞口への遊技球の入球に基づいた賞球の払い出しを実行可能であり、特別遊技の実行中、前記第２エラーが発生している状況で、前記規定数超過条件を充足した場合は、特定演出を実行可能である一方、特別遊技の実行中、前記第２エラーが発生している状況で、前記規定数超過条件を充足した場合は、前記規定数超過条件の充足契機となる前記大入賞口への遊技球の入球に基づいた賞球の払い出しが実行されないよう構成されており、特別遊技の実行中、遊技者の音量調整操作を契機として、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、特定演出は、前記音声出力装置から特定の演出音声出力される演出であり、特別遊技の実行中において、特定の演出音声出力されている最中に遊技者の音量調整操作が行われると、音量レベルが変更され、当該音量調整操作前に出力済みである当該特定の演出音声の一部の演出音声における音量と当該音量調整操作後に出力される当該特定の演出音声の残りの演出音声における音量とが異なる音量となるよう構成されており、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ることを特徴とする。