

【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 7 月 10 日(2023.7.10)

【公開番号】特開 2023-51280(P2023-51280A)
【公開日】令和 5 年 4 月 11 日(2023.4.11)
【年通号数】公開公報(特許)2023-067
【出願番号】特願 2021-161852(P2021-161852)
【国際特許分類】
A 63 F 7/02(2006.01)
【FI】
A 63 F 7/02 320

10

【手続補正書】
【提出日】令和 5 年 6 月 30 日(2023.6.30)
【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、
所定情報が表示される情報表示装置と、

30

演出表示が表示される演出表示装置とを備え、
特別遊技の実行中に、前記演出表示として、現在実行中の特別遊技において行われる単位
遊技の実行回数を示唆または報知する特定演出を実行可能であり、
特別遊技の実行中に、前記所定情報として、現在実行中の特別遊技において行われる単位
遊技の実行回数を示す実行回数情報を表示可能であり、
特別遊技の実行中に、前記演出表示として、現在実行中の単位遊技が複数回の単位遊技の
うちの何回目の単位遊技であるかを示唆または報知する所定演出を実行可能であり、
特別遊技の実行中において特定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、当該電源断が発生するまで行われていた特定演出が実行されず、特別遊
技の実行中において所定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、当該電源断が発生するまで行われていた所定演出が実行されない一方で、
特別遊技の実行中において実行回数情報が表示さ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、当該電源断が発生するまで行われていた実行回数情報の表示が実
行されるよう構成されており、
特別遊技の実行中に電源断が発生して、当該電源断が復帰した場合には、前記情報表示装
置の所定情報の表示が復帰するタイミングよりも前記演出表示装置の演出表示の表示が復
帰するタイミングの方が先のタイミングとな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、

40

50

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ない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付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、

特定値対応表示の表示パターンとして、少なくとも第1表示パターンと当該第1表示パターンとは異なる第2表示パターンとを有し、

特別遊技の実行中、第1表示パターンの特定値対応表示の表示と第2表示パターンの特定値対応表示の表示とが同時に実行されないよう構成されており、

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、

特別遊技の実行中において第1表示パターンの特定値対応表示の表示が開始されてから終了するまでの表示時間も、特別遊技の実行中において第2表示パターンの特定値対応表示の表示が開始されてから終了するまでの表示時間も、前記終了デモ期間よりも短く設定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

【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、所定情報が表示される情報表示装置と、演出表示が表示される演出表示装置とを備え、特別遊技の実行中に、前記演出表示として、現在実行中の特別遊技において行われる単位遊技の実行回数を示唆または報知する特定演出を実行可能であり、特別遊技の実行中に、前記所定情報として、現在実行中の特別遊技において行われる単位遊技の実行回数を示す実行回数情報を表示可能であり、特別遊技の実行中に、前記演出表示として、現在実行中の単位遊技が複数回の単位遊技のうちの何回目の単位遊技であるかを示唆または報知する所定演出を実行可能であり、特別遊技の実行中において特定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、当該電源断が発生するまで行われていた特定演出が実行されず、特別遊技の実行中において所定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、当該電源断が発生するまで行われていた所定演出が実行されない一方で、特別遊技の実行中において実行回数情報が表示さ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、当該電源断が発生するまで行われていた実行回数情報の表示が実行されるよう構成されており、特別遊技の実行中に電源断が発生して、当該電

10

20

30

40

50

源断が復帰した場合には、前記情報表示装置の所定情報の表示が復帰するタイミングよりも前記演出表示装置の演出表示の表示が復帰するタイミングの方が先のタイミングとな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、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ない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付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、特定値対応表示の表示パターンとして、少なくとも第1表示パターンと当該第1表示パターンとは異なる第2表示パターンとを有し、特別遊技の実行中、第1表示パターンの特定値対応表示の表示と第2表示パターンの特定値対応表示の表示とが同時に実行されないよう構成されており、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、特別遊技の実行中において第1表示パターンの特定値対応表示の表示が開始されてから終了するまでの表示時間も、特別遊技の実行中において第2表示パターンの特定値対応表示の表示が開始されてから終了するまでの表示時間も、前記終了デモ期間よりも短く設定されていることを特徴とする。

10

20

30

40

50