

【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 9 月 17 日 (2020.9.17)

【公開番号】特開 2019-76518 (P2019-76518A)

【公開日】令和 1 年 5 月 23 日 (2019.5.23)

【年通号数】公開・登録公報 2019-019

【出願番号】特願 2017-206676 (P2017-206676)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 0

【手続補正書】

【提出日】令和 2 年 8 月 5 日 (2020.8.5)

【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】

遊技領域に遊技球を発射し、前記遊技領域に形成された始動入賞口に遊技球が入球したことを契機に図柄ゲームとして図柄を変動表示させた後に停止表示させ、停止表示した図柄が所定の表示態様である場合に遊技者に利益を付与可能な特別遊技を行うぱちんこ遊技機であって、

前記図柄ゲームを含む遊技の進行を制御する主制御手段と、

前記主制御手段と通信可能に接続され、前記主制御手段から送信される送信情報に応じた制御処理を行う副制御手段と、

前記副制御手段の制御の下で演出の出力を行う演出出力手段と、

遊技者の接触を検出するタッチ検出手段と、

遊技者の回転操作を検出する回転操作検出手段と、を備え、

前記演出には、前記タッチ検出手段による遊技者の接触の検出であるタッチ検出を契機として出力されるものがあり、

前記ぱちんこ遊技機の状態として、前記図柄ゲームと前記特別遊技とのいずれも実行されていない状態である遊技待機状態と、前記図柄ゲームと前記特別遊技とのいずれかが実行されている状態である遊技実行中状態とを有し、

前記遊技待機状態には、前記副制御手段による演出の出力内容が異なる複数種類の遊技待機状態を含み、

前記複数種類の遊技待機状態のうちいずれの遊技待機状態であるかに応じて、前記タッチ検出を契機として演出が出力されるか否か、および / 又は、前記タッチ検出を契機として出力される演出が異なり得るよう構成され、

前記始動入賞口として、第 1 始動入賞口と、第 2 始動入賞口が設けられ、

前記第 2 始動入賞口には開閉部材が取り付けられ、

前記遊技領域に、遊技球が入球可能な作動口が設けられ、

前記作動口に遊技球が入球したことを契機に開閉部材が駆動することで、前記第 2 始動入賞口への遊技球の入球が容易となるよう構成され、

電源投入前から前記タッチ検出手段への接触が行われたまま電源復帰した状況では前記タッチ検出を契機とした演出が出力されず、

前記タッチ検出を契機とした演出の出力中において、所定の第 1 エラーが検出されると

、出力中の前記タッチ検出を契機とした演出を中断するが、前記第１エラーと異なる第２エラーが検出されても、出力中の前記タッチ検出を契機とした演出を中断せずに継続し、遊技者による操作が可能な演出ボタンを備え、
タッチ検出前の所定期間内に前記演出ボタンが操作されている場合には、当該タッチ検出に基づく前記タッチ検出を契機とした演出を実行せず、
前記タッチ検出手段により遊技者の接触が検出されている状況から遊技者の接触が検出されていない状況へと変化した場合、前記タッチ検出を契機とした演出が実行されず、
遊技者による回転操作中にタッチ検出がされた場合でも、当該タッチ検出に基づく前記タッチ検出を契機とした演出が実行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】０００５

【補正方法】変更

【補正の内容】

【０００５】

上記課題を解決するために本発明は、遊技領域に遊技球を発射し、前記遊技領域に形成された始動入賞口（第１始動入賞口、第２始動入賞口など）に遊技球が入球したことを契機に図柄ゲームとして図柄（特別図柄など）を変動表示させた後に停止表示させ、停止表示した図柄が所定の表示態様である場合に遊技者に利益を付与可能な特別遊技を行うぱちんこ遊技機であって、

前記図柄ゲームを含む遊技の進行を制御する主制御手段（メイン基板など）と、

前記主制御手段と通信可能に接続され、前記主制御手段から送信される送信情報（メインコマンドなど）に応じた制御処理を行う副制御手段（サブメイン基板など）と、

前記副制御手段の制御の下で演出の出力を行う演出出力手段（演出表示装置、スピーカ、各種ＬＥＤなど）と、

遊技者の接触を検出するタッチ検出手段（タッチスイッチなど）と、

遊技者の回転操作を検出する回転操作検出手段（発射強度ボリュームなど）と、を備え、

前記演出には、前記タッチ検出手段による遊技者の接触の検出であるタッチ検出を契機として出力されるもの（タッチ演出など）があり、

前記ぱちんこ遊技機の状態として、前記図柄ゲームと前記特別遊技とのいずれも実行されていない状態である遊技待機状態（「Ｂ１：遊技待機状態（通常デモ表示）」など）と、前記図柄ゲームと前記特別遊技とのいずれかが実行されている状態である遊技実行中状態（「Ｂ２：遊技中状態」など）とを有し、

前記遊技待機状態には、前記副制御手段による演出の出力内容が異なる複数種類の遊技待機状態（「Ｂ１１：遊技待機Ａ（通常デモ表示）」～「Ｂ１４：遊技待機（節電中）」など）を含み、

前記複数種類の遊技待機状態のうちいずれの遊技待機状態であるかに応じて、前記タッチ検出を契機として演出が出力されるか否か、および／又は、前記タッチ検出を契機として出力される演出が異なり得よう構成され、

前記始動入賞口として、第１始動入賞口と、第２始動入賞口が設けられ、

前記第２始動入賞口には開閉部材が取り付けられ、

前記遊技領域に、遊技球が入球可能な作動口が設けられ、

前記作動口に遊技球が入球したことを契機に開閉部材が駆動することで、前記第２始動入賞口への遊技球の入球が容易となるよう構成され、

電源投入前から前記タッチ検出手段への接触が行われたまま電源復帰した状況では前記タッチ検出を契機とした演出が出力されず、

前記タッチ検出を契機とした演出の出力中において、所定の第１エラー（不正入賞エラー、磁器検知エラーなど）が検出されると、出力中の前記タッチ検出を契機とした演出を中断するが、前記第１エラーと異なる第２エラー（発射方向不適エラー、扉開放エラーな

ど)が検出されても、出力中の前記タッチ検出を契機とした演出を中断せずに継続し、
遊技者による操作が可能な演出ボタンを備え、
タッチ検出前の所定期間内に前記演出ボタンが操作されている場合には、当該タッチ検
出に基づく前記タッチ検出を契機とした演出を実行せず、
前記タッチ検出手段により遊技者の接触が検出されている状況から遊技者の接触が検出
されていない状況へと変化した場合、前記タッチ検出を契機とした演出が実行されず、
遊技者による回転操作中にタッチ検出がされた場合でも、当該タッチ検出に基づく前記
タッチ検出を契機とした演出が実行されることを特徴とするぱちんこ遊技機である。