

【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 1 年 11 月 14 日 (2019.11.14)

【公開番号】特開 2019-165815 (P2019-165815A)

【公開日】令和 1 年 10 月 3 日 (2019.10.3)

【年通号数】公開・登録公報 2019-040

【出願番号】特願 2018-53787 (P2018-53787)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

【手続補正書】

【提出日】令和 1 年 8 月 30 日 (2019.8.30)

【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】

普通識別情報の可変表示と、特別識別情報の可変表示と、を実行可能な遊技機であって

、

遊技媒体の通過経路のうちの特定経路を通過する遊技媒体が流下可能な特定遊技領域に設けられ、遊技媒体の通過によって普通識別情報の可変表示が実行可能となる特定領域と

、

前記特定遊技領域に設けられ、普通識別情報の可変表示結果にもとづいて第 1 所定状態から該第 1 所定状態よりも遊技媒体が進入し易い第 2 所定状態に変化可能な普通可変手段と、

前記特定領域の下流側に設けられ、第 1 特定状態から該第 1 特定状態よりも遊技媒体が進入し易い第 2 特定状態に変化可能な特別可変手段と、

前記特定遊技領域において、前記特別可変手段の上流側に設けられ、遊技媒体の進入によって普通識別情報の可変表示が実行可能となる特別領域と、

遊技の進行を制御可能であり、制御情報を送信するための制御情報送信処理を実行可能な遊技制御手段と、

演出を制御可能な演出制御手段と、

遊技状態を制御可能な遊技状態制御手段と、

を備え、

前記遊技状態制御手段は、前記特別識別情報の可変表示結果にもとづいて前記特別可変手段が前記第 2 特定状態に変化する有利状態に制御可能であり、

前記遊技制御手段は、前記特定領域を遊技媒体が通過したときと、前記特別領域に遊技媒体が進入したときとで、異なる内容の制御情報送信処理を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

普通識別情報の可変表示と、特別識別情報の可変表示と、を実行可能な遊技機であって

、

遊技媒体の通過経路のうちの特定経路を通過する遊技媒体が流下可能な特定遊技領域に設けられ、遊技媒体の通過によって普通識別情報の可変表示が実行可能となる特定領域と

、

前記特定遊技領域に設けられ、普通識別情報の可変表示結果にもとづいて第1所定状態から該第1所定状態よりも遊技媒体が進入し易い第2所定状態に変化可能な普通可変手段と、

前記特定領域の下流側に設けられ、第1特定状態から該第1特定状態よりも遊技媒体が進入し易い第2特定状態に変化可能な特別可変手段と、

前記特定遊技領域において、前記特別可変手段の上流側に設けられ、遊技媒体の進入によって普通識別情報の可変表示が実行可能となる特別領域と、

遊技の進行を制御可能であり、制御情報を送信するための制御情報送信処理を実行可能な遊技制御手段と、

演出を制御可能な演出制御手段と、

遊技状態を制御可能な遊技状態制御手段と、

を備え、

前記遊技状態制御手段は、前記特別識別情報の可変表示結果にもとづいて前記特別可変手段が前記第2特定状態に変化する有利状態に制御可能であり、

前記遊技制御手段は、前記特定領域を遊技媒体が通過したときと、前記特別領域に遊技媒体が進入したときとで、制御情報送信処理の実行の有無が異なる

ことを特徴とする遊技機。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

前記課題を解決するために、本発明の手段Aに記載の遊技機は、

普通識別情報の可変表示と、特別識別情報の可変表示と、を実行可能な遊技機であって

、
遊技媒体の通過経路のうちの特定経路を通過する遊技媒体が流下可能な特定遊技領域に設けられ、遊技媒体の通過によって普通識別情報の可変表示が実行可能となる特定領域と

、
前記特定遊技領域に設けられ、普通識別情報の可変表示結果にもとづいて第1所定状態から該第1所定状態よりも遊技媒体が進入し易い第2所定状態に変化可能な普通可変手段と、

前記特定領域の下流側に設けられ、第1特定状態から該第1特定状態よりも遊技媒体が進入し易い第2特定状態に変化可能な特別可変手段と、

前記特定遊技領域において、前記特別可変手段の上流側に設けられ、遊技媒体の進入によって普通識別情報の可変表示が実行可能となる特別領域と、

遊技の進行を制御可能であり、制御情報を送信するための制御情報送信処理を実行可能な遊技制御手段と、

演出を制御可能な演出制御手段と、

遊技状態を制御可能な遊技状態制御手段と、

を備え、

前記遊技状態制御手段は、前記特別識別情報の可変表示結果にもとづいて前記特別可変手段が前記第2特定状態に変化する有利状態に制御可能であり、

前記遊技制御手段は、前記特定領域を遊技媒体が通過したときと、前記特別領域に遊技媒体が進入したときとで、異なる内容の制御情報送信処理を実行する

ことを特徴とする。

また、手段1に記載の遊技機として、

普通識別情報（例えば、普通図柄）の可変表示を実行可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

遊技媒体の通過経路のうちの特定経路（例えば、上方経路96SG002C）を通過す

る遊技媒体が流下可能な特定遊技領域（例えば、右遊技領域 9 6 S G 0 0 2 R）に設けられ、遊技媒体の通過によって普通識別情報の可変表示が実行可能となる特定領域（例えば、通過ゲート 9 6 S G 0 4 1）と、

前記特定遊技領域に設けられ、普通識別情報の可変表示結果にもとづいて非所定状態（例えば、閉鎖状態）から該非所定状態よりも遊技媒体が進入し易い所定状態（例えば、開放状態）に変化可能な普通可変装置（例えば、可変入賞装置 9 6 S G 0 0 6 B）と、

前記特定遊技領域に設けられ、非特定状態（例えば、閉鎖状態）から該非特定状態よりも遊技媒体が進入し易い特定状態（例えば、開放状態）に変化可能な特別可変装置（例えば、特別可変入賞球装置 9 6 S G 0 0 7）と、

前記特定遊技領域に設けられ、遊技媒体の進入によって普通識別情報の可変表示が実行可能となる特別領域（例えば、普図始動入賞口 9 6 S G 0 4 2）と、

遊技の進行を制御可能であり、制御情報を送信するための制御情報送信処理を実行可能な遊技制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が演出制御プロセス処理を実行する部分）と、

演出を制御可能な演出制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 が演出制御プロセス処理を実行する部分）と、

を備え、

前記遊技制御手段は、前記特定領域を遊技媒体が通過したときと、前記特別領域に遊技媒体が進入したときとで、異なる内容の制御情報送信処理を実行する（例えば、C P U 1 0 3 は、遊技球が普図始動入賞口 9 6 S G 0 4 2 に入賞した場合には賞球数通知コマンドを送信し、遊技球が通過ゲート 9 6 S G 0 4 1 を通過した場合にはゲート通過通知コマンドを送信する部分）

ことを特徴としてもよい。

この特徴によれば、遊技媒体が通過した領域が特定領域であるか特別領域であるかで異なる内容の制御情報送信処理が実行されるので、制御情報送信処理を適切に実行できる。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 7

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 7】

本発明の手段 B に記載の遊技機は、

普通識別情報の可変表示と、特別識別情報の可変表示と、を実行可能な遊技機であって

、
遊技媒体の通過経路のうちの特定経路を通過する遊技媒体が流下可能な特定遊技領域に設けられ、遊技媒体の通過によって普通識別情報の可変表示が実行可能となる特定領域と

、
前記特定遊技領域に設けられ、普通識別情報の可変表示結果にもとづいて第 1 所定状態から該第 1 所定状態よりも遊技媒体が進入し易い第 2 所定状態に変化可能な普通可変手段と、

前記特定領域の下流側に設けられ、第 1 特定状態から該第 1 特定状態よりも遊技媒体が進入し易い第 2 特定状態に変化可能な特別可変手段と、

前記特定遊技領域において、前記特別可変手段の上流側に設けられ、遊技媒体の進入によって普通識別情報の可変表示が実行可能となる特別領域と、

遊技の進行を制御可能であり、制御情報を送信するための制御情報送信処理を実行可能な遊技制御手段と、

演出を制御可能な演出制御手段と、

遊技状態を制御可能な遊技状態制御手段と、

を備え、

前記遊技状態制御手段は、前記特別識別情報の可変表示結果にもとづいて前記特別可変

手段が前記第２特定状態に変化する有利状態に制御可能であり、

前記遊技制御手段は、前記特定領域を遊技媒体が通過したときと、前記特別領域に遊技媒体が進入したときとで、制御情報送信処理の実行の有無が異なる

ことを特徴とする。

また、手段２に記載の遊技機として、

普通識別情報（例えば、普通図柄）の可変表示を実行可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

遊技媒体の通過経路のうちの特定経路（例えば、上方経路９６ＳＧ００２Ｃ）を通過する遊技媒体が流下可能な特定遊技領域（例えば、右遊技領域９６ＳＧ００２Ｒ）に設けられ、遊技媒体の通過によって普通識別情報の可変表示が実行可能となる特定領域（例えば、通過ゲート９６ＳＧ０４１）と、

前記特定遊技領域に設けられ、普通識別情報の可変表示結果にもとづいて非所定状態（例えば、閉鎖状態）から該非所定状態よりも遊技媒体が進入し易い所定状態（例えば、開放状態）に変化可能な普通可変装置（例えば、可変入賞装置９６ＳＧ００６Ｂ）と、

前記特定遊技領域に設けられ、非特定状態（例えば、閉鎖状態）から該非特定状態よりも遊技媒体が進入し易い特定状態（例えば、開放状態）に変化可能な特別可変装置（例えば、特別可変入賞球装置９６ＳＧ００７）と、

前記特定遊技領域に設けられ、遊技媒体の進入によって普通識別情報の可変表示が実行可能となる特別領域（例えば、普図始動入賞口９６ＳＧ０４２）と、

遊技の進行を制御可能であり、制御情報を送信するための制御情報送信処理を実行可能な遊技制（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が演出制御プロセス処理を実行する部分）と

、

演出を制御可能な演出制御手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が演出制御プロセス処理を実行する部分）と、

を備え、

前記遊技制御手段は、前記特定領域を遊技媒体が通過したときと、前記特別領域に遊技媒体が進入したときとで、制御情報送信処理の実行の有無が異なる（例えば、ＣＰＵ１０３は、遊技球が普図始動入賞口９６ＳＧ０４２に入賞した場合には賞球数通知コマンドを送信し、遊技球が通過ゲート９６ＳＧ０４１を通過した場合にはコマンドを送信するための処理を実行しない部分）

ことを特徴としてもよい。

この特徴によれば、遊技媒体が通過した領域が特定領域であるか特別領域であるかで制御情報送信処理の実行有無が異なるので、制御情報送信処理を適切に実行できる。