

【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 4 月 9 日 (2020.4.9)

【公開番号】特開 2018-157953 (P2018-157953A)  
 【公開日】平成 30 年 10 月 11 日 (2018.10.11)  
 【年通号数】公開・登録公報 2018-039  
 【出願番号】特願 2017-56723 (P2017-56723)  
 【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

A 6 3 F 7/02 3 3 4

【手続補正書】

【提出日】令和 2 年 2 月 27 日 (2020.2.27)

【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】

第一領域側を流下する遊技球のほう、第二領域側を流下する遊技球よりも、入球が容易となる位置に配置されている、遊技球が入球可能な第一入球口と、

第二領域側を流下する遊技球のほう、第一領域側を流下する遊技球よりも、入球が容易となる位置に配置されている、遊技球が入球可能な第二入球口と、

遊技の進行を制御する主遊技部と、

情報を表示可能な情報表示部と、

音に係る演出を出力可能なスピーカと、

発光演出を実行可能なランプと、

情報表示部への情報表示、スピーカの音演出、ランプの発光演出を制御する副遊技部とを備え、

主遊技部は、

第一領域側に遊技球を発射すべき態様又は第二領域側に遊技球を発射すべき態様に点灯態様が変化する発射指示ランプと、

第一入球口に入球した旨に関する情報である第一入球口入球情報と、第二入球口に入球した旨に関する情報である第二入球口入球情報と、遊技の状態に関する情報とを副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段と

を備え、

副遊技部は、

主遊技部側から送信された第一入球口入球情報と第二入球口入球情報と遊技の状態に関する情報とを受信する遊技情報受信手段

を備え、

主遊技部から受信した遊技の状態に関する情報に基づき、第一領域側と第二領域側とのどちらに遊技球を発射すべきかに関わる情報である推奨発射情報を生成して記憶可能であり、

推奨発射情報として、第一領域側に遊技球を発射すべきかに関わる情報である第一推奨発射情報と、第二領域側に遊技球を発射すべきかに関わる情報である第二推奨発射情報と、を少なくとも有しており、

副遊技部が記憶している推奨発射情報が第一推奨発射情報である場合に、主遊技部から第二入球口入球情報を受信し且つ所定の条件を充足した場合には、遊技球を第一領域側に向けて発射するよう報知可能な遊技情報である第一報知画像を情報表示部にて表示するよう構成されており、

第一報知画像が表示されている場合、当該第一報知画像が表示されてから所定時間が経過する、主遊技部から第一入球口入球情報を受信する、又は、主遊技部から遊技の状態に関する情報として遊技の状態が変化した旨の情報を受信することにより当該第一報知画像の表示を消去するよう構成されており、

副遊技部は、第一報知画像を情報表示部にて表示する際には、スピーカ及びランプの少なくとも一方を用いて、遊技球を第一領域側に向けて発射するよう報知する第一報知演出を同時期に実行可能であり、

第一報知画像の表示と第一報知演出を同時期に実行している場合における第一報知画像の表示を消去した後の期間において、第一報知演出を継続して実行可能とする  
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】０００６

【補正方法】変更

【補正の内容】

【０００６】

本態様に係るぱちんこ遊技機は、

第一領域側を流下する遊技球のほうが、第二領域側を流下する遊技球よりも、入球が容易となる位置に配置されている、遊技球が入球可能な第一入球口と、

第二領域側を流下する遊技球のほうが、第一領域側を流下する遊技球よりも、入球が容易となる位置に配置されている、遊技球が入球可能な第二入球口と、

遊技の進行を制御する主遊技部と、

情報を表示可能な情報表示部と、

音に係る演出を出力可能なスピーカと、

発光演出を実行可能なランプと、

情報表示部への情報表示、スピーカの音演出、ランプの発光演出を制御する副遊技部とを備え、

主遊技部は、

第一領域側に遊技球を発射すべき態様又は第二領域側に遊技球を発射すべき態様に点灯態様が変化する発射指示ランプと、

第一入球口に入球した旨に関する情報である第一入球口入球情報と、第二入球口に入球した旨に関する情報である第二入球口入球情報と、遊技の状態に関する情報とを副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段と

を備え、

副遊技部は、

主遊技部側から送信された第一入球口入球情報と第二入球口入球情報と遊技の状態に関する情報とを受信する遊技情報受信手段  
を備え、

主遊技部から受信した遊技の状態に関する情報に基づき、第一領域側と第二領域側とのどちらに遊技球を発射するべきかに関わる情報である推奨発射情報を生成して記憶可能であり、

推奨発射情報として、第一領域側に遊技球を発射するべきかに関わる情報である第一推奨発射情報と、第二領域側に遊技球を発射するべきかに関わる情報である第二推奨発射情報と、を少なくとも有しており、

副遊技部が記憶している推奨発射情報が第一推奨発射情報である場合に、主遊技部から第二入球口入球情報を受信し且つ所定の条件を充足した場合には、遊技球を第一領域側に

向けて発射するよう報知可能な遊技情報である第一報知画像を情報表示部にて表示するよう構成されており、

第一報知画像が表示されている場合、当該第一報知画像が表示されてから所定時間が経過する、主遊技部から第一入球口入球情報を受信する、又は、主遊技部から遊技の状態に関する情報として遊技の状態が変化した旨の情報を受信することにより当該第一報知画像の表示を消去するよう構成されており、

副遊技部は、第一報知画像を情報表示部にて表示する際には、スピーカ及びランプの少なくとも一方を用いて、遊技球を第一領域側に向けて発射するよう報知する第一報知演出を同時期に実行可能であり、

第一報知画像の表示と第一報知演出を同時期に実行している場合における第一報知画像の表示を消去した後の期間において、第一報知演出を継続して実行可能とすることを特徴とするぱちんこ遊技機である。

< 付記 >

尚、本態様とは異なる別態様について以下に列記しておくが、これらには何ら限定されることなく実施することが可能である。

本別態様に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が流下可能な遊技領域（例えば、遊技領域 D 3 0）と、

遊技球が入球可能な始動口（例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0、第 2 主遊技始動口 B 1 0）と、

始動口（例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0、第 2 主遊技始動口 B 1 0）への遊技球の入球を検出する始動口入球検出手段（例えば、第 1 主遊技始動口入球検出装置 A 1 1 s、第 2 主遊技始動口入球検出装置 B 1 1 s）と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g）と、

遊技領域（例えば、遊技領域 D 3 0）に遊技球を発射可能な遊技球発射部（例えば、発射装置 D 4 2）と、

情報を表示可能な情報表示部（例えば、演出表示装置 S G）とを備え、

始動口入球検出手段（例えば、第 1 主遊技始動口入球検出装置 A 1 1 s、第 2 主遊技始動口入球検出装置 B 1 1 s）が始動口（例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0、第 2 主遊技始動口 B 1 0）への遊技球の入球を検出したことに基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段が取得した乱数に基づき、識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g、第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g）にて識別情報を変動表示した後、識別情報を停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定グループに属する停止表示態様にて停止表示された後、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能である特別遊技制御手段と、

エラーの発生を検出可能であるエラー判定手段とを備え、

エラー判定手段が所定のエラーの発生を検出している場合、遊技球発射部（例えば、発射装置 D 4 2）は遊技領域（例えば、遊技領域 D 3 0）に遊技球を発射可能であり、

エラー判定手段が所定のエラーの発生を検出している場合、始動口（例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0、第 2 主遊技始動口 B 1 0）へ遊技球が入球しても始動口入球検出手段（例えば、第 1 主遊技始動口入球検出装置 A 1 1 s、第 2 主遊技始動口入球検出装置 B 1 1 s）が遊技球を検出しないよう構成されており、

エラー判定手段が所定のエラーの発生を検出している場合、情報表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて遊技球の発射を停止するよう示唆する発射停止示唆表示を表示するよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。