

【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 3 年 8 月 19 日 (2021.8.19)

【公開番号】特開 2020-199282 (P2020-199282A)

【公開日】令和 2 年 12 月 17 日 (2020.12.17)

【年通号数】公開・登録公報 2020-051

【出願番号】特願 2020-143063 (P2020-143063)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【FI】

A 6 3 F 7/02 3 2 0

【手続補正書】

【提出日】令和 3 年 4 月 26 日 (2021.4.26)

【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主遊技始動口と、

主遊技始動口に取り付けられた、開放状態及び閉鎖状態に変位可能な可変部材であって、開放状態に変位したときには主遊技始動口に遊技球が入球可能又は閉鎖状態と比較して入球容易であり、閉鎖状態に変位したときには主遊技始動口に遊技球が入球不能又は開放状態と比較して入球困難に構成されている可変部材と、

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補助遊技始動口と、

主遊技識別情報を表示可能な主遊技識別情報表示部と、

補助遊技識別情報を表示可能な補助遊技識別情報表示部と、

遊技の進行を制御する主遊技部と、

主遊技をサポートする補助遊技部と、

情報を表示可能な情報表示部と、

情報表示部への情報表示を制御する副遊技部と

を備え、

主遊技部は、

主遊技始動口への入球に基づき、主遊技乱数を取得する主遊技乱数取得手段と、

主遊技乱数取得手段により主遊技乱数が取得された場合、主遊技識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された主遊技乱数を一時記憶して、主遊技保留が生起するよう制御する主遊技乱数一時記憶手段と、

ある主遊技保留に関する主遊技識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該ある主遊技保留に係る主遊技乱数に基づく決定内容に従い、主遊技識別情報表示部にて主遊技識別情報を変動表示させた後に主遊技識別情報を停止表示するよう制御する主遊技識別情報表示制御手段と、

主遊技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

副遊技部側で実行される情報表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段と

を備え、

補助遊技部は、

補助遊技始動口への遊技球の入球を契機として、補助遊技乱数を取得する補助遊技乱数取得手段と、

補助遊技乱数取得手段により補助遊技乱数が取得された場合、補助識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された補助遊技乱数を一時記憶して、補助遊技保留が生起するよう制御する補助遊技乱数一時記憶手段と、

ある補助遊技保留に関する補助遊技識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該ある補助遊技保留に係る補助遊技乱数に基づく決定内容に従い、補助遊技識別情報表示部にて補助遊技識別情報を変動表示させた後に補助遊技識別情報を停止表示するよう制御する補助遊技識別情報表示制御手段と、

補助遊技識別情報が特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、可変部材が変位し得る期間である変位駆動期間内にて、可変部材を前記閉鎖状態から前記開放状態に変位させた後、前記閉鎖状態に変位させる動作を一又は複数回行う易入球遊技を実行する易入球遊技決定実行手段と

を備え、

主遊技部は、

特別遊技制御手段において所定の特別遊技が実行された場合に、特別遊技の終了後に易入球遊技が実行されやすい特定遊技を実行する特定遊技制御手段をさらに備え、

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、情報表示部にて表示する情報表示内容を制御する情報表示内容制御手段と

を備え、

遊技球を第二領域側に向けて発射するよう報知可能な報知画像を情報表示部にて表示可能であり、

報知画像の表示態様として、第1態様と、第1態様とは異なる表示態様である第2態様とを少なくとも有しており、

報知画像を表示する場合、当該報知画像を第1態様と第2態様とのいずれの表示態様にて表示するのかを所定の条件が成立しているか否かに基づいて決定し得るよう構成されており、

所定の条件の一つとして、特定遊技が実行されている状況下において、補助遊技部が所定の報知切替条件を充足した場合に、報知画像の表示態様を変更する変更情報を記憶し、当該変更情報が記憶されている状況下において、報知画像の表示態様を変更する変更タイミングとなった場合を少なくとも有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主遊技始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）と、

主遊技始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）に取り付けられた、開放状態及び閉鎖状態に変位可能な可変部材（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）であって、開放状態に変位したときには主遊技始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）に遊技球が入球可能又は閉鎖状態と比較して入球容易であり、閉鎖状態に変位したときには主遊技始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）に遊技球が入球不能又は開放状態と比較して

入球困難に構成されている可変部材（例えば、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄ）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補助遊技始動口（例えば、補助遊技始動口Ｈ１０）と、

主遊技識別情報を表示可能な主遊技識別情報表示部（例えば、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、

補助遊技識別情報を表示可能な補助遊技識別情報表示部（例えば、補助遊技図柄表示部Ｈ２１ｇ）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、

主遊技をサポートする補助遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、

情報を表示可能な情報表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、

情報表示部への情報表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と

を備え、

主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）は、

主遊技始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）への入球に基づき、主遊技乱数を取得する主遊技乱数取得手段と、

主遊技乱数取得手段により主遊技乱数が取得された場合、主遊技識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された主遊技乱数を一時記憶して、主遊技保留が生起するよう制御する主遊技乱数一時記憶手段と、

ある主遊技保留に関する主遊技識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該ある主遊技保留に係る主遊技乱数に基づく決定内容に従い、主遊技識別情報表示部（例えば、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）にて主遊技識別情報を変動表示させた後に主遊技識別情報を停止表示するよう制御する主遊技識別情報表示制御手段と、

主遊技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

副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）側で実行される情報表示に際して必要な遊技情報を副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）側へ送信する遊技情報送信手段と

を備え、

補助遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）は、

補助遊技始動口（例えば、補助遊技始動口Ｈ１０）への遊技球の入球を契機として、補助遊技乱数を取得する補助遊技乱数取得手段と、

補助遊技乱数取得手段により補助遊技乱数が取得された場合、補助識別情報の変動表示開始条件を充足するまで当該取得された補助遊技乱数を一時記憶して、補助遊技保留が生起するよう制御する補助遊技乱数一時記憶手段と、

ある補助遊技保留に関する補助遊技識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該ある補助遊技保留に係る補助遊技乱数に基づく決定内容に従い、補助遊技識別情報表示部（例えば、補助遊技図柄表示部Ｈ２１ｇ）にて補助遊技識別情報を変動表示させた後に補助遊技識別情報を停止表示するよう制御する補助遊技識別情報表示制御手段と、

補助遊技識別情報が特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、可変部材（例えば、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄ）が変位し得る期間である変位駆動期間内にて、可変部材（例えば、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄ）を前記閉鎖状態から前記開放状態に変位させた後、前記閉鎖状態に変位させる動作を一又は複数回行う易入球遊技を実行する易入球遊技決定実行手段と

を備え、

主遊技部は、

特別遊技制御手段において所定の特別遊技が実行された場合に、特別遊技の終了後に易入球遊技が実行されやすい特定遊技（例えば、時間短縮遊技状態）を実行する特定遊技制御手段をさらに備え、

副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）は、

主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信

手段と、

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、情報表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示する情報表示内容を制御する情報表示内容制御手段とを備え、

遊技球を第二領域側に向けて発射するよう報知可能な報知画像を情報表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示可能であり、

報知画像の表示態様として、第 1 態様と、第 1 態様とは異なる表示態様である第 2 態様とを少なくとも有しており、

報知画像を表示する場合、当該報知画像を第 1 態様と第 2 態様とのいずれの表示態様にて表示するのかを所定の条件が成立しているか否かに基づいて決定し得るよう構成されてお

り、
所定の条件の一つとして、特定遊技が実行されている状況下において、補助遊技部が所定の報知切替条件を充足した場合に、報知画像の表示態様を変更する変更情報を記憶し、当該変更情報が記憶されている状況下において、報知画像の表示態様を変更する変更タイ
ミングとなった場合を少なくとも有する
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。