

【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】平成28年10月6日(2016.10.6)

【公開番号】特開2015-66458(P2015-66458A)

【公開日】平成27年4月13日(2015.4.13)

【年通号数】公開・登録公報2015-024

【出願番号】特願2014-250432(P2014-250432)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

A 6 3 F 7/02 3 1 5 Z

【手続補正書】

【提出日】平成28年8月23日(2016.8.23)

【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】

遊技球が入球可能な始動口と、

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、

閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部と、

演出を表示可能な演出表示部と、

遊技の進行を制御する主遊技部と、

演出の表示制御を司る副遊技部と

を備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により乱数が取得された場合、当否判定許可条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、

当否判定許可条件を充足した場合、前記乱数に基づき当否判定を実行する当否判定手段と、

当否判定手段による当否判定の結果に基づき、識別情報の停止識別情報を決定する識別情報表示内容決定手段と、

識別情報表示内容決定手段による決定に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示した後、識別情報の停止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

、

当否判定手段による当否判定の結果が当選であって識別情報表示部にて識別情報の停止識別情報が停止表示された後、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行する特別遊技制御手段と、

特別遊技の非実行中における遊技状態として通常遊技状態と通常遊技状態よりも始動口への入球容易性が高い特定遊技状態とを有し、特定遊技状態である場合、識別情報の変動

表示開始から停止表示までを一単位とし、特定遊技状態となったときから起算して当該一単位が所定回数行われるまでは、通常遊技状態としないよう制御し得る遊技状態制御手段と、

識別情報の変動表示時間の選択傾向が第一の傾向となる第一変動状態と、識別情報の変動表示時間の選択傾向が第一の傾向とは異なる第二の傾向となる第二変動状態とを少なくとも有し、特定遊技状態において第一変動状態とし得るよう制御し、特定遊技状態となったときから起算して前記一単位が前記所定回数未満となる特定回数行われた後は、第二変動状態とするよう制御し得る変動状態制御手段と、

副遊技部側で実行される演出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、

第一変動状態である場合においては、当否判定許可条件を充足した時点での保留数が第一の保留数である場合と当否判定許可条件を充足した時点での保留数が第一の保留数よりも多い第二の保留数である場合とで、当該当否判定許可条件を充足した際の当否判定手段による当否判定の結果が非当選となる場合における識別情報の変動表示時間の平均値に所定時間の平均値差分が生じる一方、

第二変動状態である場合においては、当否判定許可条件を充足した時点での保留数が第一の保留数である場合と当否判定許可条件を充足した時点での保留数が第一の保留数よりも多い第二の保留数である場合とで、当該当否判定許可条件を充足した際の当否判定手段による当否判定の結果が非当選となる場合における識別情報の変動表示時間の選択傾向が同一となるよう構成されており、

当否判定許可条件を充足した時点での保留数が前記第二の保留数である場合において、第一変動状態であり且つ当否判定手段による当否判定の結果が非当選となる場合での最も採り易い識別情報の変動表示時間よりも、第二変動状態であり且つ当否判定手段による当否判定の結果が非当選となる場合での最も採り易い識別情報の変動表示時間の方が、長時間となるよう構成されており、

前記一単位が第一の回数行われるまでは第一変動状態が設定され得るよう制御され、前記一単位が第二の回数行われるまでは第二変動状態が設定され得るよう制御され、且つ、当該第一の回数が当該第二の回数よりも多くなるよう構成されており、

第一変動状態であり且つ当否判定手段による当否判定の結果が非当選となる場合において選択可能となる識別情報の変動表示時間に係る候補数よりも、第二変動状態であり且つ当否判定手段による当否判定の結果が非当選となる場合において選択可能となる識別情報の変動表示時間に係る候補数の方が、少なくなるよう構成されており、

特定遊技状態である場合での可変部材が開放状態を維持する時間よりも、当否判定許可条件を充足した時点での保留数が前記第二の保留数である場合において第二変動状態であり且つ当否判定手段による当否判定の結果が非当選となる場合での最も採り易い識別情報の変動表示時間の方が、長時間となるよう構成されており、

副遊技部は、

主遊技部から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段
を備え、

第二変動状態である状況下において演出表示部にて実行される特殊演出は、第一変動状態である状況下では実行されないよう構成されている

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】０００５

【補正方法】変更

【補正の内容】

【０００５】

本態様に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口と、
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、
閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部と、
演出を表示可能な演出表示部と、
遊技の進行を制御する主遊技部と、
演出の表示制御を司る副遊技部と
を備え、
主遊技部は、
始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、
乱数取得手段により乱数が取得された場合、当否判定許可条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、
当否判定許可条件を充足した場合、前記乱数に基づき当否判定を実行する当否判定手段と、
当否判定手段による当否判定の結果に基づき、識別情報の停止識別情報を決定する識別情報表示内容決定手段と、
識別情報表示内容決定手段による決定に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示した後、識別情報の停止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
、
当否判定手段による当否判定の結果が当選であって識別情報表示部にて識別情報の停止識別情報が停止表示された後、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行する特別遊技制御手段と、
特別遊技の非実行中における遊技状態として通常遊技状態と通常遊技状態よりも始動口への入球容易性が高い特定遊技状態とを有し、特定遊技状態である場合、識別情報の変動表示開始から停止表示までを一単位とし、特定遊技状態となったときから起算して当該一単位が所定回数行われるまでは、通常遊技状態としないよう制御し得る遊技状態制御手段と、
識別情報の変動表示時間の選択傾向が第一の傾向となる第一変動状態と、識別情報の変動表示時間の選択傾向が第一の傾向とは異なる第二の傾向となる第二変動状態とを少なくとも有し、特定遊技状態において第一変動状態とし得るよう制御し、特定遊技状態となったときから起算して前記一単位が前記所定回数未滿となる特定回数行われた後は、第二変動状態とするよう制御し得る変動状態制御手段と、
副遊技部側で実行される演出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、
第一変動状態である場合においては、当否判定許可条件を充足した時点での保留数が第一の保留数である場合と当否判定許可条件を充足した時点での保留数が第一の保留数よりも多い第二の保留数である場合とで、当該当否判定許可条件を充足した際の当否判定手段による当否判定の結果が非当選となる場合における識別情報の変動表示時間の平均値に所定時間の平均値差分が生じる一方、
第二変動状態である場合においては、当否判定許可条件を充足した時点での保留数が第一の保留数である場合と当否判定許可条件を充足した時点での保留数が第一の保留数よりも多い第二の保留数である場合とで、当該当否判定許可条件を充足した際の当否判定手段による当否判定の結果が非当選となる場合における識別情報の変動表示時間の選択傾向が同一となるよう構成されており、
当否判定許可条件を充足した時点での保留数が前記第二の保留数である場合において、第一変動状態であり且つ当否判定手段による当否判定の結果が非当選となる場合での最も

採り易い識別情報の変動表示時間よりも、第二変動状態であり且つ当否判定手段による当否判定の結果が非当選となる場合での最も採り易い識別情報の変動表示時間の方が、長時間となるよう構成されており、

前記一単位が第一の回数行われるまでは第一変動状態が設定され得るよう制御され、前記一単位が第二の回数行われるまでは第二変動状態が設定され得るよう制御され、且つ、当該第一の回数が当該第二の回数よりも多くなるよう構成されており、

第一変動状態であり且つ当否判定手段による当否判定の結果が非当選となる場合において選択可能となる識別情報の変動表示時間に係る候補数よりも、第二変動状態であり且つ当否判定手段による当否判定の結果が非当選となる場合において選択可能となる識別情報の変動表示時間に係る候補数の方が、少なくなるよう構成されており、

特定遊技状態である場合での可変部材が開放状態を維持する時間よりも、当否判定許可条件を充足した時点での保留数が前記第二の保留数である場合において第二変動状態であり且つ当否判定手段による当否判定の結果が非当選となる場合での最も採り易い識別情報の変動表示時間の方が、長時間となるよう構成されており、

副遊技部は、

主遊技部から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段を備え、

第二変動状態である状況下において演出表示部にて実行される特殊演出は、第一変動状態である状況下では実行されない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。

< 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、
遊技球が入球可能な始動口と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部と、
演出を表示可能な演出表示部と、
遊技の進行を制御する主遊技部と、
演出の表示制御を司る副遊技部と

を備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により乱数が取得された場合、当否判定許可条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段と、

当否判定許可条件を充足した場合、前記乱数に基づき当否判定を実行する当否判定手段と、

前記当否判定の結果に基づき、識別情報の停止識別情報を決定する識別情報表示内容決定手段と、

識別情報表示内容決定手段による決定に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示した後、停止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、

前記当否判定の結果が当選である場合、識別情報表示部にて停止識別情報が停止表示された後、遊技者にとって有利な特別遊技を実行する特別遊技制御手段と、

前記当否判定の結果が所定確率で当選となる低確率抽選状態と、前記当否判定の結果が当該所定確率よりも高確率で当選となる高確率抽選状態とを有し、特別遊技の実行終了後において高確率抽選状態とし得るよう制御し、高確率抽選状態である場合、識別情報の変動表示開始から停止表示までを一単位とし、当該特別遊技の実行終了後から起算して当該一単位の繰り返し回数が所定回数に到達するまでは、低確率抽選状態としないよう制御し得る抽選状態制御手段と、

識別情報の変動表示期間の平均値が第一の期間となる第一変動期間状態と、識別情報の変動表示期間の平均値が当該第一の期間とは異なる第二の期間となる第二変動期間状態と

を少なくとも有し、特別遊技の実行終了後での高確率抽選状態における特定期間において第一変動期間状態とし得るよう制御し、当該特別遊技の実行終了後から起算して前記一単位の繰り返し回数が前記所定回数未満となる特定回数に到達した後は、第一変動期間状態から第二変動期間状態とするよう制御し得る変動期間状態制御手段と、

副遊技部側で実行される演出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、

第一変動期間状態である場合においては、当否判定許可条件を充足した時点での保留数が第一の保留数である場合と当否判定許可条件を充足した時点での保留数が第一の保留数よりも多い第二の保留数である場合とで、当該当否判定許可条件を充足した際の前記当否判定の結果が非当選となる場合における識別情報の変動表示期間の平均値に所定期間の平均値差分が生じる一方、

第二変動期間状態である場合においては、当否判定許可条件を充足した際の前記当否判定の結果が非当選となる場合における識別情報の変動表示期間の平均値として、当否判定許可条件を充足した時点での保留数に応じた前記所定期間の平均値差分が生じないように構成されており、

前記一単位の繰り返しが第一の回数分に亘って行われるまでは第一変動期間状態が維持され得るよう制御され、前記一単位の繰り返しが第二の回数分に亘って行われるまでは第二変動期間状態が維持され得るよう制御され、且つ、当該第一の回数が当該第二の回数よりも多くなるよう構成されており、

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、演出表示部にて表示され得る演出表示内容を制御する演出表示制御手段と

を備え、

第一変動期間状態が維持されている期間中において表示される演出表示内容における特定の演出表示内容は、第二変動期間状態が維持されている期間中においては表示されない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。

< 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、

遊技球が入球可能な始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）と、

閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）と、

可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）に入球した遊技球が入球し得る特定領域（例えば、特定領域C22）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A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置SG）と、

遊技の進行を司る主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

演出の表示制御を司る副遊技部（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、

始動口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段（例えば、乱数取得判定実行手段MJ20）と、

乱数取得手段（例えば、乱数取得判定実行手段MJ20）により乱数が取得された場合、当否判定許可条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一

時記憶手段（例えば、保留制御手段 M J 3 0 ）と、

当否判定許可条件を充足した場合、前記乱数に基づき当否判定を実行する当否判定手段（例えば、当否抽選手段 M N 1 0 ）と、

前記当否判定の結果に基づき、識別情報の停止識別情報を決定する識別情報表示内容決定手段（例えば、図柄内容決定手段 M N 4 0 ）と、

識別情報表示内容決定手段（例えば、図柄内容決定手段 M N 4 0 ）による決定に基づき、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、停止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（例えば、表示制御手段 M P 1 0 ）と、

前記当否判定の結果が当選である場合、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）にて停止識別情報が停止表示された後、可変入賞口（例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0）を遊技者にとって有利な状態とし得る特別遊技を実行する特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段 M P 3 0）と、

前記当否判定の結果が所定確率で当選となる低確率抽選状態と、前記当否判定の結果が当該所定確率よりも高確率で当選となる高確率抽選状態とを有し、特別遊技の実行終了後において高確率抽選状態とし得るよう制御し、高確率抽選状態である場合、識別情報の変動表示開始から停止表示までを一単位とし、当該特別遊技の実行終了後から起算して当該一単位の繰り返し回数が所定回数に到達するまでは、低確率抽選状態としないよう制御し得る抽選状態制御手段（例えば、特定遊技制御手段 M P 5 0）と、

識別情報の変動表示期間の平均値が第一の期間となる第一変動期間状態と、識別情報の変動表示期間の平均値が当該第一の期間とは異なる第二の期間となる第二変動期間状態とを少なくとも有し、特別遊技の実行終了後における特定期間において第一変動期間状態とし得るよう制御し、第一変動期間状態である場合、当該特別遊技の実行終了後から起算して前記一単位の繰り返し回数が前記所定回数未満となる特定回数に到達した後は、第二変動期間状態とするよう制御し得る変動期間状態制御手段（例えば、限定頻度変動態様決定手段 M N 5 2）と、

副遊技部（例えば、副制御基板 S）側で実行される演出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）側へ送信する手段であって、当否判定許可条件を充足していない保留に関する情報を副遊技部（例えば、副制御基板 S）側へ事前に送信し得る遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段 M T）とを備え、

特別遊技の実行時において特定領域への入球があった場合には、当該特別遊技の実行終了後において第一変動期間状態とする一方、特別遊技の実行時において特定領域への入球がなかった場合には、当該特別遊技の実行終了後において第一変動期間状態としないよう構成されており、

第一変動期間状態である場合であって、当否判定許可条件を充足した時点での保留数が第一の保留数である場合と当否判定許可条件を充足した時点での保留数が第二の保留数である場合とでは、当該当否判定許可条件を充足した際の前記当否判定の結果が非当選となる場合における識別情報の変動表示期間の平均値の差が第一差分値となり、第二変動期間状態である場合であって、当否判定許可条件を充足した時点での保留数が第一の保留数である場合と当否判定許可条件を充足した時点での保留数が第二の保留数である場合とでは、当該当否判定許可条件を充足した際の前記当否判定の結果が非当選となる場合における識別情報の変動表示期間の平均値の差が第一差分値よりも小さい第二差分値となるか、当該識別情報の変動表示期間の平均値が同一となるよう構成されており、

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）から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段（例えば、表示情報受信手段 S M 1 0）と、

遊技情報受信手段（例えば、表示情報受信手段 S M 1 0）により前記保留に関する情報が受信された場合、当該受信された保留に関する情報において所定条件を充足した際には

、当該所定条件を充足した保留の存在を示唆又は報知する保留先読み演出表示内容を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて表示し得るよう制御する保留先読み演出表示制御手段（例えば、保留先読み演出実行制御手段ＳＭ２６）とを備え、

第一変動期間状態にて生起した保留に係る前記一単位の実行によって、前記特定回数に到達することが予定されている場合には、保留先読み演出表示内容を演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて非表示とし得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。