

【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27年5月21日(2015.5.21)

【公開番号】特開2015-66102(P2015-66102A)

【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2013-202101(P2013-202101)

【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27年3月31日(2015.3.31)

【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、
閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口と、
可変入賞口に入球した遊技球が入球し得る特定領域と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部と
を備え、
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取得された乱数に基づき、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停止表示された識
別情報の停止識別情報が特定停止識別情報であった場合、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、
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するよう制御し得る抽選状態制御手段と、
通常遊技状態と通常遊技状態よりも始動口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、特
別遊技の実行終了後において特定遊技状態とするよう制御し得る遊技状態移行制御手段と
、
識別情報の変動表示時間を決定する際に参照されるテーブルとして第一変動パターンテ
ーブルと、第一変動パターンテーブルとは識別情報の変動表示時間の選択傾向が異なる第
二変動パターンテーブルとを少なくとも有し、特別遊技の実行終了後において、第一変動
パターンテーブルを参照する第一変動期間状態と第二変動パターンテーブルを参照する第
二変動期間状態とのいずれかとするよう制御し得る変動期間状態制御手段と
を備え、

特定停止識別情報の種類に応じて特別遊技の実行内容が異なり得る一方で、特別遊技の実行内容が互いに同一となる複数種類の特定停止識別情報を有しており、

前記複数種類の特定停止識別情報の内の或る種類の特定停止識別情報が停止表示された場合における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特定遊技状態とし且つ第一変動期間状態とする一方、

前記或る種類の特定停止識別情報が停止表示された場合における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特定遊技状態とし且つ第二変動期間状態とするよう構成されており、

特別遊技の実行時における特定領域への入球有無に拘わらず、当該特別遊技の実行終了後においては特定遊技状態となることが確定的となる一方で、特別遊技の実行時における特定領域への入球有無に応じて、当該特別遊技の実行終了後において高確率抽選状態となるか否かが決定され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。

【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、

閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口と、

可変入賞口に入球した遊技球が入球し得る特定領域と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部と

を備え、

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取得された乱数に基づき、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停止表示された識別情報の停止識別情報が特定停止識別情報であった場合、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、

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するよう制御し得る抽選状態制御手段と、

通常遊技状態と通常遊技状態よりも始動口へ入球容易となる特定遊技状態とを有し、特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とするよう制御し得る遊技状態移行制御手段と

、

識別情報の変動表示時間を決定する際に参照されるテーブルとして第一変動パターンテーブルと、第一変動パターンテーブルとは識別情報の変動表示時間の選択傾向が異なる第二変動パターンテーブルとを少なくとも有し、特別遊技の実行終了後において、第一変動パターンテーブルを参照する第一変動期間状態と第二変動パターンテーブルを参照する第二変動期間状態とのいずれかとするよう制御し得る変動期間状態制御手段と

を備え、

特定停止識別情報の種類に応じて特別遊技の実行内容が異なり得る一方で、特別遊技の実行内容が互いに同一となる複数種類の特定停止識別情報を有しており、

前記複数種類の特定停止識別情報の内の或る種類の特定停止識別情報が停止表示された

場合における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特定遊技状態とし且つ第一変動期間状態とする一方、

前記或る種類の特定停止識別情報が停止表示された場合における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特定遊技状態とし且つ第二変動期間状態とするよう構成されており、

特別遊技の実行時における特定領域への入球有無に拘わらず、当該特別遊技の実行終了後においては特定遊技状態となることが確定的となる一方で、特別遊技の実行時における特定領域への入球有無に応じて、当該特別遊技の実行終了後において高確率抽選状態となるか否かが決定され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。

< 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、

始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）に取り付けられた、開放状態と閉鎖状態とに変位可能な部材であって、開放状態に変位した際には始動口（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となると共に、閉鎖状態に変位した際には始動口（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となるよう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、

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

を備え、

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、

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MN10）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MN40）と、

識別情報表示内容決定手段（例えば、図柄内容決定手段MN40）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A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）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MP10）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A21g、第2主遊技図柄表示部B21g）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C10、第2大入賞口C20）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MP30）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MP50）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、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MN52）と、

可変部材（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）の開放容易性に係る遊技状態として、低頻度開放状態と低頻度開放状態よりも可変部材（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）が開放状態となり易い高頻度開放状態とを有し、特別遊技の実行終了後において高頻度開放状態とし得るよう制御し、高頻度開放状態である場合、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規定回数に到達するまでは、低頻度開放状態としないよう制御し得る開放状態制御手段（例えば、第2主遊技始動口電動役物開閉制御手段MP20 B）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高確率抽選状態とし且つ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低確率抽選状態とし且つ第一変動期間状態としないよう構成されており、

特別遊技の実行時において特定領域（例えば、特定領域C22）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前記規定回数が第一の回数となる高頻度開放状態とし、特別遊技の実行時において特定領域（例えば、特定領域C22）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前記規定回数が第一の回数よりも少ない第二の回数となる高頻度開放状態と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。