

【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 6 年 5 月 8 日(2024.5.8)

【公開番号】特開 2024-3137(P2024-3137A)
【公開日】令和 6 年 1 月 11 日(2024.1.11)
【年通号数】公開公報(特許)2024-005
【出願番号】特願 2023-191945(P2023-191945)
【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02(2006.01)

10

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

【手続補正書】

【提出日】令和 6 年 4 月 25 日(2024.4.25)

【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

20

【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入賞口と、
開状態と閉状態を採り得る大入賞口と、
始動口への遊技球の入球を契機として当否判定を実行する当否判定手段と、
当否判定の結果を示す特別図柄が変動表示および停止表示される図柄表示装置と、
当否判定の結果が当選となる場合に、大入賞口の開放を伴う特別遊技を実行し得る特別
遊技実行手段と、
を備え、

30

当否判定の結果を演出的に示す図柄の表示として、第 1 図柄の変動表示および停止表示
と、第 2 図柄の変動表示および停止表示とを表示可能に構成されており、
第 1 図柄は所定の予告演出と重畳表示し得る一方で、第 2 図柄は当該所定の予告演出と
重畳表示しないよう構成されており、
第 1 図柄は現在の演出形式が第 1 演出形式であるか第 2 演出形式であるかに応じて表示
位置が相違し得る一方で、第 2 図柄は現在の演出形式が第 1 演出形式であっても第 2 演出
形式であっても表示位置が同一とな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

40

【補正対象項目名】0 0 0 6

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 6】

本発明のある態様の遊技機は、
遊技球が入球可能な始動入賞口と、
開状態と閉状態を採り得る大入賞口と、
始動口への遊技球の入球を契機として当否判定を実行する当否判定手段と、
当否判定の結果を示す特別図柄が変動表示および停止表示される図柄表示装置と、
当否判定の結果が当選となる場合に、大入賞口の開放を伴う特別遊技を実行し得る特別

50

遊技実行手段と、
を備え、

当否判定の結果を演出的に示す図柄の表示として、第1図柄の変動表示および停止表示と、第2図柄の変動表示および停止表示とを表示可能に構成されており、

第1図柄は所定の予告演出と重畳表示し得る一方で、第2図柄は当該所定の予告演出と重畳表示しないよう構成されており、

第1図柄は現在の演出形式が第1演出形式であるか第2演出形式であるかに応じて表示位置が相違し得る一方で、第2図柄は現在の演出形式が第1演出形式であっても第2演出形式であっても表示位置が同一とな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。

10

< 付記 >

尚、本発明の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。

本別態様に係る遊技機は、

遊技球が入球可能な第1始動入賞口と、

遊技球が入球可能な第2始動入賞口と、

開状態と閉状態を採り得る大入賞口と、

大入賞口内に設けられた特定領域と、

第1始動入賞口に取り付けられ、開状態と閉状態を採り得る可変部材と、

第1特別図柄を表示可能な第1特別図柄表示部と、

20

第2特別図柄を表示可能な第2特別図柄表示部と、

普通図柄を表示可能な普通図柄表示部と、

遊技の進行を制御する主遊技部と、

演出を表示可能な演出表示部と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部と

を備え、

第1始動入賞口への入球に基づき、第1乱数を取得可能に構成され、

第1乱数が取得された場合、第1乱数を第1保留として記憶可能に構成され、

第1保留に係る第1乱数に基づき当否抽選を実行し、当該当否抽選の結果に基づき第1特別図柄の変動パターンを決定可能に構成され、

30

決定された第1特別図柄の変動パターンに基づいて、第1特別図柄表示部にて第1特別図柄を変動表示させた後に第1特別図柄を停止表示可能に構成され、

第2始動入賞口への入球に基づき、第2乱数を取得可能に構成され、

第2乱数が取得された場合、第2乱数を第2保留として記憶可能に構成され、

第2保留に係る第2乱数に基づき当否抽選を実行し、当該当否抽選の結果に基づき第2特別図柄の変動パターンを決定可能に構成され、

決定された第2特別図柄の変動パターンに基づいて、第2特別図柄表示部にて第2特別図柄を変動表示させた後に第2特別図柄を停止表示可能に構成され、

第1乱数に基づく当否抽選の結果が当選であって第1特別図柄が停止表示された後又は第2乱数に基づく当否抽選の結果が当選であって第2特別図柄が停止表示された後において、大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可能に構成され、

40

普通図柄表示部にて普通図柄が変動表示した後に所定態様にて停止表示することで、可変部材を遊技者にとって有利な状態とし得る補助遊技を実行可能に構成されており、

第1始動入賞口への入球容易性に関する遊技状態として、低ベース状態と、低ベース状態よりも第1始動入賞口への入球容易性が高い高ベース状態とを有し、所定の移行条件を充足することで高ベース状態へ移行可能に構成されており、

第1乱数に基づく当否抽選の結果又は第2乱数に基づく当否抽選の結果が当選となる確率に関する遊技状態として、当該確率が所定確率である低確率状態と、当該確率が所定確率よりも高確率である高確率状態とを有し、特定の移行条件を充足することで高確率状態へ移行可能に構成されており、

50

特別遊技の実行中に特定領域に遊技球が入球することで、高確率状態へ移行可能に構成されており、

第 1 乱数に基づく当否抽選の結果が当選であって第 1 特別図柄が停止表示された後に実行される特別遊技については、特定領域への遊技球の入球が困難な特別遊技と特定領域への遊技球の入球が容易な特別遊技のいずれかとなるよう構成されている一方で、第 2 乱数に基づく当否抽選の結果が当選であって第 2 特別図柄が停止表示された後に実行される特別遊技については、特定領域への遊技球の入球が容易な特別遊技となるよう構成されており、

高確率状態且つ低ベース状態においては、第 2 特別図柄の変動表示時間が相対的に短い一方で、高確率状態且つ高ベース状態においては、第 1 特別図柄の変動表示時間が相対的に短くなるよう構成されており、

第 1 乱数に基づく当否抽選の結果が当選であって第 1 特別図柄が停止表示された後に実行される特定領域への遊技球の入球が容易な特別遊技の実行中に特定領域に遊技球が入球した場合、高確率状態且つ低ベース状態に移行するよう構成されており、

第 2 乱数に基づく当否抽選の結果が当選であって第 2 特別図柄が停止表示された後に実行される特定領域への遊技球の入球が容易な特別遊技の実行中に特定領域に遊技球が入球した場合、高確率状態且つ低ベース状態、又は高確率状態且つ高ベース状態に移行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。

10

20

30

40

50