

【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29年5月18日(2017.5.18)

【公開番号】特開2017-12771(P2017-12771A)

【公開日】平成29年1月19日(2017.1.19)

【年通号数】公開・登録公報2017-003

【出願番号】特願2016-164111(P2016-164111)

【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

【手続補正書】

【提出日】平成29年3月29日(2017.3.29)

【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第一始動口と、  
遊技球が入球可能な第二始動口と、  
開状態と閉状態を採り得る可変入賞口と、  
第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部と、  
第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部と、  
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、

主遊技部は、

第一始動口への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段と、

第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段と

、

第二始動口への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段と、

第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段と、

第二遊技内容決定手段による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段と

、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、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可能な特別遊技制御手段と、

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、第一識別情報が変動表示されている間は第二識別情報が変動表示されず且つ第二識別情報が変動表示されている間は第一識別情報が変動表示されない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する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段と、

第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段とを備え、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、

或る一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、当該或る一演出期間内において最終表示態様が表示されるよりも前にて暫定表示態様が表示され得ると共に、当該暫定表示態様が表示される場合には当該或る一演出期間内において再び変動表示される擬似変動を実行可能であり、第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特殊表示態様が表示され得るよう構成されており、

或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特殊表示態様が表示されないよう構成されており、

第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させる際の第一演出用図柄の表示サイズは、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させる際の第二演出用図柄の表示サイズよりも大きくなるよう構成されており、

前記特殊表示態様以外の或る第一演出用図柄の構成要素は、少なくとも第一要素と第二要素とを含み、

第二演出用図柄の構成要素は、前記第一要素を含む一方で前記第二要素を含まないよう構成されており、

前記擬似変動の実行時において表示された第一演出用図柄の暫定表示態様での組合せに係る種類に応じて、特別遊技の実行期待度が異なるよう構成されており、

前記擬似変動の実行時において表示されている背景演出の演出表示内容に応じて、特別遊技の実行期待度が異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

【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、  
遊技球が入球可能な第一始動口と、  
遊技球が入球可能な第二始動口と、  
開状態と閉状態を採り得る可変入賞口と、  
第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部と、  
第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部と、  
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、

主遊技部は、

第一始動口への入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段と、

第一乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第一識別情報の停止表示態様と第一識別情報の変動表示態様とを決定する第一遊技内容決定手段と、

第一遊技内容決定手段による決定に従い、第一識別情報表示部にて第一識別情報を変動表示させた後に第一識別情報を停止表示させるよう制御する第一識別情報表示制御手段と

、

第二始動口への入球に基づき、第二乱数を取得する第二乱数取得手段と、

第二乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき第二識別情報の停止表示態様と第二識別情報の変動表示態様とを決定する第二遊技内容決定手段と、

第二遊技内容決定手段による決定に従い、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示させた後に第二識別情報を停止表示させるよう制御する第二識別情報表示制御手段と

、

第一乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第一識別情報が停止表示された後又は第二乱数に基づく当否判定の結果が当選であって第二識別情報が停止表示された後において、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可能な特別遊技制御手段と、

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、第一識別情報が変動表示されている間は第二識別情報が変動表示されず且つ第二識別情報が変動表示されている間は第一識別情報が変動表示されない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する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と、

第一演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第一演出用図柄表示制御手段と、

第二演出用図柄を演出表示部にて変動表示させた後で、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させるよう制御する第二演出用図柄表示制御手段と

を備え、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内において、第一演出用図柄及び第二演出用図柄を変動表示可能とするよう構成されており、

第一識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対

応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第二識別情報が或る変動表示態様にて変動表示する場合は、当該或る変動表示態様に対応した第一演出用図柄の変動表示及び当該或る変動表示態様に対応した第二演出用図柄の変動表示を実行可能に構成されており、

第一識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第二識別情報が或る停止表示態様にて停止表示する場合は、当該或る停止表示態様に対応した第一演出用図柄の最終表示態様及び当該或る停止表示態様に対応した第二演出用図柄の最終表示態様を表示可能に構成されており、

第一識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間内を一演出期間内とし、

或る一演出期間内において変動表示される第一演出用図柄について、当該或る一演出期間内において最終表示態様が表示されるよりも前にて暫定表示態様が表示され得ると共に、当該暫定表示態様が表示される場合には当該或る一演出期間内において再び変動表示される擬似変動を実行可能であり、第一演出用図柄の暫定表示態様が表示される際には、第一演出用図柄の最終表示態様としては表示されない特殊表示態様が表示され得るよう構成されており、

或る一演出期間内において変動表示される第二演出用図柄について、当該或る一演出期間内において前記特殊表示態様が表示されないよう構成されており、

第一演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させる際の第一演出用図柄の表示サイズは、第二演出用図柄の最終表示態様を演出表示部にて表示させる際の第二演出用図柄の表示サイズよりも大きくなるよう構成されており、

前記特殊表示態様以外の或る第一演出用図柄の構成要素は、少なくとも第一要素と第二要素とを含み、

第二演出用図柄の構成要素は、前記第一要素を含む一方で前記第二要素を含まないよう構成されており、

前記擬似変動の実行時において表示された第一演出用図柄の暫定表示態様での組合せに係る種類に応じて、特別遊技の実行期待度が異なるよう構成されており、

前記擬似変動の実行時において表示されている背景演出の演出表示内容に応じて、特別遊技の実行期待度が異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。

< 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が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、

開状態と閉状態を採り得る可变入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）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、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板M）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、

演出表示部（例えば、演出表示装置SG）への演出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、

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、第 1 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 A、第 2 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 B）と、

乱数取得手段（例えば、第 1 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 A、第 2 主遊技乱数取得判定実行手段 M J 2 1 B）により乱数が取得された場合、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乱数を一時記憶して、保留が生起するように制御する乱数一時記憶手段（例えば、保留制御手段 M J 3 0）と、

ある保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合において、当該ある保留に係る前記乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき識別情報の停止表示態様と識別情報の変動表示態様とを決定する遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N）と、

遊技内容決定手段（例えば、遊技内容決定手段 M N）による決定に従い、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させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段（例えば、第 1・第 2 主遊技図柄制御手段 M P 1 1 C）と、

前記当否判定の結果が当選であって識別情報が停止表示された後において、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可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段 M P 3 0）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、

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（例えば、情報送受信制御手段 S M 4 0）と、

遊技情報受信手段（例えば、情報送受信制御手段 S M 4 0）により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段（例えば、演出表示制御手段 S M 2 0）と、

演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて変動表示させた後で、演出用図柄を演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて停止表示させるよう制御する演出用図柄表示制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段 S M 2 1）と

を備え、

識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間を一演出期間とし、ある一演出期間内において演出用図柄を変動表示可能に構成されており、

ある一演出期間内において変動表示された演出用図柄は、当該ある一演出期間内において確定的に停止表示されるよりも前にて暫定的に停止表示され得ると共に、当該暫定的に停止表示された場合には当該ある一演出期間内において再び変動表示される擬似変動を実行可能であり、演出用図柄が確定的又は暫定的に停止表示される際には、当該確定的又は暫定的に停止表示された時点では特別遊技が実行されないことを示す一方で当該確定的又は暫定的に停止表示された以降においては特別遊技の実行可能性があることを示す特殊停止表示態様が確定的又は暫定的に停止表示され得よう構成されており、

ある一演出期間内において演出用図柄が確定的又は暫定的に停止表示される際に、演出用図柄として前記特殊停止表示態様が停止表示される場合には、少なくとも一の特演出用図柄と特殊演出用図柄とは異なる種類である複数の通常演出用図柄との組み合わせとなるよう構成されており、

ある保留が生起した後から当該ある保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足するより前に、所定の条件を満たした場合には当該ある保留を特定保留とし、ある特定保留が生起した時点で、当該ある特定保留よりも先に識別情報の変動表示開始条件を充足することとなる保留である先消化保留が一又は複数存在している場合、先消化保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合に対応する一演出期間内において前記特殊停止表示態様が確定的又は暫定的に停止表示される際には、前記複数の通常演出用図柄が同一

種類となり得ない一方、特定保留に関する識別情報の変動表示開始条件を充足した場合に対応する一演出期間内において前記特殊停止表示態様が確定的又は暫定的に停止表示される際には、前記複数の通常演出用図柄が同一種類となり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。