

【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11月5日(2015.11.5)

【公開番号】特開2014-140628(P2014-140628A)

【公開日】平成26年8月7日(2014.8.7)

【年通号数】公開・登録公報2014-042

【出願番号】特願2013-239648(P2013-239648)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F	7/02	3 1 6 B
A 6 3 F	7/02	3 1 5 A
A 6 3 F	7/02	3 2 0

【手続補正書】

【提出日】平成27年9月11日(2015.9.11)

【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主遊技用始動口と、

遊技球が入球可能な補助遊技用始動口と、

閉状態と閉状態とに変位可能な可変入賞口と、

所定の始動口に取り付けられた、第一位置及び第二位置に変位可能な可変部材であって、第一位置に変位したときには当該所定の始動口に遊技球が入球可能であると共に、第二位置に変位したときには第一位置に変位したときと比較して当該所定の始動口に遊技球が入球困難又は入球不能に構成されている可変部材と、

主遊技用識別情報を変動表示及び停止表示可能な主遊技用識別情報表示部と、

補助遊技用識別情報を変動表示及び停止表示可能な補助遊技用識別情報表示部と、

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、

主遊技をサポートする補助遊技部と、

演出表示を制御する副遊技部と

を備え、

主遊技部は、

主遊技用始動口への遊技球の入球を契機として、主遊技用乱数を取得する主遊技用乱数取得手段と、

主遊技用乱数取得手段が取得した主遊技用乱数に基づき、当否判定を実行する主遊技用当否判定手段と、

主遊技用識別情報表示部にて表示される主遊技用識別情報の確定停止表示態様としての停止主遊技用識別情報を決定する主遊技用識別情報表示内容決定手段と、

主遊技用識別情報表示内容決定手段による決定に基づき、主遊技用識別情報を主遊技用識別情報表示部で変動表示した後、主遊技用識別情報表示部上に停止主遊技用識別情報を表示するよう制御する主遊技用識別情報表示制御手段と、

主遊技用乱数取得手段により主遊技用乱数が取得された場合、主遊技用当否判定手段による当否判定が許可されるまで主遊技用乱数を保留として一時記憶する主遊技用乱数一時

記憶手段と、

主遊技用当否判定手段による当否判定結果が当選であった場合、所定の停止主遊技用識別情報が表示されたことを契機として、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とする特別遊技を実行する特別遊技制御手段と
を備え、

補助遊技部は、

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

補助遊技用乱数取得手段が取得した補助遊技用乱数に基づき、当否判定を実行する補助遊技用当否判定手段と、

補助遊技用識別情報表示部にて表示される補助遊技用識別情報の確定停止表示態様としての停止補助遊技用識別情報を決定する補助遊技用識別情報表示内容決定手段と、

補助遊技用識別情報表示内容決定手段による決定に基づき、補助遊技用識別情報表示部にて補助遊技用識別情報を変動表示させた後、停止補助遊技用識別情報を表示するよう制御する補助遊技用識別情報表示制御手段と、

補助遊技用当否判定手段による当否判定結果が当選であった場合、所定の停止補助遊技用識別情報が表示されたことを契機として、可変部材が変位し得る期間である変位駆動期間内にて、可変部材を前記第二位置から前記第一位置に変位させた後、前記第二位置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、補助遊技部側の遊技状態として、通常遊技状態と通常遊技状態よりも易入球遊技が実行され易い特定遊技状態とを有しており、

副遊技部は、

主遊技用識別情報の変動表示に対応した演出を演出表示部にて表示する演出表示制御手段と、

補助遊技用当否判定手段による当否判定結果に係る演出表示内容を決定し得る当否示唆情報出力内容決定手段と
を備え、

当否示唆情報出力内容決定手段からの情報に基づき演出表示部にて表示可能な演出表示である当否示唆用演出を実行可能に構成されており、

主遊技用識別情報の変動表示に対応した演出であるリーチ成立後の所定の演出を演出表示部にて表示する場合、所定の表示期間に到達している場合に当該所定の演出が表示されるよう構成されており、

主遊技用識別情報の変動表示に対応した演出が前記所定の表示期間に到達している場合であって、可変部材が前記第一位置となる総時間が所定時間値以上となる易入球遊技の実行が予定されていない場合には、前記当否示唆用演出の演出表示内容を表示しない、或いは、前記所定の表示期間に到達していない場合と比して、前記当否示唆用演出の演出表示内容を表示しない確率を高めるよう構成されており、

前記所定の停止補助遊技用識別情報の種類として、停止補助遊技用識別情報Aと停止補助遊技用識別情報Bとを有しており、

通常遊技状態にて補助遊技用乱数に基づく当否判定結果が当選であり且つ停止補助遊技用識別情報Aが表示されたことを契機として、可変部材が前記第一位置となる総時間が所定時間値未満となる易入球遊技を実行する一方、通常遊技状態にて補助遊技用乱数に基づく当否判定結果が当選であり且つ停止補助遊技用識別情報Bが表示されたことを契機として、可変部材が前記第一位置となる総時間が所定時間値以上となる易入球遊技を実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。

【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主遊技用始動口と、
遊技球が入球可能な補助遊技用始動口と、
開状態と閉状態とに変位可能な可変入賞口と、
所定の始動口に取り付けられた、第一位置及び第二位置に変位可能な可変部材であって、第一位置に変位したときには当該所定の始動口に遊技球が入球可能であると共に、第二位置に変位したときには第一位置に変位したときと比較して当該所定の始動口に遊技球が入球困難又は入球不能に構成されている可変部材と、
主遊技用識別情報を変動表示及び停止表示可能な主遊技用識別情報表示部と、
補助遊技用識別情報を変動表示及び停止表示可能な補助遊技用識別情報表示部と、
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、
主遊技をサポートする補助遊技部と、
演出表示を制御する副遊技部と
を備え、
主遊技部は、
主遊技用始動口への遊技球の入球を契機として、主遊技用乱数を取得する主遊技用乱数取得手段と、
主遊技用乱数取得手段が取得した主遊技用乱数に基づき、当否判定を実行する主遊技用当否判定手段と、
主遊技用識別情報表示部にて表示される主遊技用識別情報の確定停止表示態様としての停止主遊技用識別情報を決定する主遊技用識別情報表示内容決定手段と、
主遊技用識別情報表示内容決定手段による決定に基づき、主遊技用識別情報を主遊技用識別情報表示部で変動表示した後、主遊技用識別情報表示部上に停止主遊技用識別情報を表示するよう制御する主遊技用識別情報表示制御手段と、
主遊技用乱数取得手段により主遊技用乱数が取得された場合、主遊技用当否判定手段による当否判定が許可されるまで主遊技用乱数を保留として一時記憶する主遊技用乱数一時記憶手段と、
主遊技用当否判定手段による当否判定結果が当選であった場合、所定の停止主遊技用識別情報が表示されたことを契機として、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とする特別遊技を実行する特別遊技制御手段と
を備え、
補助遊技部は、
補助遊技用始動口への遊技球の入球を契機として、補助遊技用乱数を取得する補助遊技用乱数取得手段と、
補助遊技用乱数取得手段が取得した補助遊技用乱数に基づき、当否判定を実行する補助遊技用当否判定手段と、
補助遊技用識別情報表示部にて表示される補助遊技用識別情報の確定停止表示態様としての停止補助遊技用識別情報を決定する補助遊技用識別情報表示内容決定手段と、
補助遊技用識別情報表示内容決定手段による決定に基づき、補助遊技用識別情報表示部にて補助遊技用識別情報を変動表示させた後、停止補助遊技用識別情報を表示するよう制御する補助遊技用識別情報表示制御手段と、
補助遊技用当否判定手段による当否判定結果が当選であった場合、所定の停止補助遊技用識別情報が表示されたことを契機として、可変部材が変位し得る期間である変位駆動期間内にて、可変部材を前記第二位置から前記第一位置に変位させた後、前記第二位置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、補助遊技部側の遊技状態として、通常遊技状態と通常遊技状態よりも易入球遊技が実行され易い特定遊技状態とを有しており、

副遊技部は、

主遊技用識別情報の変動表示に対応した演出を演出表示部にて表示する演出表示制御手段と、

補助遊技用当否判定手段による当否判定結果に係る演出表示内容を決定し得る当否示唆情報出力内容決定手段と
を備え、

当否示唆情報出力内容決定手段からの情報に基づき演出表示部にて表示可能な演出表示である当否示唆用演出を実行可能に構成されており、

主遊技用識別情報の変動表示に対応した演出であるリーチ成立後の所定の演出を演出表示部にて表示する場合、所定の表示期間に到達している場合に当該所定の演出が表示されるよう構成されており、

主遊技用識別情報の変動表示に対応した演出が前記所定の表示期間に到達している場合であって、可変部材が前記第一位置となる総時間が所定時間値以上となる易入球遊技の実行が予定されていない場合には、前記当否示唆用演出の演出表示内容を表示しない、或いは、前記所定の表示期間に到達していない場合と比して、前記当否示唆用演出の演出表示内容を表示しない確率を高めるよう構成されており、

前記所定の停止補助遊技用識別情報の種類として、停止補助遊技用識別情報Aと停止補助遊技用識別情報Bとを有しており、

通常遊技状態にて補助遊技用乱数に基づく当否判定結果が当選であり且つ停止補助遊技用識別情報Aが表示されたことを契機として、可変部材が前記第一位置となる総時間が所定時間値未満となる易入球遊技を実行する一方、通常遊技状態にて補助遊技用乱数に基づく当否判定結果が当選であり且つ停止補助遊技用識別情報Bが表示されたことを契機として、可変部材が前記第一位置となる総時間が所定時間値以上となる易入球遊技を実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。

<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第一主遊技用始動口と、

遊技球が入球可能な第二主遊技用始動口と、

遊技球が入球可能な補助遊技用始動口と、

開状態と閉状態とに変位可能な可変入賞口と、

第二主遊技用始動口に取り付けられた、第一位置及び第二位置に変位可能な可変部材であって、第一位置に変位したときには第二主遊技用始動口に遊技球が入球可能であると共に、第二位置に変位したときには第一位置に変位したときと比較して第二主遊技用始動口に遊技球が入球困難又は入球不能に構成されている可変部材と、

第一主遊技用識別情報を変動表示及び停止表示可能な第一主遊技用識別情報表示部と、

第二主遊技用識別情報を変動表示及び停止表示可能な第二主遊技用識別情報表示部と、

補助遊技用識別情報を変動表示及び停止表示可能な補助遊技用識別情報表示部と、

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

を備え、

主遊技部は、

第一主遊技用始動口への遊技球の入球を契機として、第一主遊技用乱数を取得する第一主遊技用乱数取得手段と、

第一主遊技用乱数取得手段が取得した第一主遊技用乱数に基づき、当否判定を実行する第一主遊技用当否判定手段と、

第一主遊技用識別情報表示部にて表示される第一主遊技用識別情報の確定停止表示態様としての停止第一主遊技用識別情報を決定する第一主遊技用識別情報表示内容決定手段と

、 第一主遊技用識別情報表示内容決定手段による決定に基づき、第一主遊技用識別情報を第一主遊技用識別情報表示部で変動表示した後、第一主遊技用識別情報表示部上に停止第一主遊技用識別情報を表示するよう制御する第一主遊技用識別情報表示制御手段と、

第二主遊技用始動口への遊技球の入球を契機として、第二主遊技用乱数を取得する第二主遊技用乱数取得手段と、

第二主遊技用乱数取得手段が取得した第二主遊技用乱数に基づき、当否判定を実行する第二主遊技用当否判定手段と、

第二主遊技用識別情報表示部にて表示される第二主遊技用識別情報の確定停止表示態様としての停止第二主遊技用識別情報を決定する第二主遊技用識別情報表示内容決定手段と、

、 第二主遊技用識別情報表示内容決定手段による決定に基づき、第二主遊技用識別情報を第二主遊技用識別情報表示部で変動表示した後、第二主遊技用識別情報表示部上に停止第二主遊技用識別情報を表示するよう制御する第二主遊技用識別情報表示制御手段と、

第一主遊技用当否判定手段による当否判定結果が当選であった場合又は第二主遊技用当否判定手段による当否判定結果が当選であった場合、所定の停止第一主遊技用識別情報又は所定の停止第二主遊技用識別情報が表示されたことを契機として、可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とする特別遊技を実行する特別遊技制御手段とを備え、第二主遊技用当否判定手段による当否判定結果が当選であった場合の方が、第一主遊技用当否判定手段による当否判定結果が当選であった場合よりも、遊技者に付される利益率が相対的に高くなるよう構成されており、

補助遊技部は、

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

補助遊技用乱数取得手段が取得した補助遊技用乱数に基づき、当否判定を実行する補助遊技用当否判定手段と、

補助遊技用識別情報表示部にて表示される補助遊技用識別情報の確定停止表示態様としての停止補助遊技用識別情報を決定する補助遊技用識別情報表示内容決定手段と、

補助遊技用識別情報表示内容決定手段による決定に基づき、補助遊技用識別情報表示部にて補助遊技用識別情報を変動表示させた後、停止補助遊技用識別情報を表示するよう制御する補助遊技用識別情報表示制御手段と、

補助遊技用当否判定手段による当否判定結果が当選であった場合、所定の停止補助遊技用識別情報が表示されたことを契機として、可変部材を第一位置に変位駆動する手段であって、第一位置に変位駆動する態様として第一駆動態様と第一駆動態様よりも可変部材を第一位置にて維持する期間が相対的に長い第二駆動態様とを少なくとも有し、第一駆動態様又は第二駆動態様にて可変部材を開状態とし得る易入球遊技決定実行手段とを備え、第二駆動態様として複数種類の態様を有し、非特別遊技時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遊技者にとって有利な特定遊技状態とを採り得ると共に、通常遊技状態においては当該複数種類の第二駆動態様における或る種類の第二駆動態様にて可変部材を開状態とし得るよう構成されており、

通常遊技状態における前記或る種類の第二駆動態様においては、可変部材を第二位置から第一位置に変位させ所定期間に亘って第一位置にて維持してから第二位置に変位させた後、更に、可変部材を第二位置から第一位置に変位させ当該所定期間よりも長期間に亘って第一位置にて維持してから第二位置に変位させ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。

尚、本態様とは異なる別態様を以下に例示するが、これに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1に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な第一主遊技用始動口（例えば、第1主遊技始動口2210）と、

遊技球が入球可能な第二主遊技用始動口（例えば、第2主遊技始動口2110）と、

遊技球が入球可能な補助遊技用始動口（例えば、補助遊技始動口 2 4 1 0）と、開状態と閉状態とに変位可能な可変入賞口（例えば、第 1 大入賞口 2 1 2 0、第 2 主遊技始動口 2 1 1 0）と、

第二主遊技用始動口（例えば、第 2 主遊技始動口 2 1 1 0）に取り付けられた、第一位置及び第二位置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 2 1 1 2）であって、第一位置に変位したときには第二主遊技用始動口（例えば、第 2 主遊技始動口 2 1 1 0）に遊技球が入球可能であると共に、第二位置に変位したときには第一位置に変位したときと比較して第二主遊技用始動口（例えば、第 2 主遊技始動口 2 1 1 0）に遊技球が入球困難又は入球不能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 2 1 1 2）と、

第一主遊技用識別情報を変動表示及び停止表示可能な第一主遊技用識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 2 1 3 1）と、

第二主遊技用識別情報を変動表示及び停止表示可能な第二主遊技用識別情報表示部（例えば、第 2 主遊技図柄表示部 2 2 3 1）と、

補助遊技用識別情報を変動表示及び停止表示可能な補助遊技用識別情報表示部（例えば、補助遊技図柄表示部 2 4 2 1）と、

情報を表示可能な情報表示部（例えば、演出表示装置 2 3 1 0）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、遊技制御手段 1 1 0 0）と、

主遊技をサポートする補助遊技部（例えば、遊技制御手段 1 1 0 0）と、

情報の出力を制御する副遊技部（例えば、演出制御手段 2 3 2 0）と備え、

主遊技部（例えば、遊技制御手段 1 1 0 0）は、

第一主遊技用始動口（例えば、第 1 主遊技始動口 2 2 1 0）への遊技球の入球を契機として、第一主遊技用乱数を取得する第一主遊技用乱数取得手段（例えば、第 1 主遊技乱数取得判定実行手段 1 1 2 1）と、

第一主遊技用乱数取得手段（例えば、第 1 主遊技乱数取得判定実行手段 1 1 2 1）が取得した第一主遊技用乱数に基づき、当否判定を実行する第一主遊技用当否判定手段（例えば、当否抽選手段 1 1 3 5）と、

第一主遊技用乱数取得手段（例えば、第 1 主遊技乱数取得判定実行手段 1 1 2 1）が取得した第一主遊技用乱数に基づき、第一主遊技用識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 2 1 3 1）にて実行される第一主遊技用識別情報の変動表示時間と第一主遊技用識別情報の確定停止表示態様としての停止第一主遊技用識別情報とを決定する第一主遊技用識別情報表示内容決定手段（例えば、第 1 主遊技内容決定手段 1 1 4 1）と、

第一主遊技用識別情報表示内容決定手段（例えば、第 1 主遊技内容決定手段 1 1 4 1）による決定に基づき、第一主遊技用識別情報を第一主遊技用識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 2 1 3 1）で変動表示した後、第一主遊技用識別情報表示部（例えば、第 1 主遊技図柄表示部 2 1 3 1）上に停止第一主遊技用識別情報を表示するよう制御する第一主遊技用識別情報表示制御手段（例えば、第 1 主遊技図柄制御手段 1 1 5 1）と、

第一主遊技用乱数取得手段（例えば、第 1 主遊技乱数取得判定実行手段 1 1 2 1）により第一主遊技用乱数が取得された場合、第一主遊技用当否判定手段（例えば、当否抽選手段 1 1 3 5）による当否判定が許可されるまで第一主遊技用乱数を保留として一時記憶する第一主遊技用乱数一時記憶手段（例えば、第 1 主遊技図柄保留手段 1 1 3 1）と、

第二主遊技用始動口（例えば、第 2 主遊技始動口 2 1 1 0）への遊技球の入球を契機として、第二主遊技用乱数を取得する第二主遊技用乱数取得手段（例えば、第 2 主遊技乱数取得判定実行手段 1 1 2 2）と、

第二主遊技用乱数取得手段（例えば、第 2 主遊技乱数取得判定実行手段 1 1 2 2）が取得した第二主遊技用乱数に基づき、当否判定を実行する第二主遊技用当否判定手段（例えば、当否抽選手段 1 1 3 5）と、

第二主遊技用乱数取得手段（例えば、第 2 主遊技乱数取得判定実行手段 1 1 2 2）が取得した第二主遊技用乱数に基づき、第二主遊技用識別情報表示部（例えば、第 2 主遊技図

柄表示部 2 2 3 1) にて実行される第二主遊技用識別情報の変動表示時間と第二主遊技用識別情報の確定停止表示態様としての停止第二主遊技用識別情報とを決定する第二主遊技用識別情報表示内容決定手段(例えば、第2主遊技内容決定手段 1 1 4 2)と、

第二主遊技用識別情報表示内容決定手段(例えば、第2主遊技内容決定手段 1 1 4 2)による決定に基づき、第二主遊技用識別情報を第二主遊技用識別情報表示部(例えば、第2主遊技図柄表示部 2 2 3 1)で変動表示した後、第二主遊技用識別情報表示部(例えば、第2主遊技図柄表示部 2 2 3 1)上に停止第二主遊技用識別情報を表示するよう制御する第二主遊技用識別情報表示制御手段(例えば、第2主遊技図柄制御手段 1 1 5 2)と、

第二主遊技用乱数取得手段(例えば、第2主遊技乱数取得判定実行手段 1 1 2 2)により第二主遊技用乱数が取得された場合、第二主遊技用当否判定手段(例えば、当否抽選手段 1 1 3 5)による当否判定が許可されるまで第二主遊技用乱数を保留として一時記憶する第二主遊技用乱数一時記憶手段(例えば、第2主遊技図柄保留手段 1 1 3 2)と、

第一主遊技用当否判定手段(例えば、当否抽選手段 1 1 3 5)又は第二主遊技用当否判定手段(例えば、当否抽選手段 1 1 3 5)による当否判定結果が当選である場合、可変入賞口(例えば、第1大入賞口 2 1 2 0 、第2主遊技始動口 2 1 1 0)を遊技者にとって有利な状態とす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 1 1 7 0)と

を備え、ここで、少なくとも第二主遊技用乱数一時記憶手段(例えば、第2主遊技図柄保留手段 1 1 3 2)に保留が存在する状況下においては、第一主遊技用当否判定手段(例えば、当否抽選手段 1 1 3 5)による当否判定が許可されないよう構成されており、

補助遊技部(例えば、遊技制御手段 1 1 0 0)は、

補助遊技用始動口(例えば、補助遊技始動口 2 4 1 0)への遊技球の入球を契機として、補助遊技用乱数を取得する補助遊技用乱数取得手段(例えば、補助遊技乱数取得判定実行手段 1 1 2 3)と、

補助遊技用乱数取得手段(例えば、補助遊技乱数取得判定実行手段 1 1 2 3)が取得した補助遊技用乱数に基づき、当否判定を実行する補助遊技用当否判定手段(例えば、当否抽選手段 1 1 3 5)と、

補助遊技用識別情報表示部(例えば、補助遊技図柄表示部 2 4 2 1)にて実行される補助遊技用識別情報の変動表示時間と補助遊技用識別情報の確定停止表示態様としての停止補助遊技用識別情報とを決定する補助遊技用識別情報表示内容決定手段(例えば、補助遊技内容決定手段 1 1 4 3)と、

補助遊技用識別情報表示内容決定手段(例えば、補助遊技内容決定手段 1 1 4 3)による決定に基づき、補助遊技用識別情報表示部(例えば、補助遊技図柄表示部 2 4 2 1)にて補助遊技用識別情報を所定時間変動表示させた後、停止補助遊技用識別情報を表示するよう制御する補助遊技用識別情報表示制御手段(例えば、補助遊技図柄制御手段 1 1 5 4)と、

補助遊技用当否判定手段(例えば、当否抽選手段 1 1 3 5)による当否判定結果が当選であった場合、補助遊技用識別情報の停止補助遊技用識別情報が表示されたことを契機として、前記第二位置を基準として可変部材(例えば、第2主遊技始動口電動役物 2 1 1 2)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 2 1 1 2)を前記第二位置から前記第一位置に変位させた後、前記第二位置に変位させるという一連の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(例えば、電動役物開閉制御手段 1 1 6 0)と、

補助遊技部側の遊技状態として、補助遊技用当否判定手段(例えば、当否抽選手段 1 1 3 5)による当否判定結果が当選となり易い補助遊技特定遊技状態と、補助遊技特定遊技状態よりも補助遊技用当否判定手段(例えば、当否抽選手段 1 1 3 5)による当否判定結果が当選となり難い補助遊技通常遊技状態とを有し、所定条件充足を契機としていずれかの遊技状態に移行させる補助遊技部側遊技状態移行制御手段(例えば、特定遊技制御手段 1 1 8 0)と

を備え、

副遊技部（例えば、演出制御手段 2320）は、

第二主遊技用識別情報の変動表示と連動した第二主遊技用演出を情報表示部（例えば、演出表示装置 2310）にて表示すると共に、特別遊技の進行状況と連動した特別遊技用演出を情報表示部（例えば、演出表示装置 2310）にて表示するよう制御し得る構成下、補助遊技通常遊技状態である状況下において易入球遊技決定実行手段（例えば、電動役物開閉制御手段 1160）により易入球遊技が実行されている期間中にて第二主遊技用始動口（例えば、第2主遊技始動口 2110）へ入球した場合であって、当該入球時に記憶された保留に係る当否判定が許可された場合、当該当否判定結果が当選である際には、当該当選に係る第二主遊技用演出と特別遊技用演出とを一連の演出として情報表示部（例えば、演出表示装置 2310）にて表示することを特徴とするぱちんこ遊技機である。

尚、本態様とは異なる別態様を以下に例示するが、これに限定されることなく実施することが可能である。

別態様 D に係るぱちんこ遊技機は、

副遊技部（例えば、演出制御手段 2320）は、

易入球遊技決定実行手段（例えば、電動役物開閉制御手段 1160）により特定変位態様を行う易入球遊技が実行されている期間中にて第二主遊技用始動口（例えば、第2主遊技始動口 2110）へ入球した場合、当該入球時に記憶された保留に係る当否判定が許可されたことを契機として、第二主遊技用識別情報の変動表示時間に基づき、情報出力内容を決定して出力し得る特定期間入賞保留消化時情報出力制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段 2322a）

を備え、

特定期間入賞保留消化時情報出力制御手段（例えば、装飾図柄表示制御手段 2322a）は、

第一主遊技用乱数一時記憶手段（例えば、第1主遊技図柄保留手段 1131）にて記憶されている保留に係る第一主遊技用乱数に基づき、将来予定されている第一主遊技用当否判定手段（例えば、当否抽選手段 1135）による当否判定結果を事前判定して第二主遊技用当否判定手段（例えば、当否抽選手段 1135）による当否判定が許可された際の情報出力内容を決定して出力し得るよう構成されたぱちんこ遊技機である。

別態様 F に係るぱちんこ遊技機は、

情報の出力を制御する副遊技部（例えば、演出制御手段 2320）

を備え、

副遊技部（例えば、演出制御手段 2320）は、

所定条件を充足したことを契機として、当該充足時点における第一主遊技用当否判定手段（例えば、当否抽選手段 1135）による当否判定結果と補助遊技用当否判定手段（例えば、当否抽選手段 1135）による当否判定結果とに基づき、少なくともいずれかの当否判定結果に係る情報出力内容を決定し得る補助遊技運動情報出力内容決定手段（例えば、ルーレット演出内容決定手段 2322d-1）と、

補助遊技運動情報出力内容決定手段（例えば、ルーレット演出内容決定手段 2322d-1）により前記情報出力内容が決定された場合、当該決定された情報出力内容を出力する補助遊技運動情報出力制御手段（例えば、ルーレット演出表示制御手段 2322d）とを備え、

補助遊技運動情報出力内容決定手段（例えば、ルーレット演出内容決定手段 2322d-1）は、

前記所定条件を充足した時点において、第一主遊技用乱数一時記憶手段（例えば、第1主遊技図柄保留手段 1131）にて記憶されている保留の数に基づき、前記情報出力内容を出力する確率を異ならせるよう構成されたぱちんこ遊技機である。

別態様 P に係るぱちんこ遊技機は、

第二主遊技用識別情報表示内容決定手段（例えば、第2主遊技内容決定手段 1142）は、

易入球遊技決定実行手段（例えば、電動役物開閉制御手段1160）により特定変位態様を行う易入球遊技が実行されている期間中にて第二主遊技用始動口（例えば、第2主遊技始動口2110）へ入球した場合、当該入球時にて記憶された保留に係る当否判定が許可されたことを契機として第二主遊技用識別情報の変動表示時間を決定するに際し、第一主遊技用乱数一時記憶手段（例えば、第1主遊技図柄保留手段1131）にて記憶されている保留に係るいずれかの第一主遊技用乱数が特定の乱数値であった場合には、当該変動表示時間として特定の変動時間値テーブルを参照して一の時間値を決定するよう構成されたぱちんこ遊技機である。