

【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6月23日(2016.6.23)

【公開番号】特開2016-67448(P2016-67448A)

【公開日】平成28年5月9日(2016.5.9)

【年通号数】公開・登録公報2016-027

【出願番号】特願2014-197624(P2014-197624)

【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28年5月10日(2016.5.10)

【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】

遊技領域が形成された遊技盤と、

前記遊技領域の所定位置に設けられ、遊技球が入球可能な第 1 始動口と、

前記遊技領域の前記第 1 始動口とは異なる位置に設けられ、遊技球が入球容易な開状態と入球困難な閉状態とに変化する第 2 始動口と、

前記第 1 始動口への遊技球の入球を契機として乱数値を取得する第 1 乱数取得手段と、

前記第 2 始動口への遊技球の入球を契機として乱数値を取得する第 2 乱数取得手段と、

前記第 1 乱数取得手段により取得した乱数値に基づき当否判定を実行する第 1 当否判定手段と、

前記第 2 乱数取得手段により取得した乱数値に基づき当否判定を実行する第 2 当否判定手段と、

前記第 1 当否判定手段による当否判定の結果又は前記第 2 当否判定手段による当否判定の結果が大当りである場合、遊技者にとって有利な特別遊技へ移行し得る特別遊技実行手段と、

特別遊技の終了後に前記第 2 始動口への遊技球の入球容易性が高められた入球容易状態へ移行し得る特定遊技実行手段と、

前記第 1 乱数取得手段により乱数値が取得された場合、第 1 当否判定許可条件を充足するまでの間、当該取得した乱数値を保留情報として所定の上限数まで記憶する第 1 保留記憶手段と、

前記第 2 乱数取得手段により乱数値が取得された場合、第 2 当否判定許可条件を充足するまでの間、当該取得した乱数値を保留情報として所定の上限数まで記憶する第 2 保留記憶手段と、

前記第 1 当否判定手段による当否判定の結果を示す第 1 図柄が変動表示および停止表示される第 1 図柄表示装置と、

前記第 2 当否判定手段による当否判定の結果を示す第 2 図柄が変動表示および停止表示される第 2 図柄表示装置と、

前記第 1 図柄表示装置において第 1 図柄を変動表示および停止表示させる第 1 図柄表示制御手段と、

前記第 2 図柄表示装置において第 2 図柄を変動表示および停止表示させる第 2 図柄表示

制御手段と、

前記第1当否判定手段による当否判定の結果又は前記第2当否判定手段による当否判定の結果を示唆する演出が表示される演出表示装置と、

前記演出表示装置に表示させる演出内容を決定する演出決定手段と、

或る先行保留情報に係る乱数値に基づき実行される前記第2当否判定手段による当否判定の結果が大当たりとなる状況下、当該乱数値に係る先行特別遊技の実行終了後に消化される予定である一又は複数の後続保留情報内に特定保留情報が存在する可能性を示唆又は報知する保留内連荘演出の実行可否を決定する先読み予告制御手段とを備え、

前記第2当否判定手段による当否判定の結果が大当たりである場合に実行される特別遊技の種類として、遊技者に対する有利度が相対的に低く設定された低利益特別遊技と、遊技者に対する有利度が相対的に高く設定された高利益特別遊技とを少なくとも含み、

前記第2保留記憶手段の保留情報として、或る先行特別遊技の実行終了後に消化される予定である複数の後続保留情報内に複数の特定保留情報が存在する状況下、当該或る先行特別遊技終了後に実行予定の特別遊技として、当該複数の特定保留情報のうち最先の特定保留情報に対応する特別遊技が低利益特別遊技であり、且つ当該最先の特定保留情報よりも後続の特定保留情報に対応する特別遊技が高利益特別遊技であるときは、当該或る先行特別遊技の実行中に保留内連荘演出を実行しない一方、

前記第2保留記憶手段の保留情報として、或る先行特別遊技の実行終了後に消化される予定である複数の後続保留情報内に複数の特定保留情報が存在する状況下、当該或る先行特別遊技終了後に実行予定の特別遊技として、当該複数の特定保留情報のうち最先の特定保留情報に対応する特別遊技が高利益特別遊技であり、且つ当該最先の特定保留情報よりも後続の特定保留情報に対応する特別遊技も高利益特別遊技であるときは、当該或る先行特別遊技の実行中に保留内連荘演出を実行可能であり、

第1図柄の変動表示中又は第2図柄の変動表示中に実行可能な演出として、保留情報に係る特別遊技移行期待度を示唆又は報知する変動中先読み演出を実行可能であり、

変動中先読み演出の演出態様の種類数は、保留内連荘演出の演出態様の種類数よりも多く設定されており、

変動中先読み演出は前記第1保留記憶手段の保留情報および前記第2保留記憶手段の保留情報を対象として実行可能である一方、保留内連荘演出は前記第1保留記憶手段の保留情報を対象とせず前記第2保留記憶手段の保留情報を対象として実行可能であり、

前記第2保留記憶手段の保留情報として、高利益特別遊技である先行特別遊技の実行終了後に消化される予定である複数の後続保留情報内に特定保留情報が1つのみ存在し且つ当該特定保留情報が高利益特別遊技に対応する保留情報である場合、当該先行特別遊技の実行契機となる先行保留情報が消化されることで実行される第2図柄の変動表示における変動時間と、当該特定保留情報が消化されることで実行される第2図柄の変動表示における変動時間とが、相違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。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

このような目的達成のために、本発明に係るぱちんこ遊技機は、遊技領域が形成された遊技盤と、前記遊技領域の所定位置に設けられ、遊技球が入球可能な第1始動口と、前記遊技領域の前記第1始動口とは異なる位置に設けられ、遊技球が入球容易な開状態と入球困難な閉状態とに変化する第2始動口と、前記第1始動口への遊技球の入球を契機として乱数値を取得する第1乱数取得手段と、前記第2始動口への遊技球の入球を契機として乱数値を取得する第2乱数取得手段と、前記第1乱数取得手段により取得した乱数値に基づき当否判定を実行する第1当否判定手段と、前記第2乱数取得手段により取得した乱数値に基づき当否判定を実行する第2当否判定手段と、前記第1当否判定手段による当否判定

の結果又は前記第2当否判定手段による当否判定の結果が大当たりである場合、遊技者にとって有利な特別遊技へ移行し得る特別遊技実行手段と、特別遊技の終了後に前記第2始動口への遊技球の入球容易性が高められた入球容易状態へ移行し得る特定遊技実行手段と、前記第1乱数取得手段により乱数値が取得された場合、第1当否判定許可条件を充足するまでの間、当該取得した乱数値を保留情報として所定の上限数まで記憶する第1保留記憶手段と、前記第2乱数取得手段により乱数値が取得された場合、第2当否判定許可条件を充足するまでの間、当該取得した乱数値を保留情報として所定の上限数まで記憶する第2保留記憶手段と、前記第1当否判定手段による当否判定の結果を示す第1図柄が変動表示および停止表示される第1図柄表示装置と、前記第2当否判定手段による当否判定の結果を示す第2図柄が変動表示および停止表示される第2図柄表示装置と、前記第1図柄表示装置において第1図柄を変動表示および停止表示させる第1図柄表示制御手段と、前記第2図柄表示装置において第2図柄を変動表示および停止表示させる第2図柄表示制御手段と、前記第1当否判定手段による当否判定の結果又は前記第2当否判定手段による当否判定の結果を示唆する演出が表示される演出表示装置と、前記演出表示装置に表示させる演出内容を決定する演出決定手段と、或る先行保留情報に係る乱数値に基づき実行される前記第2当否判定手段による当否判定の結果が大当たりとなる状況下、当該乱数値に係る先行特別遊技の実行終了後に消化される予定である一又は複数の後続保留情報内に特定保留情報が存在する可能性を示唆又は報知する保留内連荘演出の実行可否を決定する先読み予告制御手段とを備え、前記第2当否判定手段による当否判定の結果が大当たりである場合に実行される特別遊技の種類として、遊技者に対する有利度が相対的に低く設定された低利益特別遊技と、遊技者に対する有利度が相対的に高く設定された高利益特別遊技とを少なくとも含み、前記第2保留記憶手段の保留情報として、或る先行特別遊技の実行終了後に消化される予定である複数の後続保留情報内に複数の特定保留情報が存在する状況下、当該或る先行特別遊技終了後に実行予定の特別遊技として、当該複数の特定保留情報のうち最先の特定保留情報に対応する特別遊技が低利益特別遊技であり、且つ当該最先の特定保留情報よりも後続の特定保留情報に対応する特別遊技が高利益特別遊技であるときは、当該或る先行特別遊技の実行中に保留内連荘演出を実行しない一方、前記第2保留記憶手段の保留情報として、或る先行特別遊技の実行終了後に消化される予定である複数の後続保留情報内に複数の特定保留情報が存在する状況下、当該或る先行特別遊技終了後に実行予定の特別遊技として、当該複数の特定保留情報のうち最先の特定保留情報に対応する特別遊技が高利益特別遊技であり、且つ当該最先の特定保留情報よりも後続の特定保留情報に対応する特別遊技も高利益特別遊技であるときは、当該或る先行特別遊技の実行中に保留内連荘演出を実行可能であり、第1図柄の変動表示中又は第2図柄の変動表示中に実行可能な演出として、保留情報に係る特別遊技移行期待度を示唆又は報知する変動中先読み演出を実行可能であり、変動中先読み演出の演出態様の種類数は、保留内連荘演出の演出態様の種類数よりも多く設定されており、変動中先読み演出は前記第1保留記憶手段の保留情報および前記第2保留記憶手段の保留情報を対象として実行可能である一方、保留内連荘演出は前記第1保留記憶手段の保留情報を対象とせず前記第2保留記憶手段の保留情報を対象として実行可能であり、前記第2保留記憶手段の保留情報として、高利益特別遊技である先行特別遊技の実行終了後に消化される予定である複数の後続保留情報内に特定保留情報が1つのみ存在し且つ当該特定保留情報が高利益特別遊技に対応する保留情報である場合、当該先行特別遊技の実行契機となる先行保留情報が消化されることで実行される第2図柄の変動表示における変動時間と、当該特定保留情報が消化されることで実行される第2図柄の変動表示における変動時間とが、相違し得るよう構成されていることを特徴とする。