

【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25年11月7日(2013.11.7)

【公開番号】特開2013-59408(P2013-59408A)

【公開日】平成25年4月4日(2013.4.4)

【年通号数】公開・登録公報2013-016

【出願番号】特願2011-198686(P2011-198686)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 1 3

【手続補正書】

【提出日】平成25年9月20日(2013.9.20)

【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】

主遊技を実行する主遊技部と、

主遊技をサポートする補助遊技部と、

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、

主遊技用始動口に取り付けられた、開放状態と閉鎖状態を採り得る部材であって、開放状態の際は主遊技用始動口に遊技球が入球可能又は閉鎖状態と比較して入球容易であり、閉鎖状態の際は主遊技用始動口に遊技球が入球不能又は開放状態と比較して入球困難に構成されている可変部材と、

主遊技用識別情報を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表示可能な補助遊技用識別情報表示部と
を備え、

主遊技部は、

主遊技用始動口への遊技球の入球に基づき、主遊技用乱数を取得する主遊技用乱数取得手段と、

主遊技用乱数に基づき当否判定を実行する主遊技用当否抽選実行手段と、

主遊技用当否抽選実行手段による当否判定結果に基づき、主遊技用識別情報の停止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、主遊技用識別情報表示部にて主遊技用識別情報を変動表示した後、主遊技用識別情報の停止識別情報を停止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、

主遊技用当否抽選実行手段による当否判定結果が当選である場合、主遊技用識別情報の停止識別情報が停止表示された後に、遊技者にとって有利となる特別遊技状態への移行権利を付与する特別遊技状態移行権利付与手段と

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に基づき、可変部材の開放状態駆動に係る補助遊技用乱数を取得する補助遊技用乱数取得手段と、

補助遊技用乱数に基づき補助遊技用識別情報の停止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した後、補助遊技用識別情報の停止識別情報を停止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、

補助遊技用識別情報の停止識別情報が特定態様にて停止表示された後、可変部材を開放状態に駆動制御し得る可変部材開放制御手段と
を備え、

特別遊技状態への移行権利が未行使である場合、遊技球が補助遊技用始動口に入球するまでは当該未行使である特別遊技状態への移行権利を保持し、遊技球が補助遊技用始動口に入球した際には、当該未行使である特別遊技状態への移行権利を行使して特別遊技状態に移行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。

【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、
主遊技を実行する主遊技部と、

主遊技をサポートする補助遊技部と、
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、

主遊技用始動口に取り付けられた、開放状態と閉鎖状態を採り得る部材であって、開放状態の際は主遊技用始動口に遊技球が入球可能又は閉鎖状態と比較して入球容易であり、閉鎖状態の際は主遊技用始動口に遊技球が入球不能又は開放状態と比較して入球困難に構成されている可変部材と、

主遊技用識別情報を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表示可能な補助遊技用識別情報表示部と
を備え、

主遊技部は、
主遊技用始動口への遊技球の入球に基づき、主遊技用乱数を取得する主遊技用乱数取得手段と、

主遊技用乱数に基づき当否判定を実行する主遊技用当否抽選実行手段と、

主遊技用当否抽選実行手段による当否判定結果に基づき、主遊技用識別情報の停止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、主遊技用識別情報表示部にて主遊技用識別情報を変動表示した後、主遊技用識別情報の停止識別情報を停止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、

主遊技用当否抽選実行手段による当否判定結果が当選である場合、主遊技用識別情報の停止識別情報が停止表示された後に、遊技者にとって有利となる特別遊技状態への移行権利を付与する特別遊技状態移行権利付与手段と
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に基づき、可変部材の開放状態駆動に係る補助遊技用乱数を取得する補助遊技用乱数取得手段と、

補助遊技用乱数に基づき補助遊技用識別情報の停止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した後、補助遊技用識別情報の停止識別情報を停止表

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、

補助遊技用識別情報の停止識別情報が特定態様にて停止表示された後、可変部材を開放状態に駆動制御し得る可変部材開放制御手段と
を備え、

特別遊技状態への移行権利が未行使である場合、遊技球が補助遊技用始動口に入球するまでは当該未行使である特別遊技状態への移行権利を保持し、遊技球が補助遊技用始動口に入球した際には、当該未行使である特別遊技状態への移行権利を行使して特別遊技状態に移行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。

< 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複数の入球口の内の一の入球口である特定入球口と、

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（例えば、第1主遊技図柄表示部2 1 3 1、第2主遊技図柄表示部2 2 3 1）と
を備え、

前記複数の入球口の内、予め定められた入球口への入球に基づき、主遊技用乱数を取得する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、第2主遊技乱数取得判定実行手段1 1 2 2）と、

主遊技用乱数に基づき当否抽選を実行する主遊技用当否抽選実行手段（例えば、当否抽選手段1 1 3 5）と、

主遊技用当否抽選実行手段（例えば、当否抽選手段1 1 3 5）による当否抽選結果に基づき、主遊技用識別情報の停止識別情報を決定する手段であって、当否抽選結果が当選である場合には第一の所定態様又は第二の所定態様の何れかを停止識別情報として決定する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、第2主遊技内容決定手段1 1 4 2）と、

主遊技用識別情報の変動開始条件を充足している場合、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、第2主遊技内容決定手段1 1 4 2）による決定に基づき、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、第2主遊技図柄表示部2 2 3 1）にて主遊技用識別情報を変動表示した後、停止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（例えば、第1主遊技図柄制御手段1 1 5 1、第2主遊技図柄制御手段1 1 5 2）と、

主遊技用識別情報の停止識別情報が第一の所定態様にて表示されたことを契機として、遊技者にとって有利となる特別遊技状態への移行権利を付与する特別遊技状態移行権利付与手段（例えば、遊技制御手段1 1 0 0）と、

特別遊技状態への移行権利が未行使状態である状況下、遊技球が特定入球口（例えば、特定領域2 3 3 1）に入球した場合には特別遊技状態に移行させる手段であって、特別遊技状態への移行権利の行使可能期間を設けず、遊技球が特定入球口（例えば、特定領域2 3 3 1）に入球するまで特別遊技状態への移行権利を保持する特別遊技状態移行権利行使制御手段（例えば、条件判定手段1 1 7 1）と、

主遊技用識別情報の停止識別情報が第二の所定態様にて表示されたことを契機として、特別遊技状態に移行させる特別遊技状態移行制御手段（例えば、条件判定手段1 1 7 1）と
を備える

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。