【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1年10月10日(2019.10.10)

【公開番号】特開2019-88902(P2019-88902A)
【公開日】令和1年6月13日(2019.6.13)
【年通号数】公開・登録公報2019-022
【出願番号】特願2019-27938(P2019-27938)
【国際特許分類】
Ａ６３Ｆ　7/02　(2006.01)
【ＦＩ】
Ａ６３Ｆ　7/02　３１５Ａ

【手続補正書】
【提出日】令和1年8月29日(2019.8.29)
【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入球口である第一始動口と、
遊技球が入球可能な入球口である第二始動口と、
所定の入球口に取り付けられた、開放状態及び閉鎖状態に変位可能な可変部材であって、開放状態に変位したときには当該所定の入球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、閉鎖状態に変位したときには当該所定の入球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、
開状態と閉状態と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
を備え、第二始動口へ向けて発射された遊技球は可変入賞口にも誘導されるよう構成されており、
第一始動口への入球に基づき、第一識別情報表示部にて第一識別情報を変動表示した後で第一識別情報を停止表示す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、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示した後で第二識別情報を停止表示するよう制御する第二識別情報表示制御手段と、
第一識別情報又は第二識別情報が第一所定態様にて停止表示された後においては、所定個数の入球又は所定時間の経過まで可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とする遊技を一回行う第一特別遊技を実行する一方、第一識別情報又は第二識別情報が第二所定態様にて停止表示された後においては、所定個数の入球又は当該所定時間よりも長い特定時間の経過まで可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とする遊技を複数回行う第二特別遊技を実行するよう制御する特別遊技制御手段と、
第一識別情報が第二所定態様にて停止表示される確率及び第二識別情報が第二所定態様にて停止表示される確率が所定確率となる低確率抽選状態と、第一識別情報が第二所定態様にて停止表示される確率及び第二識別情報が第二所定態様にて停止表示される確率が当該所定確率よりも高確率となる高確率抽選状態とを有し、低確率抽選状態及び高確率抽選状態のいずれかを採り得るよう制御する抽選状態制御手段と、
第二識別情報の変動表示時間に係る選択傾向が第一の選択傾向となる第一変動状態と、第二識別情報の変動表示時間に係る選択傾向が当該第一の選択傾向とは異なる第二の選択

傾向となる第二変動状態とを有し、第一変動状態及び第二変動状態のいずれかを採り得るよう制御する変動状態制御手段と、
可変部材の開放容易性に関する遊技状態として、非開放容易状態と非開放容易状態よりも可変部材が開放状態となり易い開放容易状態とを有しており、非開放容易状態及び開放容易状態のいずれかを採り得るよう制御する開放容易状態制御手段と
を備え、低確率抽選状態となり且つ第一変動状態となり且つ非開放容易状態となる第一遊技状態と、高確率抽選状態となり且つ第二変動状態となり且つ非開放容易状態となる第二遊技状態とのいずれかを採り得るよう構成されており、
第一識別情報の変動表示中であっても第二識別情報の変動表示を開始可能であり、第二識別情報の変動表示中であっても第一識別情報の変動表示を開始可能であり、
第二遊技状態における第二識別情報の変動表示時間に係る平均値よりも、第一遊技状態における第二識別情報の変動表示時間に係る平均値の方が長くなるよう構成されており、
第一識別情報が第一所定態様にて停止表示される確率よりも第二識別情報が第一所定態様にて停止表示される確率の方が高くなる、或いは、第一識別情報は第一所定態様にて停止表示され得ない一方で第二識別情報は第一所定態様にて停止表示され得るよう構成されており、
第一遊技状態である際に第一識別情報が第二所定態様にて停止表示された場合、当該停止表示に基づく第二特別遊技の実行終了後において第二遊技状態となり得るよう構成されており、且つ、第二遊技状態である際に第一特別遊技が実行された場合、当該第一特別遊技の実行終了後においても第二遊技状態を維持するよう構成されており、
第二始動口へ向けて所定間隔にて遊技球を発射した場合であり且つ第一遊技状態である場合には、第二特別遊技が実行されない期間中の単位時間あたりにおける遊技球の発射個数よりも当該単位時間あたりにおける第一特別遊技の実行によって遊技者に付与される賞球数に係る期待値の方が小さくなる一方、第二始動口へ向けて当該所定間隔にて遊技球を発射した場合であり且つ第二遊技状態である場合には、当該単位時間あたりにおける遊技球の発射個数よりも当該単位時間あたりにおける第一特別遊技の実行によって遊技者に付与される賞球数に係る期待値の方が大きくなるよう構成されており、
可変入賞口として可変入賞口Ａと可変入賞口Ａとは異なる位置に設けられた可変入賞口Ｂとを有し、
第一特別遊技の実行中においては可変入賞口Ａを開状態とし得る一方で、第二特別遊技の実行中においては可変入賞口Ｂを開状態とし得るよう構成されており、
可変入賞口Ａへ一の遊技球が入球したことに応じて付与される賞球数と、可変入賞口Ｂへ一の遊技球が入球したことに応じて付与される賞球数と、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】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、
遊技球が入球可能な入球口である第一始動口と、
遊技球が入球可能な入球口である第二始動口と、
所定の入球口に取り付けられた、開放状態及び閉鎖状態に変位可能な可変部材であって、開放状態に変位したときには当該所定の入球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、閉鎖状態に変位したときには当該所定の入球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、
開状態と閉状態と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

を備え、第二始動口へ向けて発射された遊技球は可変入賞口にも誘導されるよう構成されており、
第一始動口への入球に基づき、第一識別情報表示部にて第一識別情報を変動表示した後で第一識別情報を停止表示す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、第二識別情報表示部にて第二識別情報を変動表示した後で第二識別情報を停止表示するよう制御する第二識別情報表示制御手段と、
第一識別情報又は第二識別情報が第一所定態様にて停止表示された後においては、所定個数の入球又は所定時間の経過まで可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とする遊技を一回行う第一特別遊技を実行する一方、第一識別情報又は第二識別情報が第二所定態様にて停止表示された後においては、所定個数の入球又は当該所定時間よりも長い特定時間の経過まで可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とする遊技を複数回行う第二特別遊技を実行するよう制御する特別遊技制御手段と、
第一識別情報が第二所定態様にて停止表示される確率及び第二識別情報が第二所定態様にて停止表示される確率が所定確率となる低確率抽選状態と、第一識別情報が第二所定態様にて停止表示される確率及び第二識別情報が第二所定態様にて停止表示される確率が当該所定確率よりも高確率となる高確率抽選状態とを有し、低確率抽選状態及び高確率抽選状態のいずれかを採り得るよう制御する抽選状態制御手段と、
第二識別情報の変動表示時間に係る選択傾向が第一の選択傾向となる第一変動状態と、第二識別情報の変動表示時間に係る選択傾向が当該第一の選択傾向とは異なる第二の選択傾向となる第二変動状態とを有し、第一変動状態及び第二変動状態のいずれかを採り得るよう制御する変動状態制御手段と、
可変部材の開放容易性に関する遊技状態として、非開放容易状態と非開放容易状態よりも可変部材が開放状態となり易い開放容易状態とを有しており、非開放容易状態及び開放容易状態のいずれかを採り得るよう制御する開放容易状態制御手段と
を備え、低確率抽選状態となり且つ第一変動状態となり且つ非開放容易状態となる第一遊技状態と、高確率抽選状態となり且つ第二変動状態となり且つ非開放容易状態となる第二遊技状態とのいずれかを採り得るよう構成されており、
第一識別情報の変動表示中であっても第二識別情報の変動表示を開始可能であり、第二識別情報の変動表示中であっても第一識別情報の変動表示を開始可能であり、
第二遊技状態における第二識別情報の変動表示時間に係る平均値よりも、第一遊技状態における第二識別情報の変動表示時間に係る平均値の方が長くなるよう構成されており、
第一識別情報が第一所定態様にて停止表示される確率よりも第二識別情報が第一所定態様にて停止表示される確率の方が高くなる、或いは、第一識別情報は第一所定態様にて停止表示され得ない一方で第二識別情報は第一所定態様にて停止表示され得るよう構成されており、
第一遊技状態である際に第一識別情報が第二所定態様にて停止表示された場合、当該停止表示に基づく第二特別遊技の実行終了後において第二遊技状態となり得るよう構成されており、且つ、第二遊技状態である際に第一特別遊技が実行された場合、当該第一特別遊技の実行終了後においても第二遊技状態を維持するよう構成されており、
第二始動口へ向けて所定間隔にて遊技球を発射した場合であり且つ第一遊技状態である場合には、第二特別遊技が実行されない期間中の単位時間あたりにおける遊技球の発射個数よりも当該単位時間あたりにおける第一特別遊技の実行によって遊技者に付与される賞球数に係る期待値の方が小さくなる一方、第二始動口へ向けて当該所定間隔にて遊技球を発射した場合であり且つ第二遊技状態である場合には、当該単位時間あたりにおける遊技球の発射個数よりも当該単位時間あたりにおける第一特別遊技の実行によって遊技者に付与される賞球数に係る期待値の方が大きくなるよう構成されており、
可変入賞口として可変入賞口Ａと可変入賞口Ａとは異なる位置に設けられた可変入賞口Ｂとを有し、
第一特別遊技の実行中においては可変入賞口Ａを開状態とし得る一方で、第二特別遊技の実行中においては可変入賞口Ｂを開状態とし得るよう構成されており、

可変入賞口Ａへ一の遊技球が入球したことに応じて付与される賞球数と、可変入賞口Ｂへ一の遊技球が入球したことに応じて付与される賞球数と、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入球口である第一始動口（例えば、左第１主遊技始動口Ａ１０‐１、右第１主遊技始動口Ａ１０‐２）と、

遊技球が入球可能な入球口である第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）と、

所定の入球口（例えば、右第１主遊技始動口Ａ１０‐２）に取り付けられた、開放状態及び閉鎖状態に変位可能な可変部材であって、開放状態に変位したときには当該所定の入球口（例えば、右第１主遊技始動口Ａ１０‐２）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、閉鎖状態に変位したときには当該所定の入球口（例えば、右第１主遊技始動口Ａ１０‐２）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（例えば、第１主遊技始動口電動役物Ａ１１‐２ｄ）と、

開状態と閉状態とを採り得る可変入賞口（例えば、第２大入賞口Ｃ２０）と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ）と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部（例えば、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と

を備え、第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）へ向けて発射された遊技球は可変入賞口（例えば、第２大入賞口Ｃ２０）にも誘導されるよう構成されており、

第一始動口（例えば、左第１主遊技始動口Ａ１０‐１、右第１主遊技始動口Ａ１０‐２）への入球に基づき、第一識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ）にて第一識別情報を変動表示した後で第一識別情報を停止表示するよう制御する第一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ＭＰ１１‐Ｃ）と、

第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）への入球に基づき、第二識別情報表示部（例えば、第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）にて第二識別情報を変動表示した後で第二識別情報を停止表示するよう制御する第二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ＭＰ１１‐Ｃ）と、

第一識別情報又は第二識別情報が第一所定態様にて停止表示された後においては、所定個数の入球又は所定時間の経過まで可変入賞口（例えば、第２大入賞口Ｃ２０）を遊技者にとって有利な状態とする遊技を一回行う第一特別遊技を実行する一方、第一識別情報又は第二識別情報が第二所定態様にて停止表示された後においては、所定個数の入球又は当該所定時間よりも長い特定時間の経過まで可変入賞口（例えば、第２大入賞口Ｃ２０）を遊技者にとって有利な状態とする遊技を複数回行う第二特別遊技を実行するよう制御する特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段ＭＰ３０）と、

第一識別情報が第二所定態様にて停止表示される確率及び第二識別情報が第二所定態様にて停止表示される確率が所定確率となる低確率抽選状態と、第一識別情報が第二所定態様にて停止表示される確率及び第二識別情報が第二所定態様にて停止表示される確率が当該所定確率よりも高確率となる高確率抽選状態とを有し、低確率抽選状態及び高確率抽選状態のいずれかを採り得るよう制御する抽選状態制御手段（例えば、特定遊技制御手段ＭＰ５０）と、

第二識別情報の変動表示時間に係る選択傾向が第一の選択傾向となる第一変動状態と、第二識別情報の変動表示時間に係る選択傾向が当該第一の選択傾向とは異なる第二の選択傾向となる第二変動状態とを有し、第一変動状態及び第二変動状態のいずれかを採り得るよう制御する変動状態制御手段（例えば、限定頻度制御手段ＭＰ５３）と、

可変部材（例えば、第１主遊技始動口電動役物Ａ１１‐２ｄ）の開放容易性に関する遊技状態として、非開放容易状態と非開放容易状態よりも可変部材（例えば、第１主遊技始

動口電動役物Ａ１１‐２ｄ）が開放状態となり易い開放容易状態とを有しており、非開放容易状態及び開放容易状態のいずれかを採り得るよう制御する開放容易状態制御手段（例えば、特定遊技制御手段ＭＰ５０）と
を備え、低確率抽選状態となり且つ第一変動状態となり且つ非開放容易状態となる第一遊技状態と、高確率抽選状態となり且つ第二変動状態となり且つ非開放容易状態となる第二遊技状態とのいずれかを採り得るよう構成されており、
第一識別情報が第一所定態様にて停止表示される確率よりも第二識別情報が第一所定態様にて停止表示される確率の方が高くなる、或いは、第一識別情報は第一所定態様にて停止表示され得ない一方で第二識別情報は第一所定態様にて停止表示され得るよう構成されており、
第一遊技状態である際に第一識別情報が第二所定態様にて停止表示された場合、当該停止表示に基づく第二特別遊技の実行終了後において第二遊技状態となり得るよう構成されており、且つ、第二遊技状態である際に第一特別遊技が実行された場合、当該第一特別遊技の実行終了後においても第二遊技状態を維持するよう構成されており、
第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）へ向けて所定間隔にて遊技球を発射した場合であり且つ第一遊技状態である場合には、第二特別遊技が実行されない期間中の単位時間あたりにおける遊技球の発射個数よりも当該単位時間あたりにおける第一特別遊技の実行によって遊技者に付与される賞球数に係る期待値の方が小さくなる一方、第二始動口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）へ向けて当該所定間隔にて遊技球を発射した場合であり且つ第二遊技状態である場合には、当該単位時間あたりにおける遊技球の発射個数よりも当該単位時間あたりにおける第一特別遊技の実行によって遊技者に付与される賞球数に係る期待値の方が大きくなるよう構成されており、
第一遊技状態である場合における第一識別情報の変動表示時間に係る選択傾向は、所定条件を充足するより前における第一識別情報の変動表示時間に係る選択傾向と、当該所定条件を充足してから後における第一識別情報の変動表示時間に係る選択傾向とが、相違し得るよう構成されており、
第二遊技状態である場合における第二識別情報の変動表示時間に係る選択傾向は、当該第二遊技状態である期間中においては、第二識別情報の変動表示時間に係る選択傾向が一律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。