

【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10月6日(2016.10.6)

【公開番号】特開2015-66461(P2015-66461A)

【公開日】平成27年4月13日(2015.4.13)

【年通号数】公開・登録公報2015-024

【出願番号】特願2014-250435(P2014-250435)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 1 5 Z

【手続補正書】

【提出日】平成28年8月23日(2016.8.23)

【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、

第二始動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第二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、閉鎖状態に変位したときには第二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、

閉状態と開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、

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、

演出の表示制御を司る副遊技部と

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、

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足する
まで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段と、

第一当否判定許可条件を充足した場合、第一乱数に基づき当否判定を実行する第一当否
判定手段と、

第一当否判定手段による当否判定の結果に基づき、第一識別情報の停止識別情報を決定
する第一識別情報表示内容決定手段と、

第一識別情報表示内容決定手段による決定に基づき、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、第一識別情報の停止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、第二乱数を取得する第二乱数取得手段と、

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足する
まで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段と、

第二当否判定許可条件を充足した場合、第二乱数に基づき当否判定を実行する第二当否

判定手段と、

第二当否判定手段による当否判定の結果に基づき、第二識別情報の停止識別情報を決定する第二識別情報表示内容決定手段と、

第二識別情報表示内容決定手段による決定に基づき、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、第二識別情報の停止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、

第一当否判定手段による当否判定の結果が当選であって第一識別情報表示部にて第一識別情報の停止識別情報が停止表示された後、又は、第二当否判定手段による当否判定の結果が当選であって第二識別情報表示部にて第二識別情報の停止識別情報が停止表示された後、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する特別遊技制御手段と、

特別遊技の非実行中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第二始動口への入球容易性が高い特定遊技状態とを有し、特定遊技状態である場合、第一識別情報又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までを一単位とし、特定遊技状態となったときから起算して当該一単位が所定回数行われるまでは、通常遊技状態としないよう制御し得る遊技状態制御手段と、

第二識別情報の変動表示時間の選択傾向が第一の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の選択傾向が第一の傾向とは異なる第二の傾向となる第二変動状態とを少なくとも有し、特定遊技状態において第一変動状態とし得るよう制御し、特定遊技状態となったときから起算して前記一単位が前記所定回数未満となる特定回数行われた後は、第二変動状態とするよう制御し得る変動状態制御手段と、

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、第一当否判定手段による当否判定の結果が当選であって第一識別情報表示部にて第一識別情報の停止識別情報が停止表示された場合よりも、第二当否判定手段による当否判定の結果が当選であって第二識別情報表示部にて第二識別情報の停止識別情報が停止表示された場合の方が、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、

第一変動状態である場合においては、第二当否判定許可条件を充足した時点での第二保留に関する保留数が第一の保留数である場合と第二当否判定許可条件を充足した時点での第二保留に関する保留数が第一の保留数よりも多い第二の保留数である場合とで、当該第二当否判定許可条件を充足した際の第二当否判定手段による当否判定の結果が非当選となる場合における第二識別情報の変動表示時間の平均値に所定時間の平均値差分が生じる一方、

第二変動状態である場合においては、第二当否判定許可条件を充足した時点での第二保留に関する保留数が第一の保留数である場合と第二当否判定許可条件を充足した時点での第二保留に関する保留数が第一の保留数よりも多い第二の保留数である場合とで、当該第二当否判定許可条件を充足した際の第二当否判定手段による当否判定の結果が非当選となる場合における第二識別情報の変動表示時間の選択傾向が同一となるよう構成されており、

第二当否判定許可条件を充足した時点での第二保留に関する保留数が前記第二の保留数である場合において、第一変動状態であり且つ第二当否判定手段による当否判定の結果が非当選となる場合での最も採り易い第二識別情報の変動表示時間よりも、第二変動状態であり且つ第二当否判定手段による当否判定の結果が非当選となる場合での最も採り易い第二識別情報の変動表示時間の方が、長時間となるよう構成されており、

第一変動状態であり且つ第二当否判定手段による当否判定の結果が非当選となる場合において選択可能となる第二識別情報の変動表示時間に係る候補数よりも、第二変動状態であり且つ第二当否判定手段による当否判定の結果が非当選となる場合において選択可能となる第二識別情報の変動表示時間に係る候補数の方が、少なくなるよう構成されており、

第一保留又は第二保留が存在する状況下において、第二識別情報の停止識別情報が、第二当否判定手段による当否判定の結果が非当選となることを示す所定態様にて停止表示さ

れる場合、所定態様での停止表示を特定時間維持した後に第一当否判定許可条件又は第二当否判定許可条件を新たに充足するよう構成されており、

第一保留又は第二保留が存在し且つ第一変動状態である場合において第二識別情報の停止識別情報が所定態様にて停止表示される場合の停止維持時間と、第一保留又は第二保留が存在し且つ第二変動状態である場合において第二識別情報の停止識別情報が所定態様にて停止表示される場合の停止維持時間とが同一時間となるよう構成されており、

副遊技部は、

主遊技部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或る第二保留に関する情報が受信された場合、当該或る第二保留の存在を示唆又は報知する先読み演出を実行し得るよう制御する先読み演出実行制御手段と

を備え、

第一変動状態にて或る第二保留が生起したにもかかわらず、第二変動状態にて当該或る第二保留に係る前記一単位の実行が予定されている場合には、当該或る第二保留に対応する先読み演出を第一変動状態にて実行しないよう構成されており、

第二変動状態である状況下において演出表示部にて実行される特殊演出は、第一変動状態である状況下では実行されない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第一始動口と、

遊技球が入球可能な第二始動口と、

第二始動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第二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、閉鎖状態に変位したときには第二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、

閉状態と開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、

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、

演出の表示制御を司る副遊技部と

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、

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段と、

第一当否判定許可条件を充足した場合、第一乱数に基づき当否判定を実行する第一当否判定手段と、

第一当否判定手段による当否判定の結果に基づき、第一識別情報の停止識別情報を決定する第一識別情報表示内容決定手段と、

第一識別情報表示内容決定手段による決定に基づき、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、第一識別情報の停止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、第二乱数を取得する第二乱数取得手段と、

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段と、

第二当否判定許可条件を充足した場合、第二乱数に基づき当否判定を実行する第二当否判定手段と、

第二当否判定手段による当否判定の結果に基づき、第二識別情報の停止識別情報を決定する第二識別情報表示内容決定手段と、

第二識別情報表示内容決定手段による決定に基づき、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、第二識別情報の停止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、

第一当否判定手段による当否判定の結果が当選であって第一識別情報表示部にて第一識別情報の停止識別情報が停止表示された後、又は、第二当否判定手段による当否判定の結果が当選であって第二識別情報表示部にて第二識別情報の停止識別情報が停止表示された後、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する特別遊技制御手段と、

特別遊技の非実行中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第二始動口への入球容易性が高い特定遊技状態とを有し、特定遊技状態である場合、第一識別情報又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までを一単位とし、特定遊技状態となったときから起算して当該一単位が所定回数行われるまでは、通常遊技状態としないよう制御し得る遊技状態制御手段と、

第二識別情報の変動表示時間の選択傾向が第一の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の選択傾向が第一の傾向とは異なる第二の傾向となる第二変動状態とを少なくとも有し、特定遊技状態において第一変動状態とし得るよう制御し、特定遊技状態となったときから起算して前記一単位が前記所定回数未満となる特定回数行われた後は、第二変動状態とするよう制御し得る変動状態制御手段と、

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、第一当否判定手段による当否判定の結果が当選であって第一識別情報表示部にて第一識別情報の停止識別情報が停止表示された場合よりも、第二当否判定手段による当否判定の結果が当選であって第二識別情報表示部にて第二識別情報の停止識別情報が停止表示された場合の方が、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、

第一変動状態である場合においては、第二当否判定許可条件を充足した時点での第二保留に関する保留数が第一の保留数である場合と第二当否判定許可条件を充足した時点での第二保留に関する保留数が第一の保留数よりも多い第二の保留数である場合とで、当該第二当否判定許可条件を充足した際の第二当否判定手段による当否判定の結果が非当選となる場合における第二識別情報の変動表示時間の平均値に所定時間の平均値差分が生じる一方、

第二変動状態である場合においては、第二当否判定許可条件を充足した時点での第二保留に関する保留数が第一の保留数である場合と第二当否判定許可条件を充足した時点での第二保留に関する保留数が第一の保留数よりも多い第二の保留数である場合とで、当該第二当否判定許可条件を充足した際の第二当否判定手段による当否判定の結果が非当選となる場合における第二識別情報の変動表示時間の選択傾向が同一となるよう構成されており、

第二当否判定許可条件を充足した時点での第二保留に関する保留数が前記第二の保留数である場合において、第一変動状態であり且つ第二当否判定手段による当否判定の結果が非当選となる場合での最も採り易い第二識別情報の変動表示時間よりも、第二変動状態であり且つ第二当否判定手段による当否判定の結果が非当選となる場合での最も採り易い第二識別情報の変動表示時間の方が、長時間となるよう構成されており、

第一変動状態であり且つ第二当否判定手段による当否判定の結果が非当選となる場合において選択可能となる第二識別情報の変動表示時間に係る候補数よりも、第二変動状態であり且つ第二当否判定手段による当否判定の結果が非当選となる場合において選択可能と

なる第二識別情報の変動表示時間に係る候補数の方が、少なくなるよう構成されており、

第一保留又は第二保留が存在する状況下において、第二識別情報の停止識別情報が、第二当否判定手段による当否判定の結果が非当選となることを示す所定態様にて停止表示される場合、所定態様での停止表示を特定時間維持した後に第一当否判定許可条件又は第二当否判定許可条件を新たに充足するよう構成されており、

第一保留又は第二保留が存在し且つ第一変動状態である場合において第二識別情報の停止識別情報が所定態様にて停止表示される場合の停止維持時間と、第一保留又は第二保留が存在し且つ第二変動状態である場合において第二識別情報の停止識別情報が所定態様にて停止表示される場合の停止維持時間とが同一時間となるよう構成されており、

副遊技部は、

主遊技部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或る第二保留に関する情報が受信された場合、当該或る第二保留の存在を示唆又は報知する先読み演出を実行し得るよう制御する先読み演出実行制御手段と

を備え、

第一変動状態にて或る第二保留が生じたにもかかわらず、第二変動状態にて当該或る第二保留に係る前記一単位の実行が予定されている場合には、当該或る第二保留に対応する先読み演出を第一変動状態にて実行しないよう構成されており、

第二変動状態である状況下において演出表示部にて実行される特殊演出は、第一変動状態である状況下では実行されない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第一始動口と、

遊技球が入球可能な第二始動口と、

第二始動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第二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、閉鎖状態に変位したときには第二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、

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、

第一乱数取得手段により第一乱数が取得された場合、第一当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第一乱数を第一保留として一時記憶する第一乱数一時記憶手段と、

第一当否判定許可条件を充足した場合、第一乱数に基づき当否判定を実行する第一当否判定手段と、

第一当否判定手段による当否判定の結果に基づき、第一識別情報の停止識別情報を決定する第一識別情報表示内容決定手段と、

第一識別情報表示内容決定手段による決定に基づき、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、第一識別情報の停止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、第二乱数を取得する第二乱数取得手段と、

第二乱数取得手段により第二乱数が取得された場合、第二当否判定許可条件を充足するまで当該取得された第二乱数を第二保留として一時記憶する第二乱数一時記憶手段と、

第二当否判定許可条件を充足した場合、第二乱数に基づき当否判定を実行する第二当否判定手段と、

第二当否判定手段による当否判定の結果に基づき、第二識別情報の停止識別情報を決定する第二識別情報表示内容決定手段と、

第二識別情報表示内容決定手段による決定に基づき、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、第二識別情報の停止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、

第一当否判定手段による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、第二当否判定手段による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する特別遊技制御手段と、

特別遊技の実行終了後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有し、特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とし得るよう制御し、特定遊技状態である場合、第一識別情報又は第二識別情報の変動表示開始から停止表示までを一単位とし、当該特別遊技の実行終了後から起算して当該一単位の繰り返し回数が所定回数に到達するまでは、通常遊技状態としないよう制御し得る遊技状態制御手段と、

第二識別情報の変動表示期間の平均値が第一の期間となる第一変動期間状態と、第二識別情報の変動表示期間の平均値が当該第一の期間とは異なる第二の期間となる第二変動期間状態とを少なくとも有し、特別遊技の実行終了後での特定遊技状態における特定期間において第一変動期間状態とし得るよう制御し、当該特別遊技の実行終了後から起算して前記一単位の繰り返し回数が前記所定回数未満となる特定回数に到達した後は、第一変動期間状態から第二変動期間状態とするよう制御し得る変動期間状態制御手段と

を備え、第二保留が存在する場合には、第一当否判定許可条件が充足されない一方、第一保留が存在するか否かに拘わらず、第二当否判定許可条件が充足され得るよう構成されており、且つ、第二当否判定手段による当否判定の結果が当選であった場合の方が、第一当否判定手段による当否判定の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、

第一変動期間状態である場合においては、第二当否判定許可条件を充足した時点での第二保留に関する保留数が第一の保留数である場合と第二当否判定許可条件を充足した時点での第二保留に関する保留数が第一の保留数よりも多い第二の保留数である場合とで、当該第二当否判定許可条件を充足した際の第二当否判定手段による当否判定の結果が非当選となる場合における第二識別情報の変動表示期間の平均値に所定期間の平均値差分が生じる一方、

第二変動期間状態である場合においては、第二当否判定許可条件を充足した際の第二当否判定手段による当否判定の結果が非当選となる場合における第二識別情報の変動表示期間の平均値として、第二当否判定許可条件を充足した時点での第二保留に関する保留数に応じた前記所定期間の平均値差分が生じないように構成されている

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、

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、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置SG）と、

遊技の進行を司る主遊技部（例えば、主制御基板M）と、

演出の表示制御を司る副遊技部（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、乱数取得判定実行手段MJ20）と、

乱数取得手段（例えば、乱数取得判定実行手段MJ20）により乱数が取得された場合、当否判定許可条件を充足するまで当該取得された乱数を保留として一時記憶する乱数一時記憶手段（例えば、保留制御手段MJ30）と、

当否判定許可条件を充足した場合、前記乱数に基づき当否判定を実行する当否判定手段（例えば、当否抽選手段MN10）と、

前記当否判定の結果に基づき、識別情報の停止識別情報を決定する識別情報表示内容決定手段（例えば、図柄内容決定手段MN40）と、

識別情報表示内容決定手段（例えば、図柄内容決定手段MN40）による決定に基づき、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）にて識別情報を変動表示した後、停止識別情報を停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段（例えば、表示制御手段MP10）と、

前記当否判定の結果が当選である場合、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）にて停止識別情報が停止表示された後、遊技者にとって有利な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MP30）と、

前記当否判定の結果が所定確率で当選となる低確率抽選状態と、前記当否判定の結果が当該所定確率よりも高確率で当選となる高確率抽選状態とを有し、特別遊技の実行終了後において高確率抽選状態とし得るよう制御し、高確率抽選状態である場合、識別情報の変動表示開始から停止表示までを一単位とし、当該特別遊技の実行終了後から起算して当該一単位の繰り返し回数が所定回数に到達するまでは、低確率抽選状態としないよう制御し得る抽選状態制御手段（例えば、特定遊技制御手段MP50）と、

識別情報の変動表示期間の平均値が第一の期間となる第一変動期間状態と、識別情報の変動表示期間の平均値が当該第一の期間とは異なる第二の期間となる第二変動期間状態とを少なくとも有し、特別遊技の実行終了後での高確率抽選状態における特定期間において第一変動期間状態とし得るよう制御し、第一変動期間状態である場合、当該特別遊技の実行終了後から起算して前記一単位の繰り返し回数が前記所定回数未満となる特定回数に到達した後は、第二変動期間状態とするよう制御し得る変動期間状態制御手段（例えば、限定頻度変動態様決定手段MN52）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）側へ送信する手段であって、当否判定許可条件を充足していない保留に関する情報を副遊技部（例えば、副制御基板S）側へ事前に送信し得る遊技情報送信手段（例えば、情報送信制御手段MT）とを備え、

第一変動期間状態における前記当否判定の結果が非当選である場合に係る識別情報の変動表示期間の最短値は、第二変動期間状態における前記当否判定の結果が非当選である場合に係る識別情報の変動表示期間の最短値よりも短くなり、且つ、第一変動期間状態における前記当否判定の結果が当選である場合に係る識別情報の変動表示期間の最長値は、第二変動期間状態における前記当否判定の結果が当選である場合に係る識別情報の変動表示期間の最長値よりも長くなるよう構成されており、

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）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、表示情報受信手段SM10）と、

遊技情報受信手段（例えば、表示情報受信手段SM10）により前記保留に関する情報が受信された場合、当該受信された保留に関する情報において所定条件を充足した際には、当該所定条件を充足した保留の存在を示唆又は報知する保留先読み演出表示内容を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示し得るよう制御する保留先読み演出表示制御手段（例えば、保留先読み演出実行制御手段SM26）と

を備え、

第一変動期間状態にて生起した保留に係る前記一単位の実行によって、前記特定回数に到達することが予定されている場合には、保留先読み演出表示内容を演出表示部（例えば、演出表示装置SG）にて非表示と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である。