

【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8月20日 (2015.8.20)

【公開番号】特開2015-126791(P2015-126791A)
 【公開日】平成27年7月9日 (2015.7.9)
 【年通号数】公開・登録公報2015-044
 【出願番号】特願2013-273004(P2013-273004)
 【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 A

A 6 3 F 7/02 3 2 0

【手続補正書】

【提出日】平成27年5月29日 (2015.5.29)

【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第一始動口と、
遊技球が入球可能な第二始動口と、
閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口と、
可変入賞口に入球した遊技球が入球し得る特定領域と、
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
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取得された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取得された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停止表示
された第一識別情報の停止識別情報が特定グループに属する特定停止識別情報であった場
合、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

停止表示された第二識別情報の停止識別情報が特定グループに属する特定停止識別情報であった場合、可変入賞口への所定個数の入球があるか又は所定時間が経過するまで可変入賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る単位遊技を複数回実行する特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

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するよう制御し得る抽選状態制御手段と、

通常遊技状態と通常遊技状態よりも第二始動口へ入球容易となる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するよう制御し得る遊技状態移行制御手段と

を備え、

特定グループの中の第一特定グループに属する特定停止識別情報として複数種類の特定停止識別情報を有し、

特定グループの中の第二特定グループに属する特定停止識別情報として複数種類の特定停止識別情報を有し、

第一特定グループに属する複数種類の特定停止識別情報の内のいずれが停止表示された場合であっても、特別遊技の実行内容が互いに同一となり、

第二特定グループに属する複数種類の特定停止識別情報の内のいずれが停止表示された場合であっても、特別遊技の実行内容が互いに同一となり、

第一特定グループに属する複数種類の特定停止識別情報の内のいずれかが停止表示された場合と第二特定グループに属する複数種類の特定停止識別情報の内のいずれかが停止表示された場合とでは、特別遊技の実行内容が互いに異なるよう構成されており、

第一特定グループに属する特定停止識別情報に対応する特別遊技の所定回数目での単位遊技における特定領域への入球容易性の方が、第二特定グループに属する特定停止識別情報に対応する特別遊技の前記所定回数目での単位遊技における特定領域への入球容易性よりも高くなるよう構成されており、

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の停止識別情報が停止表示される場合の方が、第一当否判定手段による当否判定の結果が当選であって第一識別情報の停止識別情報が停止表示される場合よりも、第一特定グループに属する特定停止識別情報が相対的に停止表示され易くなるよう構成されており、

演出表示部へ表示する演出表示内容を制御する際に依存する演出モードとして、第一演出モードと第一演出モードとは演出表示内容が異なる第二演出モードとを有し、

第一特定グループに属する前記複数種類の特定停止識別情報の内の或る種類の特定停止識別情報が停止表示された場合における特別遊技の実行時において特定領域への入球があった場合には、当該特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とし且つ第一演出モードとする一方、

前記或る種類の特定停止識別情報が停止表示された場合における特別遊技の実行時において特定領域への入球がなかった場合には、当該特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とし且つ第二演出モードとするよう構成されており、

特別遊技の実行時における特定領域への入球有無に拘わらず、当該特別遊技の実行終了後においては特定遊技状態となることが確定的となる一方で、特別遊技の実行時における特定領域への入球有無に応じて、当該特別遊技の実行終了後において高確率抽選状態となるか否かが決定され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第一始動口と、
遊技球が入球可能な第二始動口と、
閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口と、
可変入賞口に入球した遊技球が入球し得る特定領域と、
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
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取得された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取得された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停止表示
された第一識別情報の停止識別情報が特定グループに属する特定停止識別情報であった場
合、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
停止表示された第二識別情報の停止識別情報が特定グループに属する特定停止識別情報で
あった場合、可変入賞口への所定個数の入球があるか又は所定時間が経過するまで可変入
賞口を遊技者にとって有利な状態とし得る単位遊技を複数回実行する特別遊技を実行可能
な特別遊技制御手段と、
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するよう制御し得る抽選状態制御手段と、
通常遊技状態と通常遊技状態よりも第二始動口へ入球容易となる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するよう制御し得る遊技状態移行制御手
段と
を備え、
特定グループの中の第一特定グループに属する特定停止識別情報として複数種類の特定
停止識別情報を有し、
特定グループの中の第二特定グループに属する特定停止識別情報として複数種類の特定
停止識別情報を有し、
第一特定グループに属する複数種類の特定停止識別情報の内のいずれが停止表示された
場合であっても、特別遊技の実行内容が互いに同一となり、
第二特定グループに属する複数種類の特定停止識別情報の内のいずれが停止表示された
場合であっても、特別遊技の実行内容が互いに同一となり、
第一特定グループに属する複数種類の特定停止識別情報の内のいずれかが停止表示され
た場合と第二特定グループに属する複数種類の特定停止識別情報の内のいずれかが停止表
示された場合とでは、特別遊技の実行内容が互いに異なるよう構成されており、

第一特定グループに属する特定停止識別情報に対応する特別遊技の所定回数目での単位遊技における特定領域への入球容易性の方が、第二特定グループに属する特定停止識別情報に対応する特別遊技の前記所定回数目での単位遊技における特定領域への入球容易性よりも高くなるよう構成されており、

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の停止識別情報が停止表示される場合の方が、第一当否判定手段による当否判定の結果が当選であって第一識別情報の停止識別情報が停止表示される場合よりも、第一特定グループに属する特定停止識別情報が相対的に停止表示され易くなるよう構成されており、

演出表示部へ表示する演出表示内容を制御する際に依存する演出モードとして、第一演出モードと第二演出モードとは演出表示内容が異なる第二演出モードとを有し、

第一特定グループに属する前記複数種類の特定停止識別情報の内の或る種類の特定停止識別情報が停止表示された場合における特別遊技の実行時において特定領域への入球があった場合には、当該特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とし且つ第一演出モードとする一方、

前記或る種類の特定停止識別情報が停止表示された場合における特別遊技の実行時において特定領域への入球がなかった場合には、当該特別遊技の実行終了後において特定遊技状態とし且つ第二演出モードとするよう構成されており、

特別遊技の実行時における特定領域への入球有無に拘わらず、当該特別遊技の実行終了後においては特定遊技状態となることが確定的となる一方で、特別遊技の実行時における特定領域への入球有無に応じて、当該特別遊技の実行終了後において高確率抽選状態となるか否かが決定され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主遊技図柄表示装置A20、第2主遊技図柄表示装置B20）と、

閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口（例えば、大入賞口C30）と、

前記可変入賞口（例えば、大入賞口C30）に入球した遊技球が入球し得る特定領域（例えば、特定領域C22）と、

特定領域（例えば、特定領域C22）に取り付けられた、第一位置と第二位置とに変位可能な部材であって、第一位置に変位した際には特定領域（例えば、特定領域C22）に遊技球が入球不能又は第二位置と比較して入球困難となり、第二位置に変位した際には特定領域（例えば、特定領域C22）に遊技球が入球可能又は第一位置と比較して入球容易となるよう構成されている可変部材（例えば、遮蔽部材C22c）と

を備え、

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、

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主遊技図柄表示装置A20、第2主遊技図柄表示装置B20）にて識別情報を変動表示した後、識別情報の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、識別情報の停止識別情報が停止表示された後、

前記可変入賞口（例えば、大入賞口C30）への所定個数の入球又は所定期間の経過となる開閉終了条件を充足するまで、前記可変入賞口（例えば、大入賞口C30）を遊技者にとって有利な状態とし得る単位遊技を複数回実行する特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（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、特別遊技の実行時において特定領域（例えば、特定領域C22）への入球があった場合には当該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す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いて第一変動期間状態とし得るよう制御し、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、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当該一単位の繰り返し回数が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）とを備え、

前記可変入賞口（例えば、大入賞口C30）の数は一つであり、

特別遊技の実行時における所定の実行回となる単位遊技の実行時においては、経時的に予め定められた所定の変位態様に従い、第一位置に位置している可変部材（例えば、遮蔽部材C22c）を第二位置に変位させる一方、当該所定の実行回以外の実行回となる単位遊技の実行時においては、可変部材（例えば、遮蔽部材C22c）を変位させることなく第一位置にて維持する又は当該所定の変位態様とは異なる特定の変位態様に従い可変部材（例えば、遮蔽部材C22c）を変位させるよう構成されており、

特別遊技の実行時において特定領域（例えば、特定領域C22）への入球があった場合には、当該特別遊技の実行契機となった識別情報の停止識別情報の種類に拘わらず、当該特別遊技の実行終了後において第一変動期間状態と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。