

【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5月21日(2015.5.21)

【公開番号】特開2015-66103(P2015-66103A)

【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2013-202102(P2013-202102)

【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 1 5 Z

【手続補正書】

【提出日】平成27年3月31日(2015.3.31)

【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

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、

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、

第二識別情報の変動表示時間を決定する際に参照されるテーブルとして第一変動パターンテーブルと、第一変動パターンテーブルとは第二識別情報の変動表示時間の選択傾向が異なる第二変動パターンテーブルとを少なくとも有し、特別遊技の実行終了後において、第一変動パターンテーブルを参照する第一変動期間状態と第二変動パターンテーブルを参照する第二変動期間状態とのいずれか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、第二保留が存在する場合には、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、

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特定グループに属する特定停止識別情報であった場合の特別遊技により遊技者が獲得できる賞球数に係る期待値の方が、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特定グループに属する特定停止識別情報であった場合の特別遊技により遊技者が獲得できる賞球数に係る期待値よりも相対的に多くなるよう構成されており、

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、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、

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、

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変動期間状態とする一方、

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。

【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  
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、  
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、  
第二識別情報の変動表示時間を決定する際に参照されるテーブルとして第一変動パター  
ンテーブルと、第一変動パターンテーブルとは第二識別情報の変動表示時間の選択傾向が  
異なる第二変動パターンテーブルとを少なくとも有し、特別遊技の実行終了後において、  
第一変動パターンテーブルを参照する第一変動期間状態と第二変動パターンテーブルを参  
照する第二変動期間状態とのいずれか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、第二  
保留が存在する場合には、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、  
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  
特定グループに属する特定停止識別情報であった場合の特別遊技により遊技者が獲得でき  
る賞球数に係る期待値の方が、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特定グループに属する特定停止識別情報であった場合の特別  
遊技により遊技者が獲得できる賞球数に係る期待値よりも相対的に多くなるよう構成され  
ており、  
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、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、

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、

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変動期間状態とする一方、

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。

< 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、

始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）に取り付けられた、開放状態と閉鎖状態とに変位可能な部材であって、開放状態に変位した際には始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）に遊技球が入球可能又は閉鎖状態と比較して入球容易となると共に、閉鎖状態に変位した際には始動口（例えば、第2主遊技始動口B10）に遊技球が入球不能又は開放状態と比較して入球困難となるよう構成されている可変部材（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）と、

閉状態と開状態とを採り得る可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）と、

可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）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、

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、可変入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）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（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、

可変部材（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）の開放容易性に係る遊技状態として、低頻度開放状態と低頻度開放状態よりも可変部材（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）が開放状態となり易い高頻度開放状態とを有し、特別遊技の実行終了後において高頻度開放状態とし得るよう制御し、高頻度開放状態である場合、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規定回数に到達するまでは、低頻度開放状態としないよう制御し得る開放状態制御手段（例えば、第2主遊技始動口電動役物開閉制御手段MP20 B）とを備え、

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高確率抽選状態とし且つ第一変動期間状態とする一方、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低確率抽選状態とし且つ第一変動期間状態としない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終了後において前記規定回数が第一の回数となる高頻度開放状態とし、特別遊技の実行時において特定領域（例えば、特定領域C22）への入球がなかった場合には、当該特別遊技の実行終了後において前記規定回数が第一の回数よりも少ない第二の回数となる高頻度開放状態とし、第一の回数と第二の回数との差分が前記特定回数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。