

【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8月18日(2016.8.18)

【公開番号】特開2015-19810(P2015-19810A)

【公開日】平成27年2月2日(2015.2.2)

【年通号数】公開・登録公報2015-007

【出願番号】特願2013-149777(P2013-149777)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 0

A 6 3 F 7/02 3 1 6 A

【手続補正書】

【提出日】平成28年6月30日(2016.6.30)

【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】

図柄を変動／確定表示可能な第1図柄表示部及び第2図柄表示部と、各種表示演出を行うための演出用表示部と、遊技球が入賞可能な第1始動入賞手段と、遊技球が入賞可能又は入賞しやすい第1状態と遊技球が入賞不可能又は入賞しづらい第2状態とに可変する第2始動入賞手段と、開閉動作可能な可動部材を有する特別入賞手段とが設けられているとともに、遊技に係る動作や前記図柄表示部及び前記演出用表示部における表示動作を制御する制御手段を備えており、

前記制御手段は、前記第1始動入賞手段や前記第2始動入賞手段への遊技球の入賞にもとづいて1又は複数の乱数から数値を取得すると、取得した前記数値にもとづいて前記図柄の確定表示態様と前記図柄の変動時間を含む基本変動パターンとを決定し、前記第1始動入賞手段への入賞に応じては前記第1図柄表示部において、前記第2始動入賞手段への入賞に応じては前記第2図柄表示部において夫々前記図柄の変動を開始させ、前記変動時間の経過に伴い前記図柄を所定の確定表示態様で確定表示させ、さらに前記図柄の確定表示態様が特別な確定表示態様であると、前記特別入賞手段を所定の態様で作動させる特別遊技状態を生起させるとともに、

前記第2図柄表示部において前記図柄を前記特別な確定表示態様で確定表示させたことにもとづき前記特別遊技状態を生起させた場合には、当該特別遊技状態の終了後、所定の終了条件が満たされるまで、前記第2始動入賞手段が前記第1状態に可変しやすい及び／又は比較的長い時間にわたり前記第1状態をとる特定遊技状態を生起させる一方、

前記第1始動入賞手段や前記第2始動入賞手段への遊技球の入賞にもとづいて1又は複数の乱数から数値を取得すると、取得した前記数値を所定数まで保留情報として記憶するとともに、前記図柄を確定表示したことにもとづいて、所定の順序にしたがい前記保留情報を消化する遊技機であって、

前記制御手段は、前記特定遊技状態の生起中、前記演出用表示部に特定個数の第1表示体を表示するとともに、前記図柄の変動開始に伴い所定個数の前記第1表示体を前記演出用表示部から消去する一方、新たに前記所定個数の前記第1表示体を前記演出用表示部に追加し、

さらに、前記保留情報について第1特定条件が充足されると、前記第1特定条件が充足

された前記保留情報を消化するに際しての前記図柄の変動開始に伴い、前記所定個数よりも多くの前記第1表示体を前記演出用表示部から消去することを特徴とする遊技機。

【請求項2】

前記制御手段は、前記保留情報の記憶に伴い、当該保留情報を消化する際の前記図柄の変動に係り、前記図柄を前記特別な確定表示態様で確定表示させるか否か、及び前記基本変動パターンが、前記図柄を前記特別な確定表示態様で確定表示させる場合に、前記図柄を前記特別な確定表示態様で確定表示させない場合と比較して選択される確率が高い特定基本変動パターンとなるか否かを含んだ事前判定を行うとともに、第1演出決定用乱数から数値を取得しており、

前記事前判定において前記図柄を前記特別な確定表示態様で確定表示させる、それとも前記基本変動パターンが前記特定基本変動パターンとなるの少なくとも何れか一方が満たされ、且つ、前記第1演出決定用乱数からの取得数値が第1特定数値であると、前記第1特定条件が充足されたと判断することを特徴とする請求項1に記載の遊技機。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

上記目的を達成するために、本発明のうち請求項1に記載の発明は、図柄を変動／確定表示可能な第1図柄表示部及び第2図柄表示部と、各種表示演出を行うための演出用表示部と、遊技球が入賞可能な第1始動入賞手段と、遊技球が入賞可能又は入賞しやすい第1状態と遊技球が入賞不可能又は入賞しづらい第2状態とに可変する第2始動入賞手段と、開閉動作可能な可動部材を有する特別入賞手段とが設けられているとともに、遊技に係る動作や前記図柄表示部及び前記演出用表示部における表示動作を制御する制御手段を備えており、前記制御手段は、前記第1始動入賞手段や前記第2始動入賞手段への遊技球の入賞にもとづいて1又は複数の乱数から数値を取得すると、取得した前記数値にもとづいて前記図柄の確定表示態様と前記図柄の変動時間を含む基本変動パターンとを決定し、前記第1始動入賞手段への入賞に応じては前記第1図柄表示部において、前記第2始動入賞手段への入賞に応じては前記第2図柄表示部において夫々前記図柄の変動を開始させ、前記変動時間の経過に伴い前記図柄を所定の確定表示態様で確定表示させ、さらに前記図柄の確定表示態様が特別な確定表示態様であると、前記特別入賞手段を所定の態様で作動させる特別遊技状態を生起させるとともに、前記第2図柄表示部において前記図柄を前記特別な確定表示態様で確定表示させたことにもとづき前記特別遊技状態を生起させた場合には、当該特別遊技状態の終了後、所定の終了条件が満たされるまで、前記第2始動入賞手段が前記第1状態に可変しやすい及び／又は比較的長い時間にわたり前記第1状態をとる特定遊技状態を生起させる一方、前記第1始動入賞手段や前記第2始動入賞手段への遊技球の入賞にもとづいて1又は複数の乱数から数値を取得すると、取得した前記数値を所定数まで保留情報として記憶するとともに、前記図柄を確定表示したことにもとづいて、所定の順序にしたがい前記保留情報を消化する遊技機であって、前記制御手段は、前記特定遊技状態の生起中、前記演出用表示部に特定個数の第1表示体を表示するとともに、前記図柄の変動開始に伴い所定個数の前記第1表示体を前記演出用表示部から消去する一方、新たに前記所定個数の前記第1表示体を前記演出用表示部に追加し、さらに、前記保留情報について第1特定条件が充足されると、前記第1特定条件が充足された前記保留情報を消化するに際しての前記図柄の変動開始に伴い、前記所定個数よりも多くの前記第1表示体を前記演出用表示部から消去することを特徴とする。

請求項2に記載の発明は、請求項1に記載の発明において、前記制御手段は、前記保留情報の記憶に伴い、当該保留情報を消化する際の前記図柄の変動に係り、前記図柄を前記特別な確定表示態様で確定表示させるか否か、及び前記基本変動パターンが、前記図柄を前記特別な確定表示態様で確定表示させる場合に、前記図柄を前記特別な確定表示態様で

確定表示させない場合と比較して選択される確率が高い特定基本変動パターンとなるか否かを含んだ事前判定を行うとともに、第1演出決定用乱数から数値を取得しており、前記事前判定において前記図柄を前記特別な確定表示態様で確定表示させる、それとも前記基本変動パターンが前記特定基本変動パターンとなるの少なくとも何れか一方が満たされ、且つ、前記第1演出決定用乱数からの取得数値が第1特定数値であると、前記第1特定条件が充足されたと判断することを特徴とする。

なお、請求項1又は2に記載の発明において、前記制御手段は、前記特定遊技状態の生起中、前記保留情報について第2特定条件が充足されると、前記第2特定条件が充足された前記保留情報を消化するに際して前記演出用表示部から消去する前記第1表示体のうちの少なくとも1個を、前記第2特定条件が充足された前記保留情報を消化するよりも前に、前記第1表示体とは異なる第2表示体に変化させるといった第1の構成を採用することも考えられる。

そして、そのような第1の構成を採用することにより、特定遊技状態の生起中、保留情報について第2特定条件が充足されると、第2特定条件が充足された保留情報を消化するに際して演出用表示部から消去する第1表示体のうちの少なくとも1個を、第2特定条件が充足された保留情報を消化するよりも前に、第1表示体とは異なる第2表示体に変化させるという従来にない新たな演出を実行することができ、遊技性の更なる向上を図ることができるといった効果を奏すことができる。

また、上記第1の構成を採用したものにおいて、前記制御手段は、前記保留情報の記憶に伴い、当該保留情報を消化する際の前記図柄の変動に係り、前記図柄を前記特別な確定表示態様で確定表示させるか否か、及び前記基本変動パターンが、前記図柄を前記特別な確定表示態様で確定表示させる場合に、前記図柄を前記特別な確定表示態様で確定表示させない場合と比較して選択される確率が高い第2の特定基本変動パターンとなるか否かを含んだ事前判定を行うとともに、第2演出決定用乱数から数値を取得しており、前記事前判定において前記図柄を前記特別な確定表示態様で確定表示させる、それとも前記基本変動パターンが前記第2の特定基本変動パターンとなるの少なくとも何れか一方が満たされ、且つ、前記第2演出決定用乱数からの取得数値が第2特定数値であると、前記第2特定条件が充足されたと判断するといった第2の構成を採用することも考えられる。

そして、そのような第2の構成を採用することにより、保留情報の記憶に伴い、所定の事前判定を行うとともに、第2演出決定用乱数から数値を取得しており、事前判定において図柄を特別な確定表示態様で確定表示させる、それとも基本変動パターンが、図柄を特別な確定表示態様で確定表示させる場合に、図柄を特別な確定表示態様で確定表示させない場合と比較して選択される確率が高い第2の特定基本変動パターンとなるの少なくとも何れか一方が満たされ、且つ、第2演出決定用乱数からの取得数値が第2特定数値であると、第1表示体を第2表示体に変化させるという演出を実行するため、遊技者は第1表示体が第2表示体に変化するか否かにも関心をもって遊技することができ、極めて遊技性が高いといった効果を奏すことができる。

一方、上記目的を達成するために、図柄を変動／確定表示可能な第1図柄表示部及び第2図柄表示部と、各種表示演出を行うための演出用表示部と、遊技球が入賞可能な第1始動入賞手段と、遊技球が入賞可能又は入賞しやすい第1状態と遊技球が入賞不可能又は入賞しづらい第2状態とに可変する第2始動入賞手段と、開閉動作可能な可動部材を有する特別入賞手段とが設けられているとともに、遊技に係る動作や前記図柄表示部及び前記演出用表示部における表示動作を制御する制御手段を備えており、前記制御手段は、前記第1始動入賞手段や前記第2始動入賞手段への遊技球の入賞にもとづいて1又は複数の乱数から数値を取得すると、取得した前記数値にもとづいて前記図柄の確定表示態様と前記図柄の変動時間を含む基本変動パターンとを決定し、前記第1始動入賞手段への入賞に応じては前記第1図柄表示部において、前記第2始動入賞手段への入賞に応じては前記第2図柄表示部において夫々前記図柄の変動を開始させ、前記変動時間の経過に伴い前記図柄を所定の確定表示態様で確定表示させ、さらに前記図柄の確定表示態様が特別な確定表示態様であると、前記特別入賞手段を所定の態様で作動させる特別遊技状態を生起させると

もに、前記第2図柄表示部において前記図柄を前記特別な確定表示態様で確定表示させたことにもとづき前記特別遊技状態を生起させた場合には、当該特別遊技状態の終了後、前記第1図柄表示部及び前記第2図柄表示部での前記図柄の確定表示回数の合計が特定回数に達するまで、前記第2始動入賞手段が前記第1状態に可変しやすい及び／又は比較的長い時間にわたり前記第1状態をとる特定遊技状態を生起させる一方、前記第1始動入賞手段や前記第2始動入賞手段への遊技球の入賞にもとづいて1又は複数の乱数から数値を取得すると、取得した前記数値を所定数まで保留情報として記憶するとともに、前記図柄を確定表示したことにもとづいて、所定の順序にしたがい前記保留情報を消化する遊技機において、前記制御手段は、前記特定遊技状態の生起中、前記演出用表示部に特定個数の第1表示体を表示するとともに、前記図柄の変動開始に伴い所定個数の前記第1表示体を前記演出用表示部から消去する一方、新たに前記所定個数の前記第1表示体を前記演出用表示部に追加し、さらに、決定した前記図柄の確定表示態様が前記特別な確定表示態様である、それとも決定した前記基本変動パターンが、前記図柄を前記特別な確定表示態様で確定表示させる場合に、前記図柄を前記特別な確定表示態様で確定表示させない場合と比較して選択される確率が高い特定基本変動パターンであるの少なくとも何れか一方が満たされ、且つ、第3特定条件が充足されると、前記図柄の変動開始に伴い前記所定個数よりも多くの前記第1表示体を前記演出用表示部から消去するといった第3の構成を採用することも考えられる。

そして、そのような第3の構成を採用することにより、第2図柄表示部において図柄が特別な確定表示態様で確定表示されたことにもとづいて生起させた特定遊技状態中、演出用表示部に特定個数の第1表示体を表示するとともに、図柄の変動開始に伴い所定個数の第1表示体を演出用表示部から消去する一方、新たに所定個数の第1表示体を演出用表示部に追加し、さらに、決定した図柄の確定表示態様が特別な確定表示態様である、それとも決定した基本変動パターンが、図柄を特別な確定表示態様で確定表示させる場合に、図柄を特別な確定表示態様で確定表示させない場合と比較して選択される確率が高い特定基本変動パターンであるの少なくとも何れか一方が満たされ、且つ、第3特定条件が充足されると、図柄の変動開始に伴い所定個数よりも多くの第1表示体を演出用表示部から消去するといった演出、すなわち遊技者が新鮮味を感じるとともに、第1表示体の消化数に関心をもつような従来にない新たな演出を実行することができ、遊技性の高いパチンコ機とすることができる。

また、上記請求項1に記載の発明や請求項2に記載の発明、若しくは、上記第1～第3の構成の何れかを採用したものにおいて、前記制御手段は、前記第1図柄表示部において前記図柄を前記特別な確定表示態様で確定表示させたことにもとづき前記特別遊技状態を生起させた場合には、当該特別遊技状態の終了後、前記第1図柄表示部及び前記第2図柄表示部での前記図柄の確定表示回数の合計が前記特定回数よりは少ない第2の特定回数に達するまで、前記第2始動入賞手段が前記第1状態に可変しやすい及び／又は比較的長い時間にわたり前記第1状態をとる第2の特定遊技状態を生起させるといった第4の構成を採用することも考えられる。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

本発明によれば、第2図柄表示部において図柄が特別な確定表示態様で確定表示されたことにもとづいて特定遊技状態を生起させるとともに、当該特定遊技状態の生起中、演出用表示部に特定個数の第1表示体を表示するとともに、図柄の変動開始に伴い所定個数の第1表示体を演出用表示部から消去する一方、新たに所定個数の第1表示体を演出用表示部に追加し、さらに、保留情報について第1特定条件が充足されると、第1特定条件が充足された保留情報を消化するに際しての図柄の変動開始に伴い、所定個数よりも多くの第

1表示体を演出用表示部から消去するといった演出、すなわち遊技者が新鮮味を感じるような従来にない新たな演出を実行することができ、遊技性の高いパチンコ機とすることができる。

また、特に請求項2に記載の発明によれば、保留情報の記憶に伴い、所定の事前判定を行うとともに、第1演出決定用乱数から数値を取得しており、事前判定において図柄を特別な確定表示態様で確定表示させる、それとも基本変動パターンが、図柄を特別な確定表示態様で確定表示させる場合に、図柄を特別な確定表示態様で確定表示させない場合と比較して選択される確率が高い特定基本変動パターンとなるの少なくとも何れか一方が満たされ、且つ、第1演出決定用乱数からの取得数値が第1特定数値であると、所定個数よりも多くの第1表示体を演出用表示部から消去するといった演出を実行するため、遊技者は第1表示体の消化数に关心をもって遊技することができ、非常に遊技性が高い。