

【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29年12月14日 (2017.12.14)

【公開番号】特開2017-35254(P2017-35254A)

【公開日】平成29年2月16日 (2017.2.16)

【年通号数】公開・登録公報2017-007

【出願番号】特願2015-157791(P2015-157791)

【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 6 D

【手続補正書】

【提出日】平成29年10月31日 (2017.10.31)

【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】

遊技領域が形成された遊技盤と、

前記遊技領域の所定位置に設けられ、遊技球が入球可能な第 1 始動口と、

前記遊技領域の前記第 1 始動口とは異なる位置に設けられ、遊技球が入球容易な開状態と入球困難な閉状態とに変化する第 2 始動口と、

前記第 1 始動口への遊技球の入球を契機として乱数値を取得する第 1 乱数取得手段と、

前記第 2 始動口への遊技球の入球を契機として乱数値を取得する第 2 乱数取得手段と、

前記第 1 乱数取得手段により取得した乱数値に基づき当否判定を実行する第 1 当否判定手段と、

前記第 2 乱数取得手段により取得した乱数値に基づき当否判定を実行する第 2 当否判定手段と、

前記第 1 当否判定手段による当否判定の結果又は前記第 2 当否判定手段による当否判定の結果が大当りである場合、遊技者にとって有利な特別遊技へ移行し得る特別遊技実行手段と、

前記第 1 当否判定手段による当否判定の結果および前記第 2 当否判定手段による当否判定の結果が所定確率で大当りとなる通常遊技状態と、前記第 1 当否判定手段による当否判定の結果および前記第 2 当否判定手段による当否判定の結果が前記所定確率よりも高確率で大当りとなる特定遊技状態とを有し、通常遊技状態もしくは特定遊技状態へ移行させる制御を行う遊技状態制御手段と、

前記第 1 乱数取得手段により乱数値が取得された場合、第 1 当否判定許可条件を充足するまでの間、当該取得した乱数値を保留情報として所定の上限数まで記憶する第 1 保留記憶手段と、

前記第 2 乱数取得手段により乱数値が取得された場合、第 2 当否判定許可条件を充足するまでの間、当該取得した乱数値を保留情報として所定の上限数まで記憶する第 2 保留記憶手段と、

前記第 1 当否判定手段による当否判定の結果を示す第 1 図柄が変動表示および停止表示される第 1 図柄表示装置と、

前記第 2 当否判定手段による当否判定の結果を示す第 2 図柄が変動表示および停止表示

される第 2 図柄表示装置と、

前記第 1 図柄表示装置において第 1 図柄を変動表示および停止表示させる第 1 図柄表示制御手段と、

前記第 2 図柄表示装置において第 2 図柄を変動表示および停止表示させる第 2 図柄表示制御手段と、

前記第 1 当否判定手段による当否判定の結果又は前記第 2 当否判定手段による当否判定の結果を示唆する演出が表示される演出表示装置と、

前記演出表示装置に表示させる演出内容を決定する演出決定手段とを備え、

特別遊技の終了後に前記第 2 始動口への遊技球の入球容易性が通常入球状態よりも高められた入球容易状態へ移行し得るよう構成され、

或る先行保留情報に係る乱数値に基づく前記第 2 当否判定手段による当否判定の結果が大当たりとなることで実行される先行特別遊技の実行終了後に消化される予定である一又は複数の後続保留情報内に特定保留情報が存在する場合、特定保留情報が存在する可能性を示唆又は報知する保留内連荘演出を実行可能であり、

前記第 2 当否判定手段による当否判定の結果が大当たりである場合に実行される特別遊技の種類として、遊技者に対する有利度が相対的に低く設定された低利益特別遊技と、遊技者に対する有利度が相対的に高く設定された高利益特別遊技とを少なくとも含み、

前記第 2 保留記憶手段の保留情報として、或る先行特別遊技の実行終了後に消化される予定である複数の後続保留情報内に複数の特定保留情報が存在する状況下、当該或る先行特別遊技終了後に実行予定の特別遊技として、当該複数の特定保留情報のうち最先の特定保留情報に対応する特別遊技が低利益特別遊技であり、且つ当該最先の特定保留情報よりも後続の特定保留情報に対応する特別遊技が高利益特別遊技であるときは、当該或る先行特別遊技の実行中に保留内連荘演出を実行しない一方、

前記第 2 保留記憶手段の保留情報として、或る先行特別遊技の実行終了後に消化される予定である複数の後続保留情報内に複数の特定保留情報が存在する状況下、当該或る先行特別遊技終了後に実行予定の特別遊技として、当該複数の特定保留情報のうち最先の特定保留情報に対応する特別遊技が高利益特別遊技であり、且つ当該最先の特定保留情報よりも後続の特定保留情報に対応する特別遊技も高利益特別遊技であるときは、当該或る先行特別遊技の実行中に保留内連荘演出を実行可能であり、

前記演出表示装置に表示される演出の様子が定められた演出モードとして、通常遊技状態であるときに設定される演出モード A と、特定遊技状態であるときに設定される演出モード B とを有し、

演出モードが演出モード A であるときに、前記第 2 当否判定手段による当否判定の結果が大当たりとなることで高利益特別遊技が実行される場合、当該高利益特別遊技の実行終了後の演出モードは演出モード B となり、

演出モードが演出モード B であるときに、前記第 2 当否判定手段による当否判定の結果が大当たりとなることで高利益特別遊技が実行される場合、当該高利益特別遊技の実行終了後の演出モードは演出モード B となり、

前記演出表示装置には、前記第 1 当否判定手段による当否判定の結果又は前記第 2 当否判定手段による当否判定の結果を演出的に示す複数の装飾図柄が変動表示および停止表示され、

前記第 2 当否判定手段による当否判定の結果が大当たりとなり、前記演出表示装置において停止表示される複数の装飾図柄の組合せが図柄組合せ A である場合には、高利益特別遊技が実行される一方、前記第 2 当否判定手段による当否判定の結果が大当たりとなり、前記演出表示装置において停止表示される複数の装飾図柄の組合せが図柄組合せ B である場合には、高利益特別遊技又は低利益特別遊技が実行され、

前記演出表示装置において停止表示される複数の装飾図柄の組合せが図柄組合せ B である場合に実行される特別遊技が高利益特別遊技である場合は、当該特別遊技の実行中に当該特別遊技が高利益特別遊技であることを示唆又は報知する昇格演出を実行可能であり、

図柄組合せ A として規定される装飾図柄の組合せの種類数は、図柄組合せ B として規定

される装飾図柄の組合せの種類数よりも少なく設定されており、

入球容易状態にて前記第2当否判定手段による当否判定の結果が大当たりとなることで高利益特別遊技が実行される場合に当該高利益特別遊技の実行中に実行される大当たり中演出と、通常入球状態にて前記第2当否判定手段による当否判定の結果が大当たりとなることで高利益特別遊技が実行される場合に当該高利益特別遊技の実行中に実行される大当たり中演出とが異なり得るよう構成され、

高利益特別遊技の実行中に前記保留内連荘演出を実行する場合、前記保留内連荘演出の実行開始タイミングは第一タイミングであり、

高利益特別遊技の実行中に前記昇格演出を実行する場合、前記昇格演出の実行開始タイミングは第二タイミングであり、

前記第一タイミングと前記第二タイミングとは、異なるタイミングであり、

前記第2当否判定手段による当否判定の結果が大当たりとなることで実行される高利益特別遊技の実行終了後であっても、前記第2当否判定手段による当否判定の結果が大当たりとなることで実行される低利益特別遊技の実行終了後であっても、特定遊技状態且つ演出モードBへと移行するよう構成されており、

第1図柄の変動表示中又は第2図柄の変動表示中に実行可能な演出として、保留情報に係る特別遊技移行期待度を示唆又は報知する変動中先読み演出を実行可能であり、

変動中先読み演出の演出態様の種類数は、保留内連荘演出の演出態様の種類数よりも多く設定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】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

このような目的達成のために、本発明に係るぱちんこ遊技機は、遊技領域が形成された遊技盤と、前記遊技領域の所定位置に設けられ、遊技球が入球可能な第1始動口と、前記遊技領域の前記第1始動口とは異なる位置に設けられ、遊技球が入球容易な開状態と入球困難な閉状態とに変化する第2始動口と、前記第1始動口への遊技球の入球を契機として乱数値を取得する第1乱数取得手段と、前記第2始動口への遊技球の入球を契機として乱数値を取得する第2乱数取得手段と、前記第1乱数取得手段により取得した乱数値に基づき当否判定を実行する第1当否判定手段と、前記第2乱数取得手段により取得した乱数値に基づき当否判定を実行する第2当否判定手段と、前記第1当否判定手段による当否判定の結果又は前記第2当否判定手段による当否判定の結果が大当たりである場合、遊技者にとって有利な特別遊技へ移行し得る特別遊技実行手段と、前記第1当否判定手段による当否判定の結果および前記第2当否判定手段による当否判定の結果が所定確率で大当たりとなる通常遊技状態と、前記第1当否判定手段による当否判定の結果および前記第2当否判定手段による当否判定の結果が前記所定確率よりも高確率で大当たりとなる特定遊技状態とを有し、通常遊技状態もしくは特定遊技状態へ移行させる制御を行う遊技状態制御手段と、前記第1乱数取得手段により乱数値が取得された場合、第1当否判定許可条件を充足するまでの間、当該取得した乱数値を保留情報として所定の上限数まで記憶する第1保留記憶手段と、前記第2乱数取得手段により乱数値が取得された場合、第2当否判定許可条件を充足するまでの間、当該取得した乱数値を保留情報として所定の上限数まで記憶する第2保留記憶手段と、前記第1当否判定手段による当否判定の結果を示す第1図柄が変動表示および停止表示される第1図柄表示装置と、前記第2当否判定手段による当否判定の結果を示す第2図柄が変動表示および停止表示される第2図柄表示装置と、前記第1図柄表示装置において第1図柄を変動表示および停止表示させる第1図柄表示制御手段と、前記第2図柄表示装置において第2図柄を変動表示および停止表示させる第2図柄表示制御手段と、前記第1当否判定手段による当否判定の結果又は前記第2当否判定手段による当否判定の結果を示唆する演出が表示される演出表示装置と、前記演出表示装置に表示させる演出

内容を決定する演出決定手段とを備え、特別遊技の終了後に前記第2始動口への遊技球の入球容易性が通常入球状態よりも高められた入球容易状態へ移行し得るよう構成され、或る先行保留情報に係る乱数値に基づく前記第2当否判定手段による当否判定の結果が大当たりとなることで実行される先行特別遊技の実行終了後に消化される予定である一又は複数の後続保留情報内に特定保留情報が存在する場合、特定保留情報が存在する可能性を示唆又は報知する保留内連荘演出を実行可能であり、前記第2当否判定手段による当否判定の結果が大当たりである場合に実行される特別遊技の種類として、遊技者に対する有利度が相対的に低く設定された低利益特別遊技と、遊技者に対する有利度が相対的に高く設定された高利益特別遊技とを少なくとも含み、前記第2保留記憶手段の保留情報として、或る先行特別遊技の実行終了後に消化される予定である複数の後続保留情報内に複数の特定保留情報が存在する状況下、当該或る先行特別遊技終了後に実行予定の特別遊技として、当該複数の特定保留情報のうち最先の特定保留情報に対応する特別遊技が低利益特別遊技であり、且つ当該最先の特定保留情報よりも後続の特定保留情報に対応する特別遊技が高利益特別遊技であるときは、当該或る先行特別遊技の実行中に保留内連荘演出を実行しない一方、前記第2保留記憶手段の保留情報として、或る先行特別遊技の実行終了後に消化される予定である複数の後続保留情報内に複数の特定保留情報が存在する状況下、当該或る先行特別遊技終了後に実行予定の特別遊技として、当該複数の特定保留情報のうち最先の特定保留情報に対応する特別遊技が高利益特別遊技であり、且つ当該最先の特定保留情報よりも後続の特定保留情報に対応する特別遊技も高利益特別遊技であるときは、当該或る先行特別遊技の実行中に保留内連荘演出を実行可能であり、前記演出表示装置に表示される演出の様子が定められた演出モードとして、通常遊技状態であるときに設定される演出モードAと、特定遊技状態であるときに設定される演出モードBとを有し、演出モードが演出モードAであるときに、前記第2当否判定手段による当否判定の結果が大当たりとなることで高利益特別遊技が実行される場合、当該高利益特別遊技の実行終了後の演出モードは演出モードBとなり、演出モードが演出モードBであるときに、前記第2当否判定手段による当否判定の結果が大当たりとなることで高利益特別遊技が実行される場合、当該高利益特別遊技の実行終了後の演出モードは演出モードBとなり、前記演出表示装置には、前記第1当否判定手段による当否判定の結果又は前記第2当否判定手段による当否判定の結果を演出的に示す複数の装飾図柄が変動表示および停止表示され、前記第2当否判定手段による当否判定の結果が大当たりとなり、前記演出表示装置において停止表示される複数の装飾図柄の組合せが図柄組合せAである場合には、高利益特別遊技が実行される一方、前記第2当否判定手段による当否判定の結果が大当たりとなり、前記演出表示装置において停止表示される複数の装飾図柄の組合せが図柄組合せBである場合には、高利益特別遊技又は低利益特別遊技が実行され、前記演出表示装置において停止表示される複数の装飾図柄の組合せが図柄組合せBである場合に実行される特別遊技が高利益特別遊技である場合は、当該特別遊技の実行中に当該特別遊技が高利益特別遊技であることを示唆又は報知する昇格演出を実行可能であり、図柄組合せAとして規定される装飾図柄の組合せの種類数は、図柄組合せBとして規定される装飾図柄の組合せの種類数よりも少なく設定されており、入球容易状態にて前記第2当否判定手段による当否判定の結果が大当たりとなることで高利益特別遊技が実行される場合に当該高利益特別遊技の実行中に実行される大当たり中演出と、通常入球状態にて前記第2当否判定手段による当否判定の結果が大当たりとなることで高利益特別遊技が実行される場合に当該高利益特別遊技の実行中に実行される大当たり中演出とが異なり得るよう構成され、高利益特別遊技の実行中に前記保留内連荘演出を実行する場合、前記保留内連荘演出の実行開始タイミングは第一タイミングであり、高利益特別遊技の実行中に前記昇格演出を実行する場合、前記昇格演出の実行開始タイミングは第二タイミングであり、前記第一タイミングと前記第二タイミングとは、異なるタイミングであり、前記第2当否判定手段による当否判定の結果が大当たりとなることで実行される高利益特別遊技の実行終了後であっても、前記第2当否判定手段による当否判定の結果が大当たりとなることで実行される低利益特別遊技の実行終了後であっても、特定遊技状態且つ演出モードBへと移行するよう構成されており、第1図柄の変動表示中又は第2図柄の変動表

示中に実行可能な演出として、保留情報に係る特別遊技移行期待度を示唆又は報知する変動中先読み演出を実行可能であり、変動中先読み演出の演出態様の種類数は、保留内連荘演出の演出態様の種類数よりも多く設定されていることを特徴とする。