

【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24年4月19日 (2012.4.19)

【公開番号】特開2009-254841 (P2009-254841A)
 【公開日】平成21年11月5日 (2009.11.5)
 【年通号数】公開・登録公報2009-044
 【出願番号】特願2009-151819 (P2009-151819)
 【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24年3月7日 (2012.3.7)
 【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】

所定の乱数取得条件を充足した場合に取得された乱数に基づき、遊技者に有利な特別遊技の移行抽選を実行し、当否抽選に当選した場合に特別遊技を実行する遊技機であって、特別遊技として第一の特別遊技と第二の特別遊技とが少なくとも存在し、第一の特別遊技に関する当否抽選の確率に関する状態として、予め定められた第一の確率である第一状態と当該第一の確率よりも高い確率である第二状態とが存在する状況下、第一の特別遊技は当該第一の特別遊技の実行前と実行後における当否抽選の確率に関する状態が変わり得る特別遊技であり、第二の特別遊技は当該第二の特別遊技の実行前と実行後における当否抽選の確率に関する状態が変わり得ない特別遊技であ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】0 0 0 3
 【補正方法】削除
 【補正の内容】
 【手続補正 3】
 【補正対象書類名】明細書
 【補正対象項目名】0 0 0 4
 【補正方法】変更
 【補正の内容】
 【0 0 0 4】

本発明は、ぱちんこ遊技機において、遊技性の幅を広げることを目的とする。

【手続補正 4】
 【補正対象書類名】明細書
 【補正対象項目名】0 0 0 5
 【補正方法】変更
 【補正の内容】
 【0 0 0 5】

本発明は、所定の乱数取得条件を充足した場合に取得された乱数に基づき、遊技者に有

利な特別遊技の移行抽選を実行し、当否抽選に当選した場合に特別遊技を実行する遊技機であって、特別遊技として第一の特別遊技と第二の特別遊技とが少なくとも存在し、第一の特別遊技に関する当否抽選の確率に関する状態として、予め定められた第一の確率である第一状態と当該第一の確率よりも高い確率である第二状態とが存在する状況下、第一の特別遊技は当該第一の特別遊技の実行前と実行後における当否抽選の確率に関する状態が変わり得る特別遊技であり、第二の特別遊技は当該第二の特別遊技の実行前と実行後における当否抽選の確率に関する状態が変わり得ない特別遊技であることを特徴とするばちんこ遊技機である。

【手続補正 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0006

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0008

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0009

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0010

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 10】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0011

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 11】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0012

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 12】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0013

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 13】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】 0 0 1 4

【補正方法】 削除

【補正の内容】

【手続補正 1 4】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 1 5

【補正方法】 削除

【補正の内容】

【手続補正 1 5】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 1 6

【補正方法】 削除

【補正の内容】

【手続補正 1 6】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 1 7

【補正方法】 削除

【補正の内容】

【手続補正 1 7】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 1 8

【補正方法】 削除

【補正の内容】

【手続補正 1 8】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 1 9

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 1 9】

本発明によれば、ぱちんこ遊技機において、遊技性の幅を広げることができるという効果を奏する。

【手続補正 1 9】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 2 0

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 2 0】

以下、本発明の最良形態を説明する。尚、本発明は下記形態に何ら限定されるものではない。

本形態（１）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、

第二始動口に備えられている、開状態と閉状態を採り得る可変部材（ここで、当該可変部材が開状態の際は、前記第二始動口に遊技球が入球可能であると共に、前記閉状態の際は遊技球が入球不能又は困難に構成されている）と、

第一識別情報を変動表示及び停止表示可能な第一識別情報表示部と、

第二識別情報を変動表示及び停止表示可能な第二識別情報表示部と、

開状態と閉状態を採り得る第一可変入賞口と、

場合により存在してもよい、開状態と閉状態を採り得る第二可変入賞口と、

前記第一始動口への遊技球の入球に基づき、第一遊技の内容を決定する第一乱数を取得する第一乱数取得手段と、

前記第二始動口への遊技球の入球に基づき、第二遊技の内容を決定する第二乱数を取得する第二乱数取得手段と、

前記第一乱数に基づき、前記第一識別情報の変動内容と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、

前記第二乱数に基づき、前記第二識別情報の変動内容と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、

前記第一識別情報の変動開始条件を充足している場合、前記第一識別情報表示内容決定手段により決定された表示内容に従い、前記第一識別情報表示部で前記第一識別情報を前記変動内容で変動表示した後、前記停止識別情報を表示するよう制御する第一識別情報表示制御手段と、

前記第二識別情報の変動開始条件を充足している場合、前記第二識別情報表示内容決定手段により決定された表示内容に従い、前記第二識別情報表示部で前記第二識別情報を前記変動内容で変動表示した後、前記停止識別情報を表示するよう制御する第二識別情報表示制御手段と、

通常遊技状態から前記通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技に移行する条件である、前記第一識別情報の前記停止識別情報が第一の所定態様又は第二の所定態様であるか或いは前記第二識別情報の前記停止識別情報が第三の所定態様又は第四の所定態様であるか否かを判定するための特別遊技移行条件判定手段と、

前記特別遊技移行条件判定手段により前記条件を充足していると判定された場合、前記第一可変入賞口又は前記第二可変入賞口を前記開状態にし、前記特別遊技を実行するための特別遊技実行手段と、

遊技球が入球可能な第三始動口と、

第三識別情報を変動表示及び停止表示可能な第三識別情報表示部と、

前記第三始動口への遊技球の入球に基づき、前記可変部材の開状態駆動に係る第三乱数を取得する第三乱数取得手段と、

前記第三乱数に基づき、前記第三識別情報の停止識別情報を決定する第三識別情報表示内容決定手段と、

前記第三識別情報表示部で前記第三識別情報を所定時間変動表示した後、前記停止識別情報を表示するよう制御する第三識別情報表示制御手段と、

前記停止識別情報が第五の所定態様である場合、前記可変部材を開状態に駆動制御する開状態可否決定実行手段と、

前記特別遊技終了後、通常遊技状態よりも特別遊技に移行し易い特定遊技状態に移行するか否かの決定及びその移行を実行する遊技状態制御手段と
を有するパチンコ遊技機において、

前記特別遊技実行手段は、

前記第二識別情報の前記停止識別情報が前記第三の所定態様又は前記第四の所定態様である場合の期待獲得賞球数が、前記第一識別情報の前記停止識別情報が前記第一の所定態様又は前記第二の所定態様である場合の期待獲得賞球数よりも小さくなるよう、前記第一可変入賞口又は前記第二可変入賞口を前記開状態にし、

前記遊技状態制御手段は、

前記第一識別情報の前記停止識別情報が前記第二の所定態様である場合又は前記第二識別情報の前記停止識別情報が前記第四の所定態様である場合には、当該所定態様に基づく特別遊技終了後、通常遊技状態時よりも特別遊技への抽選確率の高い高確率抽選状態に移行すると共に、

前記第一識別情報の前記停止識別情報が前記第二の所定態様のうち第一の特定態様である場合には、当該所定態様に基づく特別遊技終了後、通常遊技状態時よりも前記可変部材が開状態となる時間が相対的に長い長時間開放状態に移行することを特徴とするパチンコ遊技機である。

本形態(2)は、前記遊技状態制御手段は、前記第一識別情報の前記停止識別情報が前記第一の所定態様のうち第一の特定態様である場合、前記第二識別情報の前記停止識別情報

報が前記第三の所定態様の場合、前記第二識別情報の前記停止識別情報が前記第四の所定態様の場合、の少なくとも一の場合においても、当該所定態様に基づく特別遊技終了後、通常遊技状態時よりも前記可変部材が開状態となる時間が相対的に長い長時間開放状態に移行する、前記形態（１）のパチンコ遊技機である。

本形態（３）は、特別遊技状態への移行抽選確率が、前記第一識別情報の前記停止識別情報が所定態様となった場合と前記第二識別情報の前記停止識別情報が所定態様となった場合とで相違するよう構成されている、前記形態（１）又は（２）のパチンコ遊技機である。

本形態（４）は、高確率抽選状態への移行確率が、前記第一識別情報の前記停止識別情報が所定態様となった場合と前記第二識別情報の前記停止識別情報が所定態様となった場合とで相違するよう構成されている、前記形態（１）～（３）のいずれか一つのパチンコ遊技機である。

本形態（５）は、前記遊技状態制御手段は、

前記第二識別情報の前記停止識別情報が前記第三の所定態様である場合にも、当該所定態様に基づく特別遊技終了後、通常遊技状態時よりも前記可変部材が開状態となる時間が相対的に長い長時間開放状態に移行し、ここで、

前記第二識別情報の前記停止識別情報が前記第三の所定態様である場合における前記長時間開放状態の期間が、前記第一識別情報の前記停止識別情報が前記第二の所定態様のうち前記第一の特定態様である場合における前記長時間開放状態の期間よりも短く設定されている、前記形態（１）～（４）のいずれか一つのパチンコ遊技機である。

本形態（６）は、前記特別遊技が、所定条件下で前記第一可変入賞口又は前記第二可変入賞口を開状態とする、一回又は複数回の単位遊技から構成されており、

前記特別遊技実行手段は、前記第二識別情報の前記停止識別情報が所定態様となった場合における前記単位遊技の上限数を、前記第一識別情報の前記停止識別情報が所定態様となった場合における前記単位遊技の上限数よりも小さくするよう構成されている、前記形態（１）～（５）のいずれか一つのパチンコ遊技機である。

本形態（７）は、前記単位遊技数が固定的である、前記形態（６）のパチンコ遊技機である。

本形態（８）は、前記特別遊技が、所定条件下で前記第一可変入賞口又は前記第二可変入賞口を開状態とする、一回又は複数回の単位遊技から構成されており、

前記特別遊技実行手段は、前記第二識別情報の前記停止識別情報が所定態様となった場合における前記単位遊技の上限時間を、前記第一識別情報の前記停止識別情報が所定態様となった場合における前記単位遊技の上限時間より短くするよう構成されている、前記形態（１）～（５）のいずれか一つのパチンコ遊技機である。

本形態（９）は、前記特別遊技が、所定条件下で前記第一可変入賞口又は前記第二可変入賞口を開状態とする、一回又は複数回の単位遊技から構成されており、

前記特別遊技実行手段は、前記第二識別情報の前記停止識別情報が所定態様となった場合における前記単位遊技の上限入球個数を、前記第一識別情報の前記停止識別情報が所定態様となった場合における前記単位遊技の上限入球個数よりも小さくするよう構成されている、前記形態（１）～（５）のいずれか一つのパチンコ遊技機である。

本形態（１０）は、前記第三識別情報表示内容決定手段は、前記長時間開放状態においては、前記通常遊技状態よりも高確率で前記第三識別情報の停止識別情報として前記第五の所定態様を選択するか、

前記第三識別情報表示制御手段は、前記長時間開放状態においては、前記通常遊技状態よりも短い変動時間を選択するか、及び／又は、

前記開状態可否決定実行手段は、前記特定遊技状態においては、前記通常遊技状態よりも長い開状態時間を選択する、前記形態（１）～（９）のいずれか一つのパチンコ遊技機である。

本形態（１１）は、前記第一識別情報と前記第二識別情報が、相互に相違する表示態様である、前記形態（１）～（１０）のいずれか一つのパチンコ遊技機である。

本形態（１２）は、前記パチンコ遊技機は、
前記第一乱数及び前記第二乱数を一時記憶するための乱数記憶手段と、
変動開始条件を充足していない場合、所定条件下で前記乱数を前記乱数記憶手段中に一時的に記憶させる乱数一時記憶判定実行手段と
を更に有すると共に、

前記パチンコ遊技機は、前記第一乱数及び前記第二乱数が共に一時記憶されている状況下では、前記第一乱数に基づく第一識別情報の変動を優先的に実行するよう構成されている、前記形態（１）～（１１）のいずれか一つのパチンコ遊技機である。

本形態（１３）は、前記第一識別情報の優先的変動が、前記第一識別情報の連続変動である、前記形態（１２）のパチンコ遊技機である。

ここで、本形態における各用語の意義について説明する。まず、「入球」とは、賞球が払い出させる入賞のみならず、遊技者に対して何らかの利益状態を生じ得るもの一切を包含する概念であり、いわゆる「スルーチャッカー」や入賞口を含む。「入賞」とは、賞球払出に関連する概念である。「識別情報」とは、視覚的に認識可能なものであれば特に限定されず、例えば、数字、文字、図柄等を挙げることができる（例えば、特別図柄）。「開状態」とは、遊技球が流入可能な状態や流入し易い状態を指し、「閉状態」とは、遊技球が流入不能な状態や遊技球が流入困難な状態を指す。「第一乱数」～「第三乱数」の「乱数」とは、パチンコ遊技機において何らかの遊技内容を決定するための抽選（電子計算機によるくじ）に使用される乱数（遊技内容決定乱数）であり、例えば、第一乱数及び第二乱数に関しては、遊技の結果に影響を与えるいわゆる「基本乱数」、具体的には、特別遊技の移行に関連した「当選乱数」、識別図柄の変動態様（又は変動時間）を決定するための「変動態様決定乱数」、停止図柄を決定する「図柄決定乱数」、特別遊技後に特定遊技（例えば確率変動遊技）に移行するか否かを決定する「当たり図柄決定乱数」を挙げることができ、第三乱数に関しては、可変部材の開閉に関連した「当選乱数」、普通図柄の停止図柄を決定する「図柄決定乱数」等を挙げることができる。尚、変動態様の内容や確定識別情報の内容等を決定する際、これらすべての乱数を使用する必要はなく、互いに同一又は相違する、少なくとも一つの乱数を使用すればよい。また、例えば、一つの乱数（例えば当選乱数）が、別の乱数（例えば図柄決定乱数）を兼ねていてもよい。「乱数に基づき」とは、識別情報の変動内容や停止識別情報を当該乱数から直接的に決定する場合のみならず、当該乱数から直接決定された事項から間接的に決定する場合も包含する（例えば、停止図柄を乱数から直接決定し、当該停止図柄から変動内容を決定する場合、特別図柄を乱数から直接決定し、当該特別図柄から装飾図柄を決定する場合）。「識別情報変動開始条件」とは、当該識別情報や他の識別情報が変動中でないとか特別遊技中でないことを指す。

本形態によれば、まず、第一始動口への入球に起因した特別遊技の際の期待獲得賞球数が、第二始動口への入球に起因した特別遊技の際の期待獲得賞球数よりも大きくなるよう構成されている。そして、第一始動口への入球に起因した特別遊技の後、所定条件下で高確率抽選状態に移行する。したがって、当該高確率抽選状態を介して第一始動口への入球に起因した特別遊技が連続すると、遊技者はより多くの賞球を獲得できる。しかしながら、第一始動口への入球に起因した特別遊技の後、所定条件下で高確率抽選状態に移行した場合、その内の一部は、第二始動口の可変部材をも長時間開放させる状態に移行してしまう。ここで、当該開放により第二始動口に遊技球が入球し、これに起因して特別遊技に移行しても当該始動口に起因しての特別遊技における期待獲得賞球数は少なく、むしろ、当該特別遊技後に低確率抽選状態に移行してしまうデメリットを遊技者は蒙ることになる。即ち、本形態によれば、第一始動口への入球に起因した特別遊技の発生により高利益状態の権利を獲得し得ると共に、他方で、当該高利益状態時には、第二始動口に入球可能とすることで当該権利の消滅機会をも付与されてしまい得る、という構成になっているので、従来の第一種の機能と従来の第一種の機能を有機的に結合させたことによる遊技内容の興趣性向上を達成することができるという効果を奏する。更に、第一始動口への入球に起因した特別遊技の後、所定条件下で、第二始動口に備えられた可変部材が、長時間開放状態

に移行するので、当該部材の一度の開放によって多くの遊技球を入球させることが可能となり、保留を保持し易くなる。更には、通常中（高確率抽選状態でないとき）に当該部材を長時間開放状態とすることで、当該状態の時間帯だけ有利な条件で遊技ができる。更には、当該部材が長時間開放状態であることを報知することにより、遊技者に当該部材を狙わせることも可能になる。また、特別遊技における単位遊技の開放時間が異なる場合に関しては、開放秒数の違いによって、利益状態を異ならせることができるので、どの開放秒数が選択されているかで遊技者に興味を持たせることが可能となる。更に、特別遊技中の単位遊技数が異なる場合については、単位遊技数の違いにより、利益状態を異ならせることができるので、どの単位遊技数が選択されているかで遊技者に興味を持たせることが可能となる。更に、長時間開放状態の付加の有無（例えば時短の有無）及びその期間の長短（例えば時短回数の長短）を異なるように構成した場合には、時短態様がどうなっているかで遊技者に興味を持たせることが可能となる。更に、保留の消化順に優先順位が付けられている場合には、二つの識別情報に利益状態の違いを付加することができるので、遊技性が向上する。更に、保留の消化順に優先順位が付けられている場合には、連続した変動が可能となり、夫々の変動に演出的なつながりを持たせることができるので、演出の幅が広がる。更に、いずれの始動口にも入球可能な状態にこれら始動口を配置した場合（例えば、第一始動口を上、第二始動口を下に配置する）、利益状態の高い第一始動口の保留消化を優先させる構成とすれば、遊技者に対してより高い利益を付与することが可能となる。更に、高確率抽選状態への移行確率が二つの識別情報間で相違する場合には、どちらの識別情報で大当たりしたかによって、その後の特定遊技に差を付けることができ、遊技性の幅が広がる。更に、特別遊技への移行抽選確率が二つの識別情報間で相違する場合には、どちらの識別情報を変動させたかによって大当たりの期待感に差を付けることができる。更に、両方の特別遊技の単位遊技数を異ならせることにより、大当たりした識別情報によって、利益状態に明確な差を持たせることができる。更に、両方の特別遊技の単位遊技数を固定的にすることにより、大当たりしたときの利益状態が事前に決定されるので、特別遊技時の態様によって、どちらの識別情報で大当たりしたのかが遊技者に明確に伝わる。また、単位遊技数の多い方の価値を高めることができる。更に、両識別情報の表示態様を変える（例えば、第一識別情報を１～９の数字で構成し、第二識別情報をＡ～Ｊのアルファベットで構成する）ことにより、識別情報の種類によっても特別遊技及び／又は特定遊技の利益状態を変化させることができる。

以下、より具体的な最良形態を説明する。尚、以下の最良形態は、従来の第１種パチンコ遊技機を二つ混在させたような機種であるが、これに限定されず、例えば他の遊技機（例えば、従来の第１種の機能を二つと従来の第２種の機能を一つ有する遊技機）に応用された場合も本発明の範囲内である。また、あくまで最良の形態であり、各手段が存在する場所や機能等、各種処理に関しての各ステップの順序、フラグのオン・オフのタイミング、各ステップの処理を担う手段名等に関し、以下の態様に限定されるものではない。