

【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7月14日(2016.7.14)

【公開番号】特開2015-160042(P2015-160042A)

【公開日】平成27年9月7日(2015.9.7)

【年通号数】公開・登録公報2015-056

【出願番号】特願2014-38107(P2014-38107)

【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

【手続補正書】

【提出日】平成28年5月31日(2016.5.31)

【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】

第一領域側を流下する遊技球のほうが、第二領域側を流下する遊技球よりも、入球が容易となる位置に配置されている第一始動口と、

第二領域側を流下する遊技球が入球可能な位置に配置されている第二始動口と、

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、

遊技の進行を制御する主遊技部と、

演出を表示可能な演出表示部と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部と

を備え、

主遊技部は、

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、遊技者にとって有利な特別遊技を実行する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、第一識別情報又は第二識別情報が特定グループに属する特定停止識別情報にて停止表示されて特別遊技が実行された場合、当該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、

副遊技部は、

第一識別情報又は第二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、

前記一単位の実行に応じて、演出表示部にて演出用図柄を変動表示させた後で停止表示させるよう構成されており、

前記第二領域に遊技球を発射することを促すよう報知する演出として、第一演出と第一演出とは異なる第二演出とを演出表示部にて実行可能であり、

特定遊技状態である場合における前記一単位の複数回の実行に亘って、前記第二演出を実行可能であり、

特定遊技状態である場合における前記一単位の複数回の実行に亘って、第一識別情報又は第二識別情報が特定グループに属する特定停止識別情報にて停止表示される期待度を示唆する第三演出を演出表示部にて実行可能であり、

前記第一演出は第一始動口への入球を契機として実行可能である一方、前記第三演出は第二始動口への入球を契機として実行可能に構成されており、

前記第一演出と前記第二演出とでは、演出表示部での表示態様が異なり、

前記第二演出と前記第三演出とでは、演出表示部での表示位置が異なり、

前記第二演出は演出用図柄よりも、演出表示部での表示優先度が高く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。

【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】

本態様に係るぱちんこ遊技機は、

第一領域側を流下する遊技球のほうが、第二領域側を流下する遊技球よりも、入球が容易となる位置に配置されている第一始動口と、

第二領域側を流下する遊技球が入球可能な位置に配置されている第二始動口と、

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、

遊技の進行を制御する主遊技部と、

演出を表示可能な演出表示部と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部と

を備え、

主遊技部は、

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、遊技者にとって有利な特別遊技を実行する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、第一識別情報又は第二識別情報が特定グループに属する特定停止識別情報にて停止表示されて特別遊技が実行された場合、当該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、

副遊技部は、

第一識別情報又は第二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、

前記一単位の実行に応じて、演出表示部にて演出用図柄を変動表示させた後で停止表示させるよう構成されており、

前記第二領域に遊技球を発射することを促すよう報知する演出として、第一演出と第一演出とは異なる第二演出とを演出表示部にて実行可能であり、

特定遊技状態である場合における前記一単位の複数回の実行に亘って、前記第二演出を実行可能であり、

特定遊技状態である場合における前記一単位の複数回の実行に亘って、第一識別情報又は第二識別情報が特定グループに属する特定停止識別情報にて停止表示される期待度を示唆する第三演出を演出表示部にて実行可能であり、

前記第一演出は第一始動口への入球を契機として実行可能である一方、前記第三演出は第二始動口への入球を契機として実行可能に構成されており、

前記第一演出と前記第二演出とでは、演出表示部での表示態様が異なり、

前記第二演出と前記第三演出とでは、演出表示部での表示位置が異なり、

前記第二演出は演出用図柄よりも、演出表示部での表示優先度が高く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。

<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、

遊技球が入球可能であって遊技領域（例えば、遊技領域D30）に設けられた複数の入球口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）と、

遊技領域（例えば、遊技領域D30）へ向けて遊技球を発射可能であって、遊技領域（例えば、遊技領域D30）へ遊技球を放出可能とする第1発射強度と、第1発射強度よりも大きい発射強度であり且つ遊技領域へ遊技球を放出可能とする第2発射強度と、を少なくとも採り得る遊技球発射部（例えば、発射装置D42）と

を備え、遊技領域（例えば、遊技領域D30）には、第1発射強度にて発射された遊技球が流下する第1流下ルートと、第2発射強度にて発射された遊技球が流下する第2流下ルートと、が形成されており、

前記複数の入球口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）の内、第1流下ルート上に設けられた第一入球口（例えば、第1主遊技始動口A10）と、

前記複数の入球口（例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10）の内、第2流下ルート上に設けられた第二入球口（例えば、第2主遊技始動口B10）と、

遊技の進行状況に応じて識別情報を変動表示及び停止表示可能であり、且つ、識別情報と重ね合わせて遊技情報を表示可能な遊技情報表示部（例えば、演出表示装置SG）とを備え、

通常遊技状態と通常遊技状態よりも第二入球口（例えば、第2主遊技始動口B10）への入球が容易となる特定遊技状態とを採り得るよう構成されており、

特定遊技状態である場合には、第2発射強度にて遊技球を発射するよう報知可能な遊技情報である報知画像を遊技情報表示部（例えば、演出表示装置SG）にて表示可能であり、当該報知画像として、所定の表示面積を占める第一報知画像と、第一報知画像よりも小さい表示面積を占める第二報知画像と、を有しております、

第一報知画像は、特定遊技状態であって且つ所定の表示条件を充足している場合において表示される一方、第二報知画像は、特定遊技状態であれば当該所定の表示条件を充足せずとも表示されるよう構成されており、

識別情報が変動表示されている期間中の少なくとも一部の期間中においては、遊技情報表示部（例えば、演出表示装置SG）上での表示優先順が、第一報知画像、第二報知画像、識別情報の順番となる一方、識別情報が停止表示されている期間中の少なくとも一部の期間中においては、遊技情報表示部（例えば、演出表示装置SG）上での表示優先順が、第二報知画像、識別情報、第一報知画像の順番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。