

【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5月18日 (2017.5.18)

【公開番号】特開2017-23601(P2017-23601A)

【公開日】平成29年2月2日 (2017.2.2)

【年通号数】公開・登録公報2017-005

【出願番号】特願2015-147900(P2015-147900)

【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29年3月28日 (2017.3.28)

【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】

遊技を行なうことが可能な遊技機であって、
変動表示に対応する特定表示を表示可能な特定表示手段と、
前記特定表示の態様の少なくとも一部を認識困難とする認識困難演出を実行する認識困難演出実行手段と、

前記特定表示の態様の变化を示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段とを備え

、

前記認識困難演出の実行により前記特定表示が認識困難状態とされているときに前記示唆演出が実行され、前記認識困難演出の終了により当該特定表示の前記認識困難状態が解除されると、前記認識困難状態となる前とは異なる態様で当該特定表示を表示可能である、遊技機。

【請求項 2】

変動表示を行なう変動表示手段と、

変動表示に関する情報を保留記憶情報として記憶する保留記憶手段とをさらに備え、

前記特定表示手段は、

前記特定表示として、前記保留記憶情報に対応する保留表示、および、実行中の変動表示に対応する変動対応表示を表示可能であり、

対象となる前記保留記憶情報の変動表示が実行される以前に前記保留表示の態様を変化させる保留表示態様変化と、当該変動表示の実行中に変動対応表示の態様を変化させる変動対応表示態様変化との少なくともいずれかの表示態様変化を、対象となる前記保留記憶情報に対応する保留表示期間および変動表示期間の期間中における複数のタイミングのうちの少なくともいずれかのタイミングで実行させることが可能であり、

変化対象の前記特定表示の種別が、通常表示とは異なる第 1 態様表示と第 2 態様表示とのいずれであるかに応じて、前記表示態様変化を実行させるタイミングの選択割合が異なる、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】

(A) 遊技を行なうことが可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機１、スロットマシン）であって、

変動表示に対応する特定表示（たとえば、保留表示、アクティブ表示）を表示可能な特定表示手段（たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０、第１始動入賞記憶表示エリア５ＨＬ、第２始動入賞記憶表示エリア５ＨＲ、図２３のステップＳ１６２、ステップＳ１６５。アクティブ表示エリアＡＨＡ、図２５のステップＳ５３２。）と、

前記特定表示の態様の少なくとも一部を認識困難とする認識困難演出を実行する認識困難演出実行手段（たとえば、図２２のステップＳ１７２の可変表示中演出処理において図２８（Ｅ）～図２８（Ｇ）で示すシルエット演出を実行。）と、

前記特定表示の態様の变化を示唆する示唆演出（たとえば、作用演出）を実行可能な示唆演出実行手段（たとえば、図２２のステップＳ１７２の可変表示中演出処理において図２８（Ｂ），図２８（Ｆ）で示す作用演出を実行。）とを備え、

前記認識困難演出の実行により前記特定表示が認識困難状態とされているときに前記示唆演出が実行され（たとえば、図２８（Ｆ）参照）、前記認識困難演出の終了により当該特定表示の前記認識困難状態が解除されると、前記認識困難状態となる前とは異なる態様（たとえば、色彩、模様、形状。図２８（Ｃ），図２８（Ｇ），図２８（Ｈ）で示すように、変化前と色彩が異なり形状はオーラが付加。）で当該特定表示を表示可能である。

このような構成によれば、特定表示が認識困難とされた状態であっても、特定表示の態様の变化を示唆する示唆演出によって特定表示の変化に遊技者を注目させることができる。その結果、特定表示の態様変化に関する興趣を向上させることができる。

(B) 上記（Ａ）の遊技機において、

変動表示を行なう変動表示手段と、

変動表示に関する情報を保留記憶情報として記憶する保留記憶手段（たとえば、第１特図保留記憶部１５１Ａ、第２特図保留記憶部１５１Ｂ、第１始動入賞時受信コマンドバッファ１９４Ａ、第２始動入賞時受信コマンドバッファ１９４Ｂ）とをさらに備え、

前記特定表示手段は、

前記特定表示として、前記保留記憶情報に対応する保留表示（たとえば、保留表示。演出制御用ＣＰＵ１２０、第１始動入賞記憶表示エリア５ＨＬ、第２始動入賞記憶表示エリア５ＨＲ、図２３のステップＳ１６２、ステップＳ１６５。）および、実行中の変動表示に対応する変動対応表示（たとえば、アクティブ表示。演出制御用ＣＰＵ１２０、アクティブ表示エリアＡＨＡ、図２５のステップＳ５３２。）を表示可能であり、

対象となる前記保留記憶情報の変動表示が実行される以前に前記保留表示の態様を変化させる保留表示態様変化（たとえば、図３２の保留表示中変化）と、当該変動表示の実行中に変動対応表示の態様を変化させる変動対応表示態様変化（たとえば、図３３のアクティブ表示中変化）との少なくともいずれかの表示態様変化を、対象となる前記保留記憶情報に対応する保留表示期間および変動表示期間の期間中における複数のタイミングのうちの少なくともいずれかのタイミングで実行させることが可能であり（たとえば、演出制御用ＣＰＵ１２０、図２５のＳ５３２、図３４のアイコン演出設定処理、図２２のステップＳ１７２）、

変化対象の前記特定表示の種別が、通常表示とは異なる第１態様表示（たとえば、図３０（Ａ）の文字アイコン表示）と第２態様表示（たとえば、図３０（Ｂ）のキャラクタアイコン表示）とのいずれであるかに応じて、前記表示態様変化を実行させるタイミングの選択割合が異なる（たとえば、図２７（Ａ），（Ｂ）のように、文字アイコン表示は保留表示中に演出実行割合が高く、キャラクタアイコン表示はアクティブ表示中に演出実行割合が高い。そして、図２７（Ｅ）～（Ｌ）のように、演出実行時に実際に表示態様が変化する割合が、保留表示中と、アクティブ表示中とで等しい。したがって、文字アイコン表示と、キャラクタアイコン表示とのいずれであるかに応じて、保留表示中とアクティブ表示中とで、アイコンの表示態様が変化する頻度が異なり、保留表示中とアク

タイプ表示中とのいずれで表示態様を変化させるかを選択する割合が異なる。)。

このような構成によれば、保留表示態様変化と変動対応表示態様変化とについて、変化対象の表示の種別および表示態様変化のタイミングに遊技者を注目させることができ、表示態様の变化についての興味を向上させることができる。

(1) 遊技を行なうことが可能な遊技機(たとえば、パチンコ遊技機1、スロットマシン)であって、

変動表示に対応する特定表示(たとえば、保留表示、アクティブ表示)を表示可能な特定表示手段(たとえば、演出制御用CPU120、第1始動入賞記憶表示エリア5HL、第2始動入賞記憶表示エリア5HR、図23のステップS162、ステップS165。アクティブ表示エリアAHA、図25のステップS532。)と、

前記特定表示を隠ぺい状態(たとえば、特定表示のシルエットまたは影が見える状態のような視認困難な状態、まったく特定表示が見えない視認不能な状態)と非隠ぺい状態とに変化させる隠ぺい手段(たとえば、図22のステップS172の変動表示中演出処理において図28(E)~図28(G)で示すシルエット演出を実行。)と、

前記特定表示の態様の变化を示唆する示唆演出(たとえば、作用演出)を実行可能な示唆演出実行手段(たとえば、図22のステップS172の変動表示中演出処理において図28(B)、図28(F)で示す作用演出を実行。)とを備え、

前記特定表示が前記隠ぺい状態のときに前記示唆演出が実行され(たとえば、図28(F)参照)、その後に当該特定表示が前記非隠ぺい状態とされると、前記隠ぺい状態となる前とは異なる態様(たとえば、色彩、模様、形状。図28(C)、図28(G)、図28(H)で示すように、変化前と色彩が異なり形状はオーラが付加。)で当該特定表示を表示可能である。