

【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27年1月22日(2015.1.22)

【公開番号】特開2014-166519(P2014-166519A)

【公開日】平成26年9月11日(2014.9.11)

【年通号数】公開・登録公報2014-049

【出願番号】特願2014-77203(P2014-77203)

【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26年11月28日(2014.11.28)

【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】

識別情報を表示する表示手段と、

遊技球が入球可能な入球口と、

その入球口への遊技球の入球を検出する検出手段と、

その検出手段により遊技球の入球が検出された場合に前記表示手段に前記識別情報の動的表示を実行させる動的表示手段とを備えた遊技機において、

前記検出手段により遊技球の入球が検出された場合に、その入球に伴う入球情報を取得する入球情報取得手段と、

その入球情報取得手段により取得した前記入球情報を記憶する入球情報記憶手段と、

その入球情報記憶手段に記憶された入球情報に基づく前記識別情報の動的表示を開始する場合に、その動的表示時間を決定する動的表示時間決定手段と、

前記入球情報取得手段により新たな入球情報が取得された場合に、既に前記動的表示実行手段により実行されている動的表示の態様を前記決定された動的表示時間内で所定の態様に変更可能かを判定する変更可否判定手段と、

その変更可否判定手段により変更可能と判定された場合に、既に前記動的表示実行手段により実行されている動的表示の態様を前記所定の態様に変更する第1変更手段と、

前記入球情報取得手段により新たな入球情報が取得されたことに基づいて、既に前記入球情報記憶手段に記憶されている入球情報の少なくとも1つに対して前記動的表示実行手段により動的表示される前記識別情報の態様について、前記所定の態様で表示されるように設定する設定手段と、

前記所定の態様が連続で表示される回数を所定の抽選に基づいて決定する回数決定手段とを備えていることを特徴とする遊技機。

【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 2

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 2】

近年、液晶表示装置等の表示装置で変動演出(動的表示)などを行って、遊技の興趣向

上を図ったパチンコ機が知られている。変動演出（動的表示）とは、入球口（始動口）に遊技球が入球（入賞）することで開始される演出であり、例えば、液晶表示装置の表示領域内に設けられた3×3の升目に合計9個の図柄等を表示するものである。より具体的には、遊技球が始動口へ入賞した場合に、図柄等のスクロールを開始し、その後、スクロール中の図柄等を順次停止して合計9個の図柄等（停止図柄）を停止表示する。かかる変動演出では、遊技者にとって有利な遊技状態（例えば、当たり）へ移行することを事前に示唆する演出を実行して、遊技者に期待感を持たせる工夫がなされている。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0003

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0005

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0005】

しかしながら、さらに遊技の興趣向上が求められていた。

【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】変更

【補正の内容】

【0006】

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技の興趣を向上することができる遊技機を提供することを目的としている。

【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】変更

【補正の内容】

【0007】

この目的を達成するために請求項1記載の遊技機は、識別情報を表示する表示手段と、遊技球が入球可能な入球口と、その入球口への遊技球の入球を検出する検出手段と、その検出手段により遊技球の入球が検出された場合に前記表示手段に前記識別情報の動的表示を実行させる動的表示実行手段とを備えたものであり、前記検出手段により遊技球の入球が検出された場合に、その入球に伴う入球情報を取得する入球情報取得手段と、その入球情報取得手段により取得した前記入球情報を記憶する入球情報記憶手段と、その入球情報記憶手段に記憶された入球情報に基づく前記識別情報の動的表示を開始する場合に、その動的表示時間を決定する動的表示時間決定手段と、前記入球情報取得手段により新たな入球情報が取得された場合に、既に前記動的表示実行手段により実行されている動的表示の態様を前記決定された動的表示時間内で所定の態様に変更可能かを判定する変更可否判定手段と、その変更可否判定手段により変更可能と判定された場合に、既に前記動的表示実行手段により実行されている動的表示の態様を前記所定の態様に変更する第1変更手段と、前記入球情報取得手段により新たな入球情報が取得されたことに基づいて、既に前記入球情報記憶手段に記憶されている入球情報の少なくとも1つに対して前記動的表示実行手段により動的表示される前記識別情報の態様について、前記所定の態様で表示されるように設定する設定手段と、前記所定の態様が連続で表示される回数を所定の抽選に基づいて決定する回数決定手段とを備えている。

【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】変更

【補正の内容】

【0011】

請求項1記載の遊技機によれば、識別情報を表示する表示手段と、遊技球が入球可能な入球口と、その入球口への遊技球の入球を検出する検出手段と、その検出手段により遊技球の入球が検出された場合に前記表示手段に前記識別情報の動的表示を実行させる動的表示実行手段とを備えたものであり、前記検出手段により遊技球の入球が検出された場合に、その入球に伴う入球情報を取得する入球情報取得手段と、その入球情報取得手段により取得した前記入球情報を記憶する入球情報記憶手段と、その入球情報記憶手段に記憶された入球情報に基づく前記識別情報の動的表示を開始する場合に、その動的表示時間を決定する動的表示時間決定手段と、前記入球情報取得手段により新たな入球情報が取得された場合に、既に前記動的表示実行手段により実行されている動的表示の態様を前記決定された動的表示時間内で所定の態様に変更可能かを判定する変更可否判定手段と、その変更可否判定手段により変更可能と判定された場合に、既に前記動的表示実行手段により実行されている動的表示の態様を前記所定の態様に変更する第1変更手段と、前記入球情報取得手段により新たな入球情報が取得されたことに基づいて、既に前記入球情報記憶手段に記憶されている入球情報の少なくとも1つに対して前記動的表示実行手段により動的表示される前記識別情報の態様について、前記所定の態様で表示されるように設定する設定手段と、前記所定の態様が連續で表示される回数を所定の抽選に基づいて決定する回数決定手段とを備えている。よって、遊技の興奮を向上できる。という効果がある。

【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】0014

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正14】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0015

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正15】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0016

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正16】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0017

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正17】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0018

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正18】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0019

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正19】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0020

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正20】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0781

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0781】

前記各遊技機は、パチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機E3。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として球を使用すると共に、前記識別情報の動的表示の開始に際しては所定数の球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの球が払い出されるように構成されている遊技機」となる。

<その他>

近年、液晶表示装置等の表示装置で変動演出（動的表示）などを行って、遊技の興趣向上を図ったパチンコ機が知られている。変動演出（動的表示）とは、入球口（始動口）に遊技球が入球（入賞）することで開始される演出であり、例えば、液晶表示装置の表示領域内に設けられた3×3の升目に合計9個の図柄等を表示するものである。より具体的には、遊技球が始動口へ入賞した場合に、図柄等のスクロールを開始し、その後、スクロール中の図柄等を順次停止して合計9個の図柄等（停止図柄）を停止表示する。かかる変動演出では、遊技者にとって有利な遊技状態（例えば、大当たり）へ移行することを事前に示唆する演出を実行して、遊技者に期待感を持たせる工夫がなされている。

この種のパチンコ機では、例えば、遊技者にとって有利な遊技状態へ移行することを事前に示唆する演出として、チャンス目などの表示を1回の変動演出だけでなく、複数回の変動演出にわたって連続的に行うように構成したものや、或いは同一演出や異なる演出を複数回にわたり表示や効果音によって連続的に行うものがあり（以下「連続演出」という）、有利な遊技状態への期待感を遊技者に継続して持たせるなど、遊技の興趣向上が更に図られている。なお、チャンス目とは、例えば、当たり以外の停止図柄であって、予め定められた図柄（例えば、「3」「4」「1」などの図柄）がそれぞれ含まれている停止図柄（表示結果の態様）のことをいう。この連続演出は、例えば、遊技球が始動口へ入賞した場合に、開始されるべき変動演出が複数保留されていれば、その保留されている複数の変動演出について行われるものであり、連続的に行われる変動演出の回数が多いほど、有利な遊技状態へ移行する可能性が高いことを遊技者に示唆するものである（例えば、と挙文献1：実開平7-24383号公報）。

しかしながら、連続演出が実行開始されても、チャンス目などの表示が1回の変動演出だけで終了することも多々あり、その度に、変動演出の連続回数が多いことを期待している遊技者の期待感を損なってしまうため、遊技者の連続演出に対する関心が薄れてしまうという問題点があった。

本技術的思想は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、連続演出の価値を高めることができると共に、連続演出を行う機会を増やすことができる遊技機を提供することを目的としている。

<手段>

この目的を達成するために技術的思考1記載の遊技機は、識別情報を表示する表示手段と、遊技媒体が入球する入球口と、その入球口への遊技媒体の入球を検出する検出手段と、その検出手段により遊技媒体の入球が検出された場合に前記表示手段において識別情報の動的表示を実行する周辺制御手段と、その周辺制御手段を制御すると共に、遊技に関する主な制御を行う主制御手段とを備えたものであり、前記主制御手段は、前記検出手段により遊技媒体の入球が検出された場合に、その入球に伴う入球情報を取得する入球情報取得手段と、その入球情報取得手段により取得した入球情報に基づいて、入球の抽選結果を示す抽選情報を取得する抽選情報取得手段と、その抽選情報取得手段により取得した抽選情報を前記周辺制御手段へ送信する抽選情報送信手段と、前記入球情報取得手段により取得した入球情報を記憶する入球情報記憶手段と、その入球情報記憶手段の内容に基づいて前記動的表示の実行を前記周辺制御手段に指示する動的表示指示手段とを備え、前記周辺制御手段は、前記主制御手段の動的表示指示手段により前記動的表示の実行が指示された場合に、複数の識別情報により構成される識別情報の動的表示を遊技者が前記識別情報を認識困難な態様で前記表示手段において実行する動的表示実行手段と、その動的表示実行手段により実行されている前記動的表示の態様を前記遊技者が前記識別情報を認識可能な態様にした後に、その動的表示されている複数の識別情報を前記表示手段において停止表示させる停止表示実行手段と、その停止表示実行手段により停止表示される前記動的表示の停止表示態様を所定の態様またはその所定の態様とは別の態様に設定する態様設定手段と、その態様設定手段により前記停止表示態様として前記所定の態様とは別の態様が設定された前記動的表示の停止表示態様を前記所定の態様に変更する態様変更手段と、前記主制御手段の抽選情報送信手段により送信された抽選情報を受信する抽選情報受信手段と、その抽選情報受信手段により抽選情報を受信した場合に、前記停止表示実行手段により前

記複数の識別情報の一部が停止表示または前記動的表示実行手段により前記複数の識別情報の一部が前記認識可能な態様で動的表示されていれば、前記動的表示実行手段により前記認識困難な態様で動的表示されている識別情報について設定されている停止表示態様を変更することでその動的表示の停止表示態様を前記所定の態様に変更可能かを判定する変更可否判定手段と、その変更可否判定手段により変更可能と判定される場合に、前記動的表示実行手段により実行されている前記動的表示の停止表示が終了した後に前記動的表示実行手段により実行される前記動的表示の停止表示態様が少なくとも前記所定の態様となるように制御する態様制御手段と、前記変更可否判定手段により変更不可能と判定される場合に、前記態様設定手段により前記動的表示の停止表示態様が前記所定の態様に設定されること及び前記態様変更手段により前記動的表示の停止表示態様が前記所定の態様に変更されること禁止する所定態様禁止手段とを備えている。

技術的思想 2 記載の遊技機は、技術的思想 1 記載の遊技機において、前記動的表示実行手段は、前記主制御手段の動的表示指示手段により前記動的表示の実行が指示された場合に、複数の識別情報が連なる第 1 から第 n (n は 2 以上の整数) までの識別情報列の動的表示を識別情報列単位で前記表示手段において実行し、前記第 1 から第 n までの識別情報列のそれぞれに同一の識別情報が含まれて停止表示された場合を前記動的表示の停止表示態様が前記所定の態様であるものとし、前記停止表示実行手段は、前記動的表示実行手段により前記動的表示が実行された後に、前記第 1 から第 n までの識別情報列を前記第 1 から第 n の識別情報列の順序で各識別情報列ごとに停止表示させ、前記変更可否判定手段は、前記抽選情報受信手段により抽選情報を受信した場合に、前記動的表示実行手段により前記第 2 の識別情報列が前記認識困難な態様で動的表示されていれば、前記動的表示の停止表示態様を前記所定の態様に変更可能と判定し、前記停止表示実行手段により前記第 2 の識別情報列が停止表示または前記動的表示実行手段により前記第 2 の識別情報列が前記認識可能な態様で動的表示されていれば、前記動的表示の停止表示態様を前記所定の態様に変更不可能と判定し、前記態様制御手段は、前記変更可否判定手段により変更可能と判定される場合に、前記動的表示実行手段により前記認識困難な態様で動的表示されている前記第 2 から第 n までの識別情報列の停止表示態様を前記態様変更手段により前記所定の態様に変更し、その停止表示態様が変更された前記動的表示の停止表示が終了した後に前記動的表示実行手段により実行される前記動的表示の停止表示態様を前記態様設定手段により前記所定の態様に設定するものである。

技術的思想 3 記載の遊技機は、技術的思想 2 記載の遊技機において、前記変更可否判定手段は、前記第 1 から第 $(n - 1)$ までの各識別情報列の停止表示態様に同一の識別情報が存在するかを判定する識別情報判定手段を備え、前記抽選情報受信手段により抽選情報を受信した場合に、前記識別情報判定手段により前記第 1 から第 $(n - 1)$ までの各識別情報列の停止表示態様に同一の識別情報が存在すると判定され、前記動的表示実行手段により前記第 n の識別情報列が前記認識困難な態様で動的表示されていれば、前記動的表示の停止表示態様を前記所定の態様に変更可能と判定し、前記停止表示実行手段により前記第 n の識別情報列が停止表示または前記動的表示実行手段により前記第 n の識別情報列が前記認識可能な態様で動的表示されていれば、前記動的表示の停止表示態様を前記所定の態様に変更不可能と判定し、前記態様制御手段は、前記変更可否判定手段により変更可能と判定される場合に、前記動的表示実行手段により前記認識困難な態様で動的表示されている前記第 n の識別情報列の停止表示態様を前記態様変更手段により前記所定の態様に変更し、その停止表示態様が変更された前記動的表示の停止表示が終了した後に前記動的表示実行手段により実行される前記動的表示の停止表示態様を前記態様設定手段により前記所定の態様に設定するものである。

技術的思想 4 記載の遊技機は、技術的思想 2 または 3 記載の遊技機において、前記識別情報の動的表示には、前記第 n の識別情報列が前記認識可能な態様で動的表示されてから所定時間を経過するまでの間なら、その第 n の識別情報列が停止表示されるまでにその第 n の識別情報列の停止表示態様を前記態様変更手段により前記所定の態様に変更する変更処理を実行可能な第 1 の動的表示と、前記第 n の識別情報列が前記認識可能な態様で動的

表示された後は前記態様変更手段による前記変更処理を実行不可能な第2の動的表示とが設けられており、前記動的表示実行手段は、前記第1の動的表示および第2の動的表示の何れか一つを実行し、前記変更可否判定手段は、前記動的表示実行手段により前記第1の動的表示が実行され、その第1の動的表示における前記第nの識別情報列が前記認識可能な態様で動的表示されてから前記所定時間を経過したかを判定する経過判定手段と、前記第1から第(n-1)までの各識別情報列の停止表示態様に同一の識別情報が存在するかを判定する識別情報判定手段と、前記抽選情報受信手段により抽選情報を受信した場合に、前記動的表示実行手段により前記第1の動的表示が実行されているかを判定する動的表示判定手段とを備え、前記動的表示判定手段により前記第1の動的表示が実行されていると判定される場合に、前記識別情報判定手段により前記第1から第(n-1)までの各識別情報列の停止表示態様に同一の識別情報が存在すると判定され、前記経過判定手段により前記所定時間を経過していないと判定されていれば、前記動的表示の停止表示態様を前記所定の態様に変更可能と判定し、前記経過判定手段により前記所定時間を経過したと判定されていれば、前記動的表示の停止表示態様を前記所定の態様に変更不可能と判定するものである。

<効果>

技術的思想1記載の遊技機によれば、主制御手段では、検出手段により遊技媒体の入球が検出されると、その入球に伴う入球情報が入球情報取得手段により取得され、その入球情報に基づいて入球の抽選結果を示す抽選情報が抽選情報取得手段により取得される。そして、取得された抽選情報が周辺制御手段へ抽選情報送信手段により送信される。また、入球情報取得手段により入球情報が取得されると、その入球情報が入球情報記憶手段に記憶され、その入球情報記憶手段の内容に基づいて動的表示の実行が動的表示指示手段により周辺制御手段に指示される。一方、周辺制御手段では、主制御手段の動的表示指示手段により動的表示の実行が指示されると、複数の識別情報により構成される識別情報の動的表示が、遊技者が識別情報を認識困難な態様で表示手段において動的表示実行手段により実行させられ、その後、その実行されている動的表示の態様が、遊技者が識別情報を認識可能な態様とされた後に、その動的表示されている複数の識別情報が、表示手段において停止表示実行手段により停止表示させられる。その停止表示させられる動的表示の停止表示態様は、所定の態様またはその所定の態様とは別の態様に態様設定手段により設定され、停止表示態様として所定の態様とは別の態様に設定された動的表示の停止表示態様が所定の態様に態様変更手段により変更される。そして、主制御手段の抽選情報送信手段により送信された抽選情報が抽選情報受信手段により受信された場合に、停止表示実行手段により複数の識別情報の一部が停止表示または動的表示実行手段により複数の識別情報の一部が認識可能な態様で動的表示されると、動的表示実行手段により認識困難な態様で動的表示されている識別情報について設定されている停止表示態様を変更することでその動的表示の停止表示態様を所定の態様に変更可能かが変更可否判定手段により判定される。ここで、変更可能と判定されると、動的表示実行手段により実行されている動的表示の停止表示が終了した後に動的表示実行手段により実行される動的表示の停止表示態様が少なくとも所定の態様となるように態様制御手段により制御される。一方、変更不可能と判定されると、態様設定手段により動的表示の停止表示態様が所定の態様に設定されること及び態様変更手段により動的表示の停止表示態様が所定の態様に変更されることが所定態様禁止手段により禁止される。

よって、動的表示実行手段により動的表示が開始され、複数の識別情報の一部が認識可能な態様で動的表示されてから認識困難な態様で動的表示される識別情報が無くなるまでに抽選情報を受信した場合に、動的表示実行手段により認識困難な態様で動的表示されている識別情報について設定されている停止表示態様を変更して動的表示の停止表示態様を所定の態様に変更可能かを変更可否判定手段により判定することができる。従って、動的表示の停止表示態様を変更可能かを判定できる期限を、動的表示されている複数の識別情報の全てが停止表示される時間に極力近づけることができるので、その動的表示の停止表示態様を変更可能かの判定を、動的表示されている複数の識別情報の全てが停止表示され

る時間の間際まで行うことができる。故に、動的表示されている複数の識別情報の全てが停止表示されるまでに、動的表示の停止表示態様を変更可能と判定される機会を増やすことができるので、態様制御手段による制御によって、動的表示の停止表示態様を連続で所定の態様にする機会を増やすことができる。

また、変更可否判定手段により変更可能と判定された場合には、動的表示実行手段により実行されている動的表示の停止表示が終了した後に動的表示実行手段により実行される動的表示の停止表示態様が少なくとも所定の態様となるように態様制御手段により制御でるので、例えば、動的表示実行手段により実行されている動的表示の停止表示態様を所定の態様に変更することで、停止表示態様が所定の態様となる動的表示を連続で動的表示実行手段により実行させることができる。一方、変更可否判定手段により変更不可能と判定される場合には、態様設定手段により動的表示の停止表示態様が所定の態様に設定されること及び態様変更手段により動的表示の停止表示態様が所定の態様に変更されることを所定態様禁止手段により禁止できるので、停止表示態様が所定の態様となる動的表示が動的表示実行手段により実行されることを防止できる。よって、停止表示態様が所定の態様となる動的表示の実行が1回限りとなることを防止でき、停止表示態様が所定の態様となる動的表示が実行される場合には、必ず2回以上連続で実行されるので、動的表示の停止表示態様やその動的表示の実行回数などに遊技者の関心を引きつけることができる。従って、停止表示態様が所定の態様となる動的表示を連続で実行させる演出の価値を高めることができると共に、動的表示の停止表示態様を連続で所定の態様にする機会を増やすことができるという効果がある。

なお、遊技者が識別情報を認識困難な動的表示の態様としては、識別情報が高速で移動表示（スクロール表示）されている状態などが例示される。また、遊技者が識別情報を認識可能な動的表示の態様としては、識別情報が中速または低速で移動表示（スクロール表示）されている状態などが例示される。

技術的思想2記載の遊技機によれば、技術的思想1記載の遊技機の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、主制御手段の動的表示指示手段により動的表示の実行が指示されると、複数の識別情報が連なる第1から第n（nは2以上の整数）までの識別情報列の動的表示が識別情報列単位で表示手段において動的表示実行手段により実行され、その後、第1から第nまでの識別情報列が第1から第nの識別情報列の順序で各識別情報列ごとに停止表示実行手段により停止表示させられる。ここで、第1から第nまでの識別情報列のそれぞれに同一の識別情報が含まれて停止表示された場合に動的情報の停止表示態様が所定の態様であるとされる。そして、抽選情報受信手段により抽選情報を受信した場合に、動的表示実行手段により第2の識別情報列が認識困難な態様で動的表示されていれば、動的表示の停止表示態様を所定の態様に変更可能と変更可否判定手段により判定される。ここで、変更可能と判定されると、態様制御手段によって、動的表示実行手段により認識困難な態様で動的表示されている第2から第nまでの識別情報列の停止表示態様が態様変更手段により所定の態様に変更され、その停止表示態様が変更された動的表示の停止表示が終了した後に動的表示実行手段により実行される動的表示の停止表示態様が態様設定手段により所定の態様に設定される。一方、抽選情報受信手段により抽選情報を受信した場合に、停止表示実行手段により第2の識別情報列が停止表示または動的表示実行手段により第2の識別情報列が認識可能な態様で動的表示されていれば、動的表示の停止表示態様を所定の態様に変更不可能と変更可否判定手段により判定される。

動的表示の停止表示態様を所定の態様とするためには、第1から第nまでの各識別情報列の停止表示態様に同一の識別情報が含まれている必要があるので、まず初めに、第2の識別情報列が停止表示される前までに、第2の識別情報列の停止表示態様の中に、第1の識別情報列の停止表示態様を構成する識別情報が少なくとも一つ含まれるようにしなければならない。ここで、第2の識別情報列が認識可能な態様で動的表示された後に、その動的表示されている識別情報を変更すると、その識別情報の変更が遊技者に認識されてしまうので、遊技者にとって不自然な動的表示が実行されることになる。しかし、第2の識別情報列が認識可能な態様で動的表示された後は、態様設定手段により動的表示の停止表示

態様が所定の態様に設定されること及び態様変更手段により動的表示の停止表示態様が所定の態様に変更されることを所定態様禁止手段により禁止できるので、遊技者にとって不自然な動的表示が動的表示実行手段により実行されることを防止できる。よって、停止表示態様が所定の態様となる動的表示の価値を向上させることができ、停止表示態様が所定の態様となる動的表示を連續で実行させる演出の価値を高めることができるという効果がある。

なお、表示手段の表示領域に停止表示される第1から第nまでの各識別情報列の配置は、どの様な配置であっても良い。例えば、各識別情報列を縦方向の列とし、横に順番に並べて配置しても良いし、各識別情報列を横方向の列とし、縦に順番に並べて配置しても良いし、各識別情報列を斜め方向の列とし、平行にずらして順番に並べて配置しても良い。また、各識別情報列が一直線上に配置されていても良い。

技術的思想3記載の遊技機によれば、技術的思想1または2記載の遊技機の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、抽選情報受信手段により抽選情報を受信した場合に、第1から第(n-1)までの各識別情報列の停止表示態様に同一の識別情報が存在すると識別情報判定手段により判定され、動的表示実行手段により第nの識別情報列が認識困難な態様で動的表示されていれば、動的表示の停止表示態様を所定の態様に変更可能と変更可否判定手段により判定される。ここで、変更可能と判定されると、態様制御手段によって、動的表示実行手段により認識困難な態様で動的表示されている第nの識別情報列の停止表示態様が態様変更手段により所定の態様に変更され、その停止表示態様が変更された動的表示の停止表示が終了した後に動的表示実行手段により実行される動的表示の停止表示態様が態様設定手段により所定の態様に設定される。一方、停止表示実行手段により第nの識別情報列が停止表示または動的表示実行手段により第nの識別情報列が認識可能な態様で動的表示されていれば、動的表示の停止表示態様を所定の態様に変更不可能と変更可否判定手段により判定される。

動的表示の停止表示態様を所定の態様とするためには、第1から第nまでの各識別情報列の停止表示態様に同一の識別情報が含まれている必要があるが、第1から第(n-1)までの各識別情報列の停止表示態様に同一の識別情報が含まれている場合には、第nの識別情報列の停止表示態様だけを変更すれば良い。技術的思想3記載の遊技機によれば、第2の識別情報列が認識可能な態様で動的表示された後でも、第nの識別情報列が認識困難な態様で動的表示されている間なら、動的表示の停止表示態様を変更可能かの判定を変更可否判定手段により行えるので、変更可能と判定される機会をさらに増やすことができる。また、第nの識別情報列が認識可能な態様で動的表示された後は、態様設定手段により動的表示の停止表示態様が所定の態様に設定されること及び態様変更手段により動的表示の停止表示態様が所定の態様に変更されることを所定態様禁止手段により禁止できるので、遊技者にとって不自然な動的表示が動的表示実行手段により実行されることを防止でき、停止表示態様が所定の態様となる動的表示の価値を向上させることができる。従って、停止表示態様が所定の態様となる動的表示を連續で実行させる演出の価値を高めることができると共に、動的表示の停止表示態様を連續で所定の態様にする機会を増やすことができるという効果がある。

技術的思想4記載の遊技機によれば、技術的思想2または3記載の遊技機の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、識別情報の動的表示には、第nの識別情報列が認識可能な態様で動的表示されてから所定時間を経過するまでの間なら、その第nの識別情報列が停止表示されるまでにその第nの識別情報列の停止表示態様を態様変更手段により所定の態様に変更する変更処理を実行可能な第1の動的表示と、第nの識別情報列が認識可能な態様で動的表示された後は態様変更手段による変更処理を実行不可能な第2の動的表示とが設けられており、第1の動的表示および第2の動的表示の何れか一つが動的表示実行手段により実行される。動的表示判定手段により第1の動的表示が実行されていると判定される場合に、識別情報判定手段により第1から第(n-1)までの各識別情報列の停止表示態様に同一の識別情報が存在すると識別情報判定手段により判定され、経過判定手段により第1の動的表示における第nの識別情報列が認識可能な態様で動的表示されてから

所定時間を経過していないと判定されていれば、動的表示の停止表示態様を所定の態様に変更可能と変更可否判定手段により判定される。一方、動的表示判定手段により第1の動的表示が実行されると判定される場合に、経過判定手段により第1の動的表示における第nの識別情報列が認識可能な態様で動的表示されてから所定時間を経過したと判定されれば、動的表示の停止表示態様を所定の態様に変更不可能と変更可否判定手段により判定される。よって、動的表示実行手段により第1の動的表示が実行され、第1から第(n-1)までの各識別情報列の停止表示態様に同一の識別情報が存在する動的表示が実行される場合には、第nの識別情報列が遊技者に認識可能な態様で動的表示された後でも、所定時間を経過する前なら、動的表示の停止表示態様を変更可能かの判定を変更可否判定手段により行える。従って、変更可能と判定される機会を一層増やすことができるという効果がある。

【手続補正21】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0782

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0782】

10 パチンコ遊技機（遊技機）

64 第1入球口（入球口）

81 第3図柄表示装置（表示手段）

203a 保留球格納エリア（入球情報記憶手段）

208a 第1入球口スイッチ（検出手段）

273j 回数決定手段の一部

S654 入球情報取得手段

S1104 動的表示実行手段

S1105～S1112、S1601～S1605、S1609、S1610、S1701～S1706、S1709、S1710 変更可否判定手段

S2317 第1変更手段の一部