

【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11月24日(2016.11.24)

【公開番号】特開2016-172032(P2016-172032A)

【公開日】平成28年9月29日(2016.9.29)

【年通号数】公開・登録公報2016-057

【出願番号】特願2016-106925(P2016-106925)

【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10月11日(2016.10.11)

【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】

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

前記有利状態に制御するか否かを決定する決定手段と、

前記決定手段の決定結果に基づいて、可変表示が開始されてから可変表示結果が導出されるまでに、可変表示を仮停止してから再開する再可変表示を所定回数実行する再可変表示実行手段と、を備え、

前記再可変表示実行手段は、前記再可変表示を実行するときに、特殊演出を実行し、未だ開始していない可変表示に関する情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、保留表示領域に、前記保留記憶手段に記憶された保留記憶各々に対応する保留特定情報を表示する保留表示制御手段と、をさらに備え、

可動部材を保留表示領域の少なくとも一部に重畳する重畳位置に動作可能とし、前記保留表示制御手段は、前記可動部材が動作するときに、保留特定情報を消去す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 7

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 7】

上記目的を達成するため、本発明の遊技機は、可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば大当たり遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機1など）であって、前記有利状態に制御するか否かを決定する決定手段（例えばCPU103がステップS239の処理を実行する部分など）と、前記決定手段の決定結果に基づいて、可変表示が開始されてから可変表示結果が導出されるまでに、可変表示を仮停止してから再開する再可変表示を所定回数実行する再可変表示実行手段（例えば演出制御用CPU120がステップS701における決定結果に基づいて、ステップS162の処理において、図42(A)～(K)、図43(A)～(J)、図44(A)～(L)に示すように予告演出を繰り返し実行する部分など）と、を備え、前記再可変表示実行手段は、前記再可変表示を実行するときに、特殊演出（例えば図42(E)、(H)、図43(D)、(E)、(G)、(I)、(J)、(K)、(L)、(M)、(N)、(O)、(P)、(Q)、(R)、(S)、(T)、(U)、(V)、(W)、(X)、(Y)、(Z)、図44(A)～(L)に示すように予告演出を繰り返し実行する部分など）を実行する。

G)、図44(E)、(H)に示すような演出などを実行し、未だ開始していない可変表示に関する情報を保留記憶として記憶する保留記憶手段と、保留表示領域に、前記保留記憶手段に記憶された保留記憶各々に対応する保留特定情報を表示する保留表示制御手段と、をさらに備え、可動部材を保留表示領域の少なくとも一部に重畠する重畠位置に動作可能とし、前記保留表示制御手段は、前記可動部材が動作するときに、保留特定情報を消去することを特徴とする。

このような構成によれば、遊技の興趣が向上する。

なお、上記の遊技機において、前記決定手段の決定結果に基づいて、導出表示演出を実行してから表示結果を導出表示させる導出表示演出実行手段と、前記決定手段の決定結果に基づいて、可変表示が開始されてから前記導出表示演出実行手段により前記導出表示演出が実行されるまでに、予告演出を所定回数繰り返し実行する予告演出実行手段と、を備えるようにしてもよい。

なお、上記の遊技機において、可変表示が開始されて前記導出表示演出実行手段により前記導出表示演出が実行されるまでに、前記予告演出とは異なる特別予告演出を1回のみ実行する特別予告演出実行手段をさらに備え、前記特別予告演出実行手段は、前記決定手段により前記有利状態に制御すると決定されたことを条件に前記特別予告演出を実行するようにしてもよい。

【手続補正3】

【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】

始動領域（例えば普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口や普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口など）を遊技媒体（例えば遊技球など）が通過したことにより可変表示の実行条件が成立した後、可変表示の開始を許容する開始条件の成立（例えばCPU103がステップS231にてYessと判定したことなど）に基づいて、可変表示を開始し、前記実行条件が成立したことに基づいて、可変表示に関する情報を所定の上限数まで保留記憶として記憶する保留記憶手段（例えば第1特図保留記憶部151Aや第2特図保留記憶部151B、演出制御保留記憶部195など）と、保留表示領域に、保留特定情報を前記保留記憶手段に記憶された前記保留記憶の数を特定可能に表示する保留表示制御手段（例えば、始動入賞記憶表示エリア5Hにおいて、可変表示の保留数（特図保留記憶数）を特定可能に表示する保留記憶表示を行う部分）と、をさらに備え、前記予告演出または前記特別予告演出の少なくとも1つは可動部材（例えばシャッタ38H、38Lなど）を前記保留表示領域に重畠しない非重畠位置から前記保留表示領域の少なくとも一部に重畠する重畠位置に動作させるもの（例えば、図51(D2)、(E2)に示すように、シャッタ38H、38Lを動作させる演出）であり、前記保留表示制御手段は、前記可動部材が動作するときに、前記保留表示領域に保留特定情報を表示しているか否かにかかわらず、前記保留表示領域を前記重畠位置にある前記可動部材と重畠しない位置に変更する（例えば図51(C)に示すように、始動入賞記憶表示エリア5Hを移動する）ようにしてもよい。

また、前記保留表示制御手段は、前記可動部材が動作するときに、前記保留表示領域に保留特定情報を表示しているか否かにかかわらず、前記保留表示領域を消去する（例えば図52(C)に示すように、始動入賞記憶表示エリア5Hを消去する）ようにしてもよい。

このような構成によれば、可動部材が可動したときに保留表示領域に少なくとも一部が重畠する可能性がある場合に、保留表示領域が重畠位置にある可動部材と重畠しない位置に変更されるため、保留記憶の数を遊技者に誤って認識されることはなく、遊技者に不信感を与えることを防ぐことができる。

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0012

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0012】

前記可動部材が動作する場合は当該動作の前に、前記可動部材が動作しない場合でも所定の割合で、前記可動部材が動作する可能性を示唆する可動示唆演出を実行する可動示唆演出実行手段（例えば、図51（D1）、（E1）に示すような演出）をさらに備え、前記保留表示制御手段は、前記可動示唆演出実行手段が可動示唆演出を実行するときに、前記可動部材が動作するか否かにかかわらず前記保留表示領域を前記重畠位置にある前記可動部材と重畠しない位置に変更する（例えば図51（C）に示すように、始動入賞記憶表示エリア5Hを移動する）ようにしてもよい。

また、前記保留表示制御手段は、前記可動示唆演出実行手段が可動示唆演出を実行するときに、前記可動部材が動作するか否かにかかわらず前記保留表示領域を前記可変表示手段から消去する（例えば図52（C）に示すように、始動入賞記憶表示エリア5Hを消去する）ようにしてもよい。

このような構成によれば、可動示唆演出が実行されるときには、該可動示唆演出後に可動演出が実行される場合でも実行されない場合でも一様に保留表示領域の位置が変更されるため、保留特定情報の表示状況により可動物の可動を遊技者が容易に予測して遊技の興味が低減することを防止できる。

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0013

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0013】

始動領域（例えば普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口や普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口など）を遊技媒体（例えば遊技球など）が通過したことにより可変表示の実行条件が成立した後、可変表示の開始を許容する開始条件の成立（例えばCPU103がステップS231にてYessと判定したことなど）に基づいて、可変表示を開始し、前記実行条件が成立したことに基づいて、可変表示に関する情報を所定の上限数まで保留記憶として記憶する保留記憶手段（例えば第1特図保留記憶部151Aや第2特図保留記憶部151B、演出制御保留記憶部195など）と、保留表示領域に、保留特定情報を前記保留記憶手段に記憶された前記保留記憶の数を特定可能に表示する保留表示制御手段（例えば、始動入賞記憶表示エリア5Hにおいて、可変表示の保留数（特図保留記憶数）を特定可能に表示する保留記憶表示を行う部分）と、可動部材（例えばシャッタ38H, 38Lなど）を前記保留表示領域に重畠しない非重畠位置から前記保留表示領域の少なくとも一部に重畠する重畠位置に動作させる可動部材演出（例えば、図51（D2）、（E2）に示すように、シャッタ38H, 38Lを動作させる演出）を実行する可動部材演出実行手段と、をさらに備え、前記保留表示制御手段は、前記可動部材が動作するときに、前記保留表示領域に保留特定情報を表示しているか否かにかかわらず、前記保留表示領域を前記重畠位置にある前記可動部材と重畠しない位置に変更する（例えば図51（C）に示すように、始動入賞記憶表示エリア5Hを移動する）ようにしてもよい。

また、前記保留表示制御手段は、前記可動部材が動作するときに、前記保留表示領域に保留特定情報を表示しているか否かにかかわらず、前記保留表示領域を前記可変表示手段から消去する（例えば図52（C）に示すように、始動入賞記憶表示エリア5Hを消去する）ようにしてもよい。

このような構成によれば、可動物が可動したときに保留表示領域に少なくとも一部が重畠する可能性がある場合に、保留表示領域が重畠位置にある可動物と重畠しない位置に変更されるため、保留記憶の数を遊技者に誤って認識されることなく、遊技者に不信感を

与えることを防ぐことができる。

【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0014

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0014】

前記可動部材が動作する場合は当該動作の前に、前記可動部材が動作しない場合でも所定の割合で、前記可動部材が動作する可能性を示唆する可動示唆演出を実行する可動示唆演出実行手段（例えば、図51（D1）、（E1）に示すような演出）をさらに備え、前記保留表示制御手段は、前記可動示唆演出実行手段が可動示唆演出を実行するときに、前記可動部材が動作するか否かにかかわらず前記保留表示領域を前記重畠位置にある前記可動部材と重畠しない位置に変更する（例えば図51（C）に示すように、始動入賞記憶表示エリア5Hを移動する）ようにしてもよい。

また、前記保留表示制御手段は、前記可動示唆演出実行手段が可動示唆演出を実行するときに、前記可動部材が動作するか否かにかかわらず前記保留表示領域を前記可変表示手段から消去する（例えば図52（C）に示すように、始動入賞記憶表示エリア5Hを消去する）ようにしてもよい。

このような構成によれば、可動示唆演出が実行されるときには、該可動示唆演出後に可動演出が実行される場合でも実行されない場合でも一様に保留表示領域の位置が変更されるため、保留特定情報の表示状況により可動物の可動を遊技者が容易に予測して遊技の興趣が低減することを防止できる。