

【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1月26日(2017.1.26)

【公開番号】特開2015-112281(P2015-112281A)

【公開日】平成27年6月22日(2015.6.22)

【年通号数】公開・登録公報2015-040

【出願番号】特願2013-256316(P2013-256316)

【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12月7日(2016.12.7)

【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】

図柄を変動／確定表示可能な図柄表示部と、各種表示演出を行うための演出用表示部と、開閉動作可能な可動部材を有する特別入賞手段とが設けられているとともに、遊技に係る動作や前記図柄表示部及び前記演出用表示部における表示動作を制御する制御手段を備えており、

前記制御手段は、所定条件の充足にもとづいて 1 又は複数の乱数から数値を取得すると、取得した数値にもとづいて前記図柄の確定表示態様と前記図柄の変動時間を含む基本変動パターンとを決定し、前記図柄表示部において前記図柄の変動を開始させ、前記変動時間の経過に伴い前記図柄を所定の確定表示態様で確定表示させ、

さらに、前記図柄を特別な確定表示態様で確定表示させたことにもとづいて、前記特別入賞手段を所定の態様で作動させる特別遊技状態を生起させる一方、

前記所定条件の充足にもとづいて前記 1 又は複数の乱数から数値を取得すると、取得した数値を所定数まで保留情報として記憶するとともに、前記図柄を確定表示したことにともとづいて、所定の順序にしたがい前記保留情報を 1 つ消化する遊技機であって、

前記制御手段は、前記演出用表示部に表示する特殊表示体を複数記憶しているとともに、前記演出用表示部に表示する前記特殊表示体の数を増加させる増加パターンを複数種類記憶しており、

所定の遊技状態において、前記特殊表示体のうちの少なくとも 1 つを前記演出用表示部に表示させており、前記保留情報の記憶に応じて第 1 条件が満たされると、前記第 1 条件が満たされた前記保留情報を消化するまでの間に、前記増加パターンのうちの何れか 1 つの増加パターンにしたがって前記演出用表示部に表示する前記特殊表示体の数を増加させる一方、前記第 1 条件が満たされた前記保留情報が存在しない状態において、前記保留情報の消化に伴う前記図柄の変動開始に応じて第 2 条件が満たされると、前記演出用表示部に表示する前記特殊表示体の数を当該図柄の変動表示中に所定数減少させることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記第 2 条件が、前記図柄の変動開始時に減少決定用乱数から取得した数値が所定の減少数値であることを含んでおり、

前記所定の減少数値であるか否かの判断結果が、前記変動開始時に前記演出用表示部に

表示している前記特殊表示体の数に関連づけられていることを特徴とする請求項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】

上記目的を達成するために、本発明のうち請求項１に記載の発明は、図柄を変動／確定表示可能な図柄表示部と、各種表示演出を行うための演出用表示部と、開閉動作可能な可動部材を有する特別入賞手段とが設けられているとともに、遊技に係る動作や前記図柄表示部及び前記演出用表示部における表示動作を制御する制御手段を備えており、前記制御手段は、所定条件の充足にもとづいて１又は複数の乱数から数値を取得すると、取得した数値にもとづいて前記図柄の確定表示態様と前記図柄の変動時間を含む基本変動パターンとを決定し、前記図柄表示部において前記図柄の変動を開始させ、前記変動時間の経過に伴い前記図柄を所定の確定表示態様で確定表示させ、さらに、前記図柄を特別な確定表示態様で確定表示させたことにもとづいて、前記特別入賞手段を所定の態様で作動させる特別遊技状態を生起させる一方、前記所定条件の充足にもとづいて前記１又は複数の乱数から数値を取得すると、取得した数値を所定数まで保留情報として記憶するとともに、前記図柄を確定表示したことにもとづいて、所定の順序にしたがい前記保留情報を１つ消化する遊技機であって、前記制御手段は、前記演出用表示部に表示する特殊表示体を複数記憶しているとともに、前記演出用表示部に表示する前記特殊表示体の数を増加させる増加パターンを複数種類記憶しており、所定の遊技状態において、前記特殊表示体のうちの少なくとも１つを前記演出用表示部に表示させており、前記保留情報の記憶に応じて第１条件が満たされると、前記第１条件が満たされた前記保留情報を消化するまでの間に、前記増加パターンのうちの何れか１つの増加パターンにしたがって前記演出用表示部に表示する前記特殊表示体の数を増加させる一方、前記第１条件が満たされた前記保留情報が存在しない状態において、前記保留情報の消化に伴う前記図柄の変動開始に応じて第２条件が満たされると、前記演出用表示部に表示する前記特殊表示体の数を当該図柄の変動表示中に所定数減少させることを特徴とする。

請求項２に記載の発明は、請求項１に記載の発明において、前記第２条件が、前記図柄の変動開始時に減少決定用乱数から取得した数値が所定の減少数値であることを含んでおり、前記所定の減少数値であるか否かの判断結果が、前記変動開始時に前記演出用表示部に表示している前記特殊表示体の数に関連づけられていることを特徴とする。

【手続補正３】

【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】

なお、請求項１又は２に記載の発明において、前記特殊表示体は、前記演出用表示部に表示される背景表示の一部であり、前記制御手段は、前記特殊表示体の数が異なる複数種類の背景表示を記憶しているとともに、前記背景表示を別の前記背景表示へ切り替えることによって、前記特殊表示体の数を増加／減少させるといった第１の構成を採用してもよい。

そして、そのような第１の構成を採用することにより、特殊表示体の数の増加／減少に係る演出用表示部での表示制御を簡素化することができるといった効果を奏することができる。

また、請求項１又は２に記載の発明や、上記第１の構成を採用したものにおいて、前記制御手段が、前記保留情報の記憶に伴い、当該保留情報を消化する際の前記図柄の変動に

係り、前記図柄を前記特別な確定表示態様で確定表示させるか否か、及び前記基本変動パターンが、前記図柄を前記特別な確定表示態様で確定表示させる場合に、前記図柄を前記特別な確定表示態様で確定表示させない場合と比較して選択される確率が高い特定の基本変動パターンとなるか否かを含んだ事前判定を行う一方、前記第1条件として、前記保留情報の記憶に応じた増加演出決定用乱数から取得した数値が所定の増加数値であることを含ませるとともに、前記所定の増加数値であるか否かの判断結果を、前記事前判定の結果に関連づけ、特殊表示体の数が増加することで、第1条件が満たされた保留情報に係る図柄の変動において、図柄の確定表示態様が特別な確定表示態様となりやすいようにするといった第2の構成を採用してもよい。

そして、そのような第2の構成を採用することにより、遊技者は、演出用表示部に表示されるキャラクターの数の増加に、高い興味をもって遊技することができるようになるといった効果を奏することができる。

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

本発明によれば、所定の遊技状態において、特殊表示体のうちの少なくとも1つを演出用表示部に表示させており、保留情報の記憶に応じた第1条件が満たされると、第1条件が満たされた保留情報を消化するまでの間に、増加パターンのうちの何れか1つの増加パターンにしたがって演出用表示部に表示する特殊表示体の数を増加させる一方、第1条件が満たされた保留情報が存在しない状態において、保留情報の消化に伴う図柄の変動開始に応じた第2条件が満たされると、演出用表示部に表示する特殊表示体の数を当該図柄の変動表示中に所定数減少させる。したがって、特殊表示体の数の増加のみならず減少までもを一連の数変化パターンとして予め設定して従来のものと比較して、特に特殊表示体の数の減少態様を多岐にわたらせることができる。そのため、特殊表示体の数の変化に係るパターンの記憶に必要な記憶領域の節減、及び特殊表示体の数の変化に係るパターンの制御手段への設定に係る作業の簡略化を図ることができる。さらに、特殊表示体の数の増加/減少に係るバリエーションが増えることで、遊技が単調化することのない遊技性の高い遊技機とすることができる。

請求項2に記載の発明によれば、第2条件が、図柄の変動開始時に減少決定用乱数から取得した数値が所定の減少数値であることを含んでおり、所定の減少数値であるか否かの判断結果を、変動開始時に演出用表示部に表示している特殊表示体の数に関連づけており、特殊表示体の数が少ない場合の方が多い場合よりも減少しにくいようにしている。したがって、特殊表示体の数が増加した後、すぐに最小数まで減ってしまい、遊技者の興味がそいでしまうようなことがなく、遊技性の一層の向上を図ることができる。