

【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10月15日(2015.10.15)

【公開番号】特開2014-54284(P2014-54284A)

【公開日】平成26年3月27日(2014.3.27)

【年通号数】公開・登録公報2014-016

【出願番号】特願2012-199200(P2012-199200)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 1 0 C

A 6 3 F 7/02 3 1 2 C

【手続補正書】

【提出日】平成27年8月26日(2015.8.26)

【手続補正1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 1】

本発明は、変動表示ゲームが開始されたことを遊技者が明確に把握することができる遊技機に関する。

【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】

従来の遊技機、例えばパチンコ遊技機においては、遊技領域に設けた始動口への遊技球の入賞に基づき変動表示ゲームを実行し、該変動表示ゲームが特別結果となると遊技者に有利な特別遊技状態を発生させるものが知られている(例えば、特許文献1参照)。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 3

【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】0 0 0 4

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 4】

【特許文献1】特開2002-263291号公報

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 5

【補正方法】変更

【補正の内容】

## 【0005】

しかしながら、上記特許文献に記載された遊技機では、変動表示ゲームが開始されたことを遊技者が明確に把握することが困難であった。

## 【手続補正6】

【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】

本発明の目的は、上記した問題点に鑑みなされたものであり、変動表示ゲームが開始されたことを遊技者が明確に把握することが可能な遊技機を提供することを目的とする。

## 【手続補正7】

【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】

以上の課題を解決するため、請求項1に記載の発明は、所定の識別情報を変動表示させる変動表示ゲームを実行可能な表示手段と、前記変動表示ゲームの制御を行う制御手段と、を備え、

前記制御手段は、前記表示手段に前記変動表示ゲームの結果態様として当たり識別情報が停止表示された場合に、遊技者に有利な特別遊技状態を発生可能であって、

前記変動表示ゲームの変動表示中に表示される識別情報には、変動表示中のみ表示されて前記変動表示ゲームの結果態様として停止表示されることのない識別情報を含むように構成されていることを特徴とする。

## 【手続補正8】

【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9】

【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10】

【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11】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0011

【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】0012

【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】**0013**【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】**0014**【補正方法】**変更**【補正の内容】****【0014】**

本発明によれば、変動表示ゲームが開始されたことを遊技者が明確に把握することが可能となる。

**【手続補正15】****【補正対象書類名】**明細書**【補正対象項目名】**0381**【補正方法】**変更**【補正の内容】****【0381】**

特図1表示器51と特図2表示器52における第4の変動パターンは、図103の中段に示すように、図98に示されている変動中図柄の中から(c)～(h)の6個の図柄を選択し、ハズレ図柄(中央のセグメントgのみ点灯)と組み合わせて、「8」の字を繰り返し描くように表示(循環シフト表示)するものである。

また、第4の変動パターンでは、変動表示ゲーム開始の最初にハズレ図柄(セグメントgのみ点灯)を表示し、その後、セグメントc-d-e-g-b-a-f-gの順に点灯するようにしている。これにより、毎回同一の変動を行うので、違和感がないとともにプログラムを簡単にできるという利点がある。ただし、このようにすると、前回がはずれ変動表示ゲームであった場合には、ハズレ図柄(セグメントg)が続けて表示されることとなるため、開始タイミングが分かりにくいという不具合がある。なお、変動中に停止図柄が表示されるので、第2の変動パターンおよび第3の変動パターンで生じた図柄変動中であるのか単にデモ等の表示をしているのか区別がつきにくいといった不具合は生じない。

なお、本実施例ではハズレ図柄は1種類(中央のセグメントgのみ点灯)であったが、複数としても良い。たとえば、図103において、変動中図柄のセグメントeのみ点灯をハズレ図柄に加えてハズレ図柄を2種類としても良い。

**【手続補正16】****【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】**

所定の識別情報を変動表示させる変動表示ゲームを実行可能な表示手段と、前記変動表示ゲームの制御を行う制御手段と、を備え、

前記制御手段は、前記表示手段に前記変動表示ゲームの結果態様として当たり識別情報が停止表示された場合に、遊技者に有利な特別遊技状態を発生可能であって、

前記変動表示ゲームの変動表示中に表示される識別情報には、変動表示中のみ表示されて前記変動表示ゲームの結果態様として停止表示されることのない識別情報を含むように構成されていることを特徴とする遊技機。