

【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】令和3年8月5日(2021.8.5)

【公開番号】特開2019-88493(P2019-88493A)

【公開日】令和1年6月13日(2019.6.13)

【年通号数】公開・登録公報2019-022

【出願番号】特願2017-219461(P2017-219461)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

【手続補正書】

【提出日】令和3年6月23日(2021.6.23)

【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】

取得条件の成立に基づいて情報を取得可能な取得手段と、
その取得手段により取得された前記情報が記憶される記憶手段と、
その記憶手段に記憶された前記情報に基づいて判定を実行する判定手段と、
その判定手段による判定結果を示すための識別情報を所定期間、表示手段に動的に表示する
ことが可能な動的表示手段と、

前記表示手段に特定の前記判定結果を示すための識別情報が停止表示された場合に遊技者に有利となる特典遊技を実行することが可能な特典遊技実行手段と、を有した遊技機において、

前記識別情報は、複数の図柄列で構成され、特定の図柄の組み合わせで表示されることで、前記判定手段による判定結果が前記特定の判定結果であることを示すように構成されており、

前記動的表示手段は、前記複数の図柄列のうち、1の図柄列以外を前記特定の判定結果を示すための組み合わせとなることが可能なりーチ表示態様で表示可能な特定の動的表示態様で前記識別情報を動的表示させることができ、

前記判定手段により判定される前の前記記憶手段に記憶されている前記情報のそれぞれに対応する図柄を前記表示手段に表示させることができ、

前記図柄が表示される領域であることを示す領域情報を可変させることができ、特定の図柄表示領域可変手段と、を有し、

前記遊技機は、

前記図柄が表示される領域であることを示す領域情報を前記図柄が表示されていない状態であっても表示可能であり、

前記図柄が表示されていない前記領域情報を可変させている状況下において特定演出を実行することができる手段を有し、

第1条件が成立することに基づいて前記図柄が表示されていない前記領域情報を可変される場合に前記特定演出として第1特定演出を実行することができる、前記第1条件とは異なる第2条件が成立することに基づいて前記図柄が表示されていない前記領域情報を可変される場合に前記特定演出として前記第1特定演出とは異なる第2特定演出を実行することができる、

前記特定演出が実行されている期間において前記記憶手段に予め定められた所定数まで記憶された場合に前記所定数まで記憶されていることを遊技者が識別可能な報知態様を報知可能にされており、

前記図柄が表示されていない領域情報は、前記領域情報の少なくとも一部を非表示にされることで可変されるものであり、

前記第2特定演出は、前記特定の動的表示態様における前記リーチ表示態様が表示されている期間に前記領域情報が可変されている状況下において実行可能にされており、所定条件の成立に基づいて前記リーチ表示態様で表示されていた前記図柄の組み合わせを可変させることができるようにされており、

前記第2条件は、前記記憶手段に記憶されている前記情報の数が所定数以下の場合に、前記所定数より多い場合に比べて成立し易くなるように制御されることができるようにされてい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】0002

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0002】

従来より、始動口への遊技球の入賞に伴って抽選を行い、その抽選結果に応じた変動演出や大当たり演出を、液晶画面上に表示するパチンコ機が知られている。かかる演出では、遊技者に期待感を持たせるための演出や、遊技者の遊技への参加意欲を高めるための演出など、様々なパターンの演出が実行され、遊技の興趣向上が図られている。

【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】変更

【補正の内容】

【0003】

【特許文献1】特開2010-075741号公報

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0004

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0004】

しかしながら、更なる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】0005

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0005】

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、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

【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】

この目的を達成するために請求項 1 記載の遊技機は、取得条件の成立に基づいて情報を取得可能な取得手段と、その取得手段により取得された前記情報が記憶される記憶手段と、その記憶手段に記憶された前記情報に基づいて判定を実行する判定手段と、その判定手段による判定結果を示すための識別情報を所定期間、表示手段に動的表示することが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の前記判定結果を示すための識別情報が停止表示された場合に遊技者に有利となる特典遊技を実行することが可能な特典遊技実行手段と、を有し、前記識別情報は、複数の図柄列で構成され、特定の図柄の組み合わせで表示されることで、前記判定手段による判定結果が前記特定の判定結果であることを示すように構成されており、前記動的表示手段は、前記複数の図柄列のうち、1 の図柄列以外を前記特定の判定結果を示すための組み合わせとなることが可能なリーチ表示態様で表示可能な特定の動的表示態様で前記識別情報を動的表示させることができあり、前記判定手段により判定される前の前記記憶手段に記憶されている前記情報のそれぞれに対応する図柄を前記表示手段に表示させることができ可能な図柄表示手段と、前記図柄が表示される領域であることを示す領域情報を可変させることができ可能な図柄表示領域可変手段と、を有し、前記遊技機は、前記図柄が表示される領域であることを示す領域情報を前記図柄が表示されていない状態であっても表示可能であり、前記図柄が表示されていない前記領域情報が可変されている状況下において特定演出を実行することが可能な手段を有し、第 1 条件が成立することに基づいて前記図柄が表示されていない前記領域情報が可変される場合に前記特定演出として前記第 1 特定演出とは異なる第 2 特定演出を実行することが可能であり、前記特定演出が実行されている期間において前記記憶手段に予め定められた所定数まで記憶された場合に前記所定数まで記憶されていることを遊技者が識別可能な報知態様を報知可能にされており、前記図柄が表示されていない領域情報は、前記領域情報の少なくとも一部を非表示にされることで可変されるものであり、前記第 2 特定演出は、前記特定の動的表示態様における前記リーチ表示態様が表示されている期間に前記領域情報が可変されている状況下において実行可能にされており、所定条件の成立に基づいて前記リーチ表示態様で表示されていた前記図柄の組み合わせを可変させることができ可能にされており、前記第 2 条件は、前記記憶手段に記憶されている前記情報の数が所定数以下の場合に、前記所定数より多い場合に比べて成立し易くなるように制御されることが可能にされている。

【手続補正 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 9

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 9】

請求項 1 記載の遊技機によれば、取得条件の成立に基づいて情報を取得可能な取得手段と、その取得手段により取得された前記情報が記憶される記憶手段と、その記憶手段に記憶された前記情報に基づいて判定を実行する判定手段と、その判定手段による判定結果を示すための識別情報を所定期間、表示手段に動的表示することが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の前記判定結果を示すための識別情報が停止表示された場合に遊技者に有利となる特典遊技を実行することが可能な特典遊技実行手段と、を有し、前記識別情報は、複数の図柄列で構成され、特定の図柄の組み合わせで表示されることで、前記判定手段による判定結果が前記特定の判定結果であることを示すように構成されており、前記動的表示手段は、前記複数の図柄列のうち、1 の図柄列以外を前記特定の判定結果を示すための組み合わせとなることが可能なリーチ表示態様で表示可能な特定の動的表示態様で前記識別情報を動的表示させることができあり、前記判定手段により判定される前の前記記憶手段に記憶されている前記情報のそれぞれに対応する図柄を前記表示手段に表示させることができ可能な図柄表示手段と、前記図柄が表示される領域であることを示す領域情報を

を可変させることが可能な図柄表示領域可変手段と、を有し、前記遊技機は、前記図柄が表示される領域であることを示す領域情報を前記図柄が表示されていない状態であっても表示可能であり、前記図柄が表示されていない前記領域情報が可変されている状況下において特定演出を実行することが可能な手段を有し、第1条件が成立することに基づいて前記図柄が表示されていない前記領域情報が可変される場合に前記特定演出として第1特定演出を実行することが可能であり、前記第1条件とは異なる第2条件が成立することに基づいて前記図柄が表示されていない前記領域情報が可変される場合に前記特定演出として前記第1特定演出とは異なる第2特定演出を実行することが可能であり、前記特定演出が実行されている期間において前記記憶手段に予め定められた所定数まで記憶された場合に前記所定数まで記憶されていることを遊技者が識別可能な報知態様を報知可能にされており、前記図柄が表示されていない領域情報は、前記領域情報の少なくとも一部を非表示にされることで可変されるものであり、前記第2特定演出は、前記特定の動的表示態様における前記リーチ表示態様が表示されている期間に前記領域情報が可変されている状況下において実行可能にされており、所定条件の成立に基づいて前記リーチ表示態様で表示されていた前記図柄の組み合わせを可変させることができるものである。前記第2条件は、前記記憶手段に記憶されている前記情報の数が所定数以下の場合に、前記所定数より多い場合に比べて成立し易くなるように制御されることが可能にされている。

【手続補正8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0010

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0010】

よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【手続補正9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】5831

【補正方法】変更

【補正の内容】

【5831】

10	パチンコ機（遊技機）
114	表示制御装置（動的表示手段）
203a	特別図柄1 保留球格納エリア（記憶手段）
203b	特別図柄2 保留球格納エリア（記憶手段）
Z255, Z275	判定手段
Z307, Z315	取得手段
Z1004	特典遊技実行手段
Z2106	図柄表示手段
Z2229	図柄表示領域可変手段