

【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9月1日(2016.9.1)

【公開番号】特開2016-93641(P2016-93641A)  
 【公開日】平成28年5月26日(2016.5.26)  
 【年通号数】公開・登録公報2016-032  
 【出願番号】特願2016-26344(P2016-26344)  
 【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7月14日(2016.7.14)

【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】

可変表示を開始した後に表示結果を導出表示する可変表示手段を備え、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、導出表示演出を実行してから前記可変表示手段に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、特殊演出を実行してから、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を備え、

繰り返すまでの期間には第 1 期間と第 2 期間とが含まれ、

前記予告演出実行手段は、

繰り返すまでの期間が異なるように前記予告演出を実行可能であり、

繰り返すまでの期間の長さによって実行可能な前記予告演出の種類が異なり、

複数種類の繰り返しパターンのうちのいずれの繰り返しパターンが実行されるかに応じて、前記有利状態に制御される割合が異なる

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 6

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 6】

特許文献 1、2 の遊技機において、遊技の興趣を向上させることが望まれていた。

【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 7

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 7】

本発明は、上記実情に鑑みなされたものであり、遊技機において、遊技の興趣を向上させることを目的とする。

【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】

上記目的を達成するため、本発明の遊技機は、可変表示を開始した後に表示結果を導出表示する可変表示手段（例えば画像表示装置5など）を備え、遊技者にとって有利な有利状態（例えば大当り遊技状態など）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、導出表示演出を実行してから前記可変表示手段に表示結果を導出表示させる導出表示演出実行手段（例えば演出制御用CPU120がステップS162の処理において、画像表示装置5に飾り図柄を停止表示させる部分など。画像表示装置5において、飾り図柄をリーチ状態としてから「リーチハズレ」または「大当り」の表示結果を導出表示させる部分。あるいは、リーチ状態とせず「非リーチハズレ」の表示結果を導出表示させる部分。飾り図柄の変動のみならず、リーチ演出においてキャラクタ画像を表示させることなども含む。）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、特殊演出を実行してから、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（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）を備え、繰り返すまでの期間には第1期間と第2期間とが含まれ、前記予告演出実行手段は、繰り返すまでの期間が異なるように前記予告演出を実行可能であり、繰り返すまでの期間の長さによって実行可能な前記予告演出の種類が異なり、複数種類の繰り返しパターンのうちのいずれの繰り返しパターンが実行されるかに応じて、前記有利状態に制御される割合が異なる。

このような構成によれば、遊技の興趣を向上させることができる。

【手続補正 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0009】

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（例えば演出制御用CPU120がステップS702～S704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（L）、図43（K）、（L）、図44（K）に示すような特別予告演出を実行する部分など）をさらに備え、

前記特別予告演出実行手段は、前記予告演出と比べて大きい音と高い照度の光とのうち少なくとも何れか一方を用いる前記特別予告演出を実行する（例えば例えば演出制御用CPU120がステップS823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、遊技効果ランプ9を最も明るい（照度の）光で点灯させ、スピーカ8L、8Rにより最大音量の音声を出力させる大当り確定報知演出を実行する）ようにしてもよい。

このような構成によれば、大きい音、及び/または、高い照度の光を用いる特別予告演出が繰り返し実行されることにより演出が煩わしくなることを防止でき、興趣の低下を防止できる。

【手続補正 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0011

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0011】

前記予告演出実行手段は、可動部材を初期位置から所定範囲未満動作させる予告演出（例えば「煽りのみ」または「第1態様」の可動物予告演出）を実行可能であり、前記特別予告演出実行手段は、前記可動部材を前記初期位置から前記所定範囲以上動作させる前記特別予告演出（例えば「第2態様」の可動物予告演出）を実行する（例えば演出制御用CPU120がステップS643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、可動物予告演出を実行する）ようにしてもよい。

このような構成によれば、可動部材を所定範囲以上動作させた後に初期位置に戻らなくなり演出が煩わしくなることを防止でき、興趣の低下を防止できる。

【手続補正7】

【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】

前記可変表示手段は、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Yes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、前記保留記憶手段に前記有利状態に制御する契機となる保留記憶が記憶されているか否かを判定する判定手段（例えば演出制御用CPU120がステップS621～S623の処理を実行する部分）と、をさらに備え、前記予告演出実行手段は、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、当該可変表示に対する前記決定手段の決定結果に基づいて前記予告演出を実行し（例えば図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し）、前記特別予告演出実行手段は、前記判定手段の判定結果に基づいて前記特別予告演出を実行する（例えば演出制御用CPU120がステップS624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、先読予告演出を実行する）ようにしてもよい。

このような構成によれば、保留記憶手段に有利状態に制御する契機となる保留記憶が記憶されているか否かを予告する特別予告演出が繰り返し実行されることにより演出が煩わしくなることを防止でき、興趣の低下を防止できる。

【手続補正8】

【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】

前記可変表示手段は、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Yes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、前記可変表示手段における保留表示領域に、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）を前記可変表示手段における前記保留表示領域に重畳しない非重畳位置から該可変表示手段における前記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畳位置にある前記可動部材と重畳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畳する可能性がある場合に、保留表示領域が重畳位置にある可動物と重畳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がなく、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9】

【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畳位置にある前記可動部材と重畳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。