

【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1月21日(2021.1.21)

【公開番号】特開2020-171783(P2020-171783A)

【公開日】令和2年10月22日(2020.10.22)

【年通号数】公開・登録公報2020-043

【出願番号】特願2020-124850(P2020-124850)

【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】令和2年12月2日(2020.12.2)

【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】

特定識別情報の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果が導出されることで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、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

表示手段と、

音出力手段と、を備え、

前記遊技制御手段は、

始動領域に遊技媒体が進入したときに前記有利状態に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第1変動パターンと、前記有利状態に制御されない変動パターンである第2変動パターンと、を含む複数の変動パターンのうちいずれかの変動パターンを決定し、

前記第1変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第1コマンドを送信し、

前記第2変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第2コマンドを送信し、

前記演出制御手段は、

前記特定識別情報の可変表示に対応する装飾識別情報の可変表示を前記表示手段を用いて実行可能であり、

前記第1コマンドを受信した場合に、特殊リーチで前記有利状態に制御されることを報知することが可能であり、

前記第2コマンドを受信した場合に、前記特殊リーチで前記有利状態に制御されないことを報知することが可能であり、

前記第1コマンドを受信した場合に、前記特殊リーチを実行するときに、前記表示手段に前記特殊リーチに対応するタイトル表示を表示させ、第1期待度示唆要素と第2期待度示唆要素とで構成され、かつ前記有利状態に制御される期待度を示唆する期待度示唆表示を表示させ、

前記第2コマンドを受信した場合に、前記特殊リーチを実行するときに、前記表示手

段に前記特殊リーチに対応するタイトル表示を表示させ、前記第1期待度示唆要素と前記第2期待度示唆要素とで構成され、かつ前記有利状態に制御される期待度を示唆する期待度示唆表示を表示させ、

前記第1コマンドを受信した場合に、前記特殊リーチに対応する数分の前記第1期待度示唆要素の表示を1つずつ開始させ、前記第2期待度示唆要素を強調表示させずに該第1期待度示唆要素を強調表示させる制御を実行し、

前記第2コマンドを受信した場合に、前記特殊リーチに対応する数分の前記第1期待度示唆要素の表示を1つずつ開始させ、前記第2期待度示唆要素を強調表示させずに該第1期待度示唆要素を強調表示させる制御を実行する、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】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

(A) 上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、

特定識別情報の可変表示を実行し、該特定識別情報の可変表示の結果として特定表示結果が導出されることで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、

遊技制御手段と、

演出制御手段と、

表示手段と、

音出力手段と、を備え、

前記遊技制御手段は、

始動領域に遊技媒体が進入したときに前記有利状態に制御されるか否かを判定し、

前記特定識別情報の可変表示を実行し、

前記判定の結果に基づいて、前記有利状態に制御される変動パターンである第1変動パターンと、前記有利状態に制御されない変動パターンである第2変動パターンと、を含む複数の変動パターンのうちいずれかの変動パターンを決定し、

前記第1変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第1コマンドを送信し、

前記第2変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第2コマンドを送信し、

前記演出制御手段は、

前記特定識別情報の可変表示に対応する装飾識別情報の可変表示を前記表示手段を用いて実行可能であり、

前記第1コマンドを受信した場合に、特殊リーチで前記有利状態に制御されることを報知することが可能であり、

前記第2コマンドを受信した場合に、前記特殊リーチで前記有利状態に制御されないことを報知することが可能であり、

前記第1コマンドを受信した場合に、前記特殊リーチを実行するときに、前記表示手段に前記特殊リーチに対応するタイトル表示を表示させ、第1期待度示唆要素と第2期待度示唆要素とで構成され、かつ前記有利状態に制御される期待度を示唆する期待度示唆表示を表示させ、

前記第2コマンドを受信した場合に、前記特殊リーチを実行するときに、前記表示手段に前記特殊リーチに対応するタイトル表示を表示させ、前記第1期待度示唆要素と前記第2期待度示唆要素とで構成され、かつ前記有利状態に制御される期待度を示唆する期待度示唆表示を表示させ、

前記第1コマンドを受信した場合に、前記特殊リーチに対応する数分の前記第1期待度示唆要素の表示を1つずつ開始させ、前記第2期待度示唆要素を強調表示させずに該第1期待度示唆要素を強調表示させる制御を実行し、

前記第2コマンドを受信した場合に、前記特殊リーチに対応する数分の前記第1期待度示唆要素の表示を1つずつ開始させ、前記第2期待度示唆要素を強調表示させずに該第1期待度示唆要素を強調表示させる制御を実行する。

また、(1)他の態様に係る遊技機は、

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)に制御可能な遊技機(例えばパチンコ遊技機1)であって、

前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出(例えばリーチ演出)を実行可能な示唆演出実行手段(例えば演出制御用CPU120)と、

前記示唆演出に対応したタイトルを報知可能なタイトル報知手段(例えば演出制御用CPU120)と、を備え、

前記タイトル報知手段は、前記示唆演出の開始から所定期間経過したときに当該示唆演出に対応したタイトルを報知可能である(例えば図9(D)、(F))。

このような構成によれば、演出効果を高めることができる。