

【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28日(2021.1.28)

【公開番号】特開2020-185451(P2020-185451A)

【公開日】令和2年11月19日(2020.11.19)

【年通号数】公開・登録公報2020-047

【出願番号】特願2020-137744(P2020-137744)

【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11日(2020.12.11)

【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、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る変動パターンである第2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3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4変動パターンと、前記有利状態に制御される変動パターンである第5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6変動パターンと、を含む複数の変動パターンのうちから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、

前記第3変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第3コマンドを送信し、

前記第4変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第4コマンドを送信し、

前記第5変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第5コマンドを送信し、

前記第6変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第6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、

特別リーチと、該特別リーチよりも前記有利状態に制御される期待度が高い特定リーチと、該特定リーチよりも前記有利状態に制御される期待度が高い所定リーチと、を実行可能であり、

前記第1コマンドを受信した場合に、前記所定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、前記特定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3コマンドを受信した場合に、前記所定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4コマンドを受信した場合に、前記特定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5コマンドを受信した場合に、前記特別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6コマンドを受信した場合に、前記特別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コマンドまたは前記第3コマンドを受信した場合に、前記装飾識別情報をリーチ態様で表示させてから前記所定リーチに対応したタイトル報知を行うまでの所定期間ににおいて、キャラクタを用いたアニメーション演出を実行可能であり、

前記第2コマンドまたは前記第4コマンドを受信した場合に、前記装飾識別情報を前記リーチ態様で表示させてから前記特定リーチに対応したタイトル報知を行うまでの所定期間ににおいて、前記アニメーション演出を実行可能であり、

前記第5コマンドまたは前記第6コマンドを受信した場合に、前記装飾識別情報を前記リーチ態様で表示させてから前記アニメーション演出を実行せずに、前記特別リーチを実行可能であり、

前記第1コマンドを受信した場合に、前記所定期間より前に前記装飾識別情報を第1サイズ、かつ、リーチ態様とし、該所定期間に該装飾識別情報を該第1サイズよりも小さい第2サイズ、かつ、該リーチ態様とし、該所定期間が終了した後に前記所定リーチに対応したタイトル報知を通常態様と該通常態様よりも前記有利状態に制御される期待度が高い変化態様とのいずれか一方で実行可能であり、該所定リーチに対応したタイトル報知が終了した後の複数のタイミングで該所定リーチの演出態様を変化させることにより前記期待度を示唆することが可能であり、該所定リーチに対応したタイトル報知が終了した後においても該装飾識別情報を該第2サイズ、かつ、該リーチ態様とし、

前記第2コマンドを受信した場合に、前記所定期間より前に前記装飾識別情報を前記第1サイズ、かつ、前記リーチ態様とし、該所定期間に該装飾識別情報を前記第2サイズ、かつ、該リーチ態様とし、該所定期間が終了した後に前記特定リーチに対応したタイトル報知を通常態様と該通常態様よりも前記期待度が高い変化態様とのいずれか一方で実行可能であり、該特定リーチに対応したタイトル報知が終了した後の複数のタイミングで該特定リーチの演出態様を変化させることにより前記期待度を示唆することが可能であり、該特定リーチに対応したタイトル報知が終了した後においても該装飾識別情報を該第2サイズ、かつ、該リーチ態様とし、

前記第3コマンドを受信した場合に、前記所定期間より前に前記装飾識別情報を前記第1サイズ、かつ、前記リーチ態様とし、該所定期間に該装飾識別情報を前記第2サイズ、かつ、該リーチ態様とし、該所定期間が終了した後に前記所定リーチに対応したタイトル報知を通常態様と該通常態様よりも前記期待度が高い変化態様とのいずれか一方で実行可能であり、該所定リーチに対応したタイトル報知が終了した後の複数のタイミングで該所定リーチの演出態様を変化させることにより前記期待度を示唆することが可能であり、該所定リーチに対応したタイトル報知が終了した後においても該装飾識別情報を該第2サイズ、かつ、該リーチ態様とし、

前記第4コマンドを受信した場合に、前記所定期間より前に前記装飾識別情報を前記

第1サイズ、かつ、前記リーチ態様とし、該所定期間に該裝飾識別情報を前記第2サイズ、かつ、該リーチ態様とし、該所定期間が終了した後に前記特定リーチに対応したタイトル報知を通常態様と該通常態様よりも前記期待度が高い変化態様とのいずれか一方で実行可能であり、該特定リーチに対応したタイトル報知が終了した後の複数のタイミングで該特定リーチの演出態様を変化させることにより前記期待度を示唆することが可能であり、該特定リーチに対応したタイトル報知が終了した後においても該裝飾識別情報を該第2サイズ、かつ、該リーチ態様とする、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】

従来の遊技機には、可変表示中に演出態様の異なるタイマ（所定表示）を表示可能であり、該タイマがタイマアウトしたとき（特定態様となったとき）に所定の演出を実行可能なものがある（例えば、特許文献1参照）。また、リーチ演出の開始時に、リーチ演出の種類を報知するタイトル表示を行う遊技機が提案されている（例えば、特許文献2参照）

。【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2017-79866号公報

【特許文献2】特開2016-101428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、特許文献1および特許文献2の双方の機能や構成を有する遊技機の商品性を高める余地があった。

【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、上記の実状に鑑みてなされたものであり、商品性を高めた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】

前記課題を解決するために、本発明の手段Aに記載の遊技機は、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、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る変動パターンである第2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3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4変動パターンと、前記有利状態に制御される変動パターンである第5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6変動パターンと、を含む複数の変動パターンのうちから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

前記第3変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第3コマンドを送信し

前記第4変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第4コマンドを送信し

前記第5変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第5コマンドを送信し

前記第6変動パターンを決定したときに、前記演出制御手段に第6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、

特別リーチと、該特別リーチよりも前記有利状態に制御される期待度が高い特定リーチと、該特定リーチよりも前記有利状態に制御される期待度が高い所定リーチと、を実行可能であり、

前記第1コマンドを受信した場合に、前記所定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、前記特定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3コマンドを受信した場合に、前記所定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4コマンドを受信した場合に、前記特定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5コマンドを受信した場合に、前記特別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6コマンドを受信した場合に、前記特別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コマンドまたは前記第3コマンドを受信した場合に、前記装飾識別情報をリーチ態様で表示させてから前記所定リーチに対応したタイトル報知を行うまでの所定期間ににおいて、キャラクタを用いたアニメーション演出を実行可能であり、

前記第2コマンドまたは前記第4コマンドを受信した場合に、前記装飾識別情報を前記リーチ態様で表示させてから前記特定リーチに対応したタイトル報知を行うまでの所定期間ににおいて、前記アニメーション演出を実行可能であり、

前記第5コマンドまたは前記第6コマンドを受信した場合に、前記装飾識別情報を前

記リーチ態様で表示させてから前記アニメーション演出を実行せずに、前記特別リーチを実行可能であり、

前記第1コマンドを受信した場合に、前記所定期間より前に前記装飾識別情報を第1サイズ、かつ、リーチ態様とし、該所定期間に該装飾識別情報を該第1サイズよりも小さい第2サイズ、かつ、該リーチ態様とし、該所定期間が終了した後に前記所定リーチに対応したタイトル報知を通常態様と該通常態様よりも前記有利状態に制御される期待度が高い変化態様とのいずれか一方で実行可能であり、該所定リーチに対応したタイトル報知が終了した後の複数のタイミングで該所定リーチの演出態様を変化させることにより前記期待度を示唆することが可能であり、該所定リーチに対応したタイトル報知が終了した後においても該装飾識別情報を該第2サイズ、かつ、該リーチ態様とし、

前記第2コマンドを受信した場合に、前記所定期間より前に前記装飾識別情報を前記第1サイズ、かつ、前記リーチ態様とし、該所定期間に該装飾識別情報を前記第2サイズ、かつ、該リーチ態様とし、該所定期間が終了した後に前記特定リーチに対応したタイトル報知を通常態様と該通常態様よりも前記期待度が高い変化態様とのいずれか一方で実行可能であり、該特定リーチに対応したタイトル報知が終了した後の複数のタイミングで該特定リーチの演出態様を変化させることにより前記期待度を示唆することが可能であり、該特定リーチに対応したタイトル報知が終了した後においても該装飾識別情報を該第2サイズ、かつ、該リーチ態様とし、

前記第3コマンドを受信した場合に、前記所定期間より前に前記装飾識別情報を前記第1サイズ、かつ、前記リーチ態様とし、該所定期間に該装飾識別情報を前記第2サイズ、かつ、該リーチ態様とし、該所定期間が終了した後に前記所定リーチに対応したタイトル報知を通常態様と該通常態様よりも前記期待度が高い変化態様とのいずれか一方で実行可能であり、該所定リーチに対応したタイトル報知が終了した後の複数のタイミングで該所定リーチの演出態様を変化させることにより前記期待度を示唆することが可能であり、該所定リーチに対応したタイトル報知が終了した後においても該装飾識別情報を該第2サイズ、かつ、該リーチ態様とし、

前記第4コマンドを受信した場合に、前記所定期間より前に前記装飾識別情報を前記第1サイズ、かつ、前記リーチ態様とし、該所定期間に該装飾識別情報を前記第2サイズ、かつ、該リーチ態様とし、該所定期間が終了した後に前記特定リーチに対応したタイトル報知を通常態様と該通常態様よりも前記期待度が高い変化態様とのいずれか一方で実行可能であり、該特定リーチに対応したタイトル報知が終了した後の複数のタイミングで該特定リーチの演出態様を変化させることにより前記期待度を示唆することが可能であり、該特定リーチに対応したタイトル報知が終了した後においても該装飾識別情報を該第2サイズ、かつ、該リーチ態様とする。

また、前記課題を解決するために、本発明の手段1に記載の遊技機は、

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、

所定表示（例えば、スペシャルタイマを含むタイマ画像148SGS005Tや、ノーマルタイマを含むインターフェイス領域148SG005I）を表示可能な表示手段（例えば、画像表示装置5）と、

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、リーチ演出やカットイン演出）と、前記示唆演出の実行に対応して前記表示手段に表示した所定表示を用いた所定動作（例えば、ノーマルタイマやスペシャルタイマの値を減算する動作）を行い所定表示の表示態様を特定態様（例えば、ノーマルタイマやスペシャルタイマをタイマアウト（ノーマルタイマやスペシャルタイマの値を0とする））とする所定演出（例えば、ノーマルタイマ演出やスペシャルタイマ演出）とを少なくとも実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図10-14に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、を備え、

前記所定演出は、第1所定演出（例えば、ノーマルタイマ演出）と、該第1所定演出とは演出態様の異なる第2所定演出（例えば、ヒューズタイマ演出）とを含み、

前記演出実行手段は、前記所定演出を実行する前に、第1特別演出（例えば、第1タイマ演出実行示唆演出）と、該第1特別演出とは演出態様が異なる第2特別演出（例えば、第2タイマ演出実行示唆演出）とを含む特別演出を実行可能であって（例えば、演出制御用CPU120が図10-15に示すタイマ演出実行示唆演出実行処理を実行する部分）。

前記第2所定演出が実行される場合は、前記第1所定演出が実行される場合よりも高い割合で前記有利状態に制御され（例えば、第2タイマ演出実行示唆演出が実行される場合は、第1タイマ演出実行示唆演出が実行される場合よりも高い割合でスペシャルタイマ演出が実行される部分）、

前記第2特別演出が実行される場合は、前記第1特別演出が実行される場合よりも高い割合で前記第2所定演出が実行される（例えば、第2タイマ演出実行示唆演出が実行される場合は、第1タイマ演出実行示唆演出が実行される場合よりも高い割合で大当たり遊技状態に制御される部分）ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1特別演出と第2特別演出のどちらが実行されるかに対して遊技者を注目させることができるので、遊技興奮を向上できる。