

【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2年3月26日(2020.3.26)

【公開番号】特開2020-14795(P2020-14795A)

【公開日】令和2年1月30日(2020.1.30)

【年通号数】公開・登録公報2020-004

【出願番号】特願2018-141644(P2018-141644)

【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2月6日(2020.2.6)

【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】

可変表示を行い、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、  
設定操作にもとづいて複数段階の設定値のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段と、

設定されている設定値にもとづいて前記有利状態に関する制御を実行可能な有利状態制御手段と、

いずれの設定値に設定されたかを特定可能な設定値情報を出力可能な情報出力手段と、  
前記情報出力手段から出力された設定値情報にもとづいて、少なくとも、可変表示中に実行可能な所定示唆演出と、前記有利状態において実行可能な特定示唆演出と、所定条件の成立にもとづいて複数回の可変表示にわたって実行可能な特定演出と、を含む複数種類の示唆演出を、設定されている設定値に応じて異なる実行割合により実行可能な演出実行手段と、を備え、

前記所定示唆演出が実行される場合と前記特定示唆演出が実行される場合とで、設定値の示唆についての信頼度が異なり、

前記演出実行手段は、第1所定示唆態様と第2所定示唆態様とにより前記所定示唆演出を実行可能であるとともに、第1特定示唆態様と第2特定示唆態様とにより前記特定示唆演出を実行可能であり、

前記第1所定示唆態様により前記所定示唆演出が実行される場合、前記第2所定示唆態様により前記所定示唆演出が実行される場合よりも、有利度が高い設定値を示唆する信頼度が高く、

前記第1特定示唆態様により前記特定示唆演出が実行される場合、前記第2特定示唆態様により前記特定示唆演出が実行される場合よりも、有利度が高い設定値を示唆する信頼度が高く、

前記演出実行手段は、前記情報出力手段から出力された設定値情報が正常でない場合、前記第1所定示唆態様による前記所定示唆演出と、前記第1特定示唆態様による前記特定示唆演出と、を実行せず、前記第2所定示唆態様による前記所定示唆演出と、前記第2特定示唆態様による前記特定示唆演出と、を実行可能であり、

さらに、

可変表示に対応した対応表示を表示可能な表示制御手段と、

対応表示の態様が変化することを示唆する変化示唆演出を実行可能な変化示唆演出実行手段と、を備え、

前記変化示唆演出実行手段は、変化示唆演出として、成功態様の変化示唆演出と、失敗態様の変化示唆演出を実行可能であり、

成功態様の変化示唆演出の実行回数に応じて、所定期間内に次の変化示唆演出が実行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】0002

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0002】

設定操作にもとづいて複数段階の設定値のうちのいずれかの設定値に設定可能に構成され、設定されている設定値にもとづいて有利状態の制御を実行可能に構成されたパチンコ遊技機として、例えば、特許文献1に記載されたものがある。特許文献1には、設定値にもとづく演出の表示制御を行い、キリン、ゾウ、ライオンの各キャラクタ画像を表示させる処理を所定のタイミングで実行することが記載されている。また、所定のタイミングとは、例えば特別図柄の変動時などが考えられるが、さらに定期的（全変動時、所定変動回数ごとなど）でもよいし、不定期（乱数抽選で当選した場合など）であってもよいことが記載されている。

【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2010-200902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に記載の遊技機にあっては、設定されている設定値にもとづいて有利状態の制御を実行可能に構成した遊技機において、必ずしも演出効果を高めることはできない。

【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】

この発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、設定されている設定値にもとづいて有利状態の制御を実行可能に構成した遊技機において、演出効果を高めることができるように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】

(A) 上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、可変表示を行い、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、設定操作にもとづいて複数段階の設定値のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段と、

設定されている設定値にもとづいて前記有利状態に関する制御を実行可能な有利状態制御手段と、

いずれの設定値に設定されたかを特定可能な設定値情報を出力可能な情報出力手段と、前記情報出力手段から出力された設定値情報にもとづいて、少なくとも、可変表示中に実行可能な所定示唆演出と、前記有利状態において実行可能な特定示唆演出と、所定条件の成立にもとづいて複数回の可変表示にわたって実行可能な特定演出と、を含む複数種類の示唆演出を、設定されている設定値に応じて異なる実行割合により実行可能な演出実行手段と、を備え、

前記所定示唆演出が実行される場合と前記特定示唆演出が実行される場合とで、設定値の示唆についての信頼度が異なり、

前記演出実行手段は、第1所定示唆態様と第2所定示唆態様とにより前記所定示唆演出を実行可能であるとともに、第1特定示唆態様と第2特定示唆態様とにより前記特定示唆演出を実行可能であり、

前記第1所定示唆態様により前記所定示唆演出が実行される場合、前記第2所定示唆態様により前記所定示唆演出が実行される場合よりも、有利度が高い設定値を示唆する信頼度が高く、

前記第1特定示唆態様により前記特定示唆演出が実行される場合、前記第2特定示唆態様により前記特定示唆演出が実行される場合よりも、有利度が高い設定値を示唆する信頼度が高く、

前記演出実行手段は、前記情報出力手段から出力された設定値情報が正常でない場合、前記第1所定示唆態様による前記所定示唆演出と、前記第1特定示唆態様による前記特定示唆演出と、を実行せず、前記第2所定示唆態様による前記所定示唆演出と、前記第2特定示唆態様による前記特定示唆演出と、を実行可能であり、

さらに、

可変表示に対応した対応表示を表示可能な表示制御手段と、対応表示の態様が変化することを示唆する変化示唆演出を実行可能な変化示唆演出実行手段と、を備え、

前記変化示唆演出実行手段は、変化示唆演出として、成功態様の変化示唆演出と、失敗態様の変化示唆演出を実行可能であり、

成功態様の変化示唆演出の実行回数に応じて、所定期間に内に次の変化示唆演出が実行される割合が異なる。

このような構成によれば、設定されている設定値にもとづいて有利状態の制御を実行可能に構成した遊技機において、複数回の可変表示にわたって特定演出を実行可能なので、演出効果を高めることができる。

(1) 他の遊技機は、

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、

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り（例えば図9（D）、（F））、

さらに、

可変表示（特別図柄の変動表示、飾り図柄の変動表示）に対応した対応表示（アクティブ表示 30TM003）を表示可能な表示制御手段（演出制御用 CPU120）と、

対応表示の態様が変化することを示唆する変化示唆演出を実行可能な変化示唆演出実行手段（演出制御用 CPU120）と、を備え、

前記変化示唆演出実行手段は、変化示唆演出として、成功態様の変化示唆演出（図 23-18（1）、（2）に示すように、キャラクタが投げたボールがアクティブ表示 30TM003 に命中して表示態様を変化させる演出）と、失敗態様の変化示唆演出（図 23-19（10）、（20）に示すように、キャラクタが投げたボールがアクティブ表示 30TM003 に弾かれて表示態様を変化させない演出）を実行可能であり、

成功態様の変化示唆演出の実行回数に応じて、所定期間内（例えば、変動開始からリーチ状態が成立するまでの期間内、変動開始から飾り図柄（仮停止後に再変動（擬似連）が行われることになる飾り図柄の組み合わせ又は擬似連図柄）が仮停止するまでの期間内、変動開始から左中右の何れかの飾り図柄が最初に停止するまでの期間内）に次の変化示唆演出が実行される割合が異なる（例えば、図 23-16 に示すように、2 回目の変化示唆演出が実行された段階において、2 回とも成功態様だった場合には 100% の割合で 3 回目の変化示唆演出が実行され、1 回が成功態様であり 1 回が失敗態様だった場合には 3 回目の変化示唆演出が実行されない場合がある）。

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。また、変化示唆演出の実行回数に対する注目度合いを高めて、興奮を向上させることができる。