

【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 2 月 13 日 (2020.2.13)

【公開番号】特開 2019-216902 (P2019-216902A)
 【公開日】令和 1 年 12 月 26 日 (2019.12.26)
 【年通号数】公開・登録公報 2019-052
 【出願番号】特願 2018-115741 (P2018-115741)
 【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 1 年 12 月 3 日 (2019.12.3)

【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】

遊技を行い、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、
遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段と、
設定された設定値に応じて異なる割合により前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段と、
設定された設定値を示唆する特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、
前記特定演出が実行されるタイミングを示唆する特別演出を実行可能な特別演出実行手段と、
を備え、
前記特別演出実行手段は、遊技が開始された後の所定タイミングとなった以降は、前記所定タイミングとなる前よりも高い割合で前記特別演出を実行可能である
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 2

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 2】

複数段階の設定値を操作に基づいて変更し、大当たり確率を変更後の設定値に対応する値に設定すると共に、変更前後の設定値に応じてキリン、ゾウ、ライオンのいずれかのキャラクター画像を表示することによって、変更前後の設定値に関する示唆を行う遊技機が提案されている（例えば特許文献 1 参照）。

【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 3

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 3】

【特許文献 1】特開 2 0 1 0 - 2 0 0 9 0 2 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】0 0 0 4

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 4】

特許文献 1 に記載されたような遊技機において、遊技の興趣を向上させることが望まれる。

【手続補正 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 5

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 5】

この発明は、上記の実状に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣を向上させ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】0 0 0 6

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 6】

(1) 上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、

遊技を行い、遊技者にとって有利な有利状態（例えば大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機 1 ）であって、

遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値（例えば設定値 1 ～ 3 のいずれかなど）に設定可能な設定手段（例えばステップ S a 1 3 の設定変更処理を実行する CPU 1 0 3 など）と、

設定された設定値に応じて異なる割合により前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段（例えばステップ S 2 5 の特別図柄プロセス処理を実行する CPU 1 0 3 など）と、

設定された設定値を示唆する特定演出（例えば設定示唆演出など）を実行可能な特定演出実行手段（例えばステップ 1 0 0 A K S 3 0 4 、 1 0 0 A K S 3 0 9 、 1 0 0 A K S 3 1 5 の処理を実行する演出制御用 CPU 1 2 0 など）と、

前記特定演出が実行されるタイミングを示唆する特別演出（例えばタイミング示唆演出、説明演出など）を実行可能な特別演出実行手段（例えばステップ 1 0 0 A K S 2 0 6 の処理を実行する演出制御用 CPU 1 2 0 など）と、

を備え、

前記特別演出実行手段は、遊技が開始された後の所定タイミングとなった以降は、前記所定タイミングとなる前よりも高い割合で前記特別演出を実行可能である

ことを特徴とする。

このような構成によれば、特定演出が実行されるタイミングを遊技者が特別演出に基づいて認識することを可能にし、遊技の興趣を向上させると共に、遊技機の稼働率の向上を図ることができる。

【手続補正 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 7

【補正方法】変更

【補正の内容】

【 0 0 0 7 】

(2) 上記 (1) の遊技機において、

前記特別演出実行手段は、複数種類の演出態様のうちいずれかにて前記特別演出を実行可能である（例えばタイミング示唆演出を、第 1 条件を示唆する演出態様と、第 2 条件を示唆する演出態様と、第 3 条件を示唆する演出態様と、で実行する）、

ようにしてもよい。

このような構成によれば、多様な演出態様で特別演出を実行し、遊技の興趣を向上させると共に、遊技機の稼働率の向上を図ることができる。

【 手 続 補 正 8 】

【 補 正 対 象 書 類 名 】 明 細 書

【 補 正 対 象 項 目 名 】 0 0 0 8

【 補 正 方 法 】 変 更

【 補 正 の 内 容 】

【 0 0 0 8 】

(3) 上記 (1) または (2) の遊技機において、

前記特別演出実行手段は、前記特別演出として、前記特定演出が実行されるタイミングまでの期間を示唆する演出を実行可能である（例えばステップ 1 0 0 A K S 2 0 6 の処理にて、第 2 示唆演出として、第 2 段階演出が実行されるタイミングまでの期間を示唆する演出を開始する）、

ようにしてもよい。

このような構成によれば、特定演出が実行されるタイミングを遊技者が特別演出に基づいて認識することを可能にし、遊技の興趣を向上させると共に、遊技機の稼働率の向上を図ることができる。

【 手 続 補 正 9 】

【 補 正 対 象 書 類 名 】 明 細 書

【 補 正 対 象 項 目 名 】 0 0 0 9

【 補 正 方 法 】 変 更

【 補 正 の 内 容 】

【 0 0 0 9 】

(4) 上記 (1) から (3) のいずれかの遊技機において、

前記特別演出実行手段は、前記特別演出として、前記特定演出が実行されるタイミングまでに実行される可変表示の回数を示唆する演出を実行可能である（例えばステップ 1 0 0 A K S 2 0 6 の処理にて、第 1 示唆演出として、第 1 段階演出が実行されるタイミングまでに実行される可変表示の回数を示唆する演出を開始する）、

ようにしてもよい。

このような構成によれば、特定演出が実行されるタイミングを遊技者が特別演出に基づいて認識することを可能にし、遊技の興趣を向上させると共に、遊技機の稼働率の向上を図ることができる。

【 手 続 補 正 1 0 】

【 補 正 対 象 書 類 名 】 明 細 書

【 補 正 対 象 項 目 名 】 0 0 1 0

【 補 正 方 法 】 変 更

【 補 正 の 内 容 】

【 0 0 1 0 】

(5) 上記 (1) から (4) のいずれかの遊技機において、

前記特別演出実行手段は、前記特別演出として、少なくとも第 1 条件を示唆する第 1 特別演出と、第 2 条件を示唆する第 2 特別演出と、を実行可能であり（例えばステップ 1 0 0 A K S 2 0 6 の処理にて、第 1 条件を示唆する第 1 示唆演出と、第 2 条件を示唆する第 2 示唆演出と、第 3 条件を示唆する第 3 示唆演出と、を開始する）、

前記特定演出実行手段は、

前記第 1 特別演出が実行された後に前記第 1 条件が満たされたことに対応して前記特定演出を実行可能であり（例えばステップ 1 0 0 A K S 3 0 4 の処理を実行する）、

前記第 2 特別演出が実行された後に前記第 2 条件が満たされたことに対応して前記特定演出を実行可能であり（例えばステップ 1 0 0 A K S 3 0 9 の処理を実行する）、

前記第 1 特別演出と前記第 2 特別演出とを同一期間中に実行可能である（例えば第 1 示唆演出が実行されている期間において第 2 示唆演出を実行する）、

ようにしてもよい。

このような構成によれば、特定演出を段階的に実行し、遊技の興趣を向上させると共に、遊技機の稼働率の向上を図ることができる。

【手続補正 1 1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 1】

（ 6 ）上記（ 1 ）から（ 5 ）のいずれかの遊技機において、

前記特別演出実行手段は、可変表示が実行されていない状態において特定条件（例えば演出開始条件など）が成立したことに対応して前記特別演出を開始可能である（例えばステップ 1 0 0 A K S 2 0 5 の処理にて演出開始条件が成立したと判定された場合にステップ 1 0 0 A K S 2 0 7 の処理を実行する）、

ようにしてもよい。

このような構成によれば、遊技の興趣を向上させると共に、遊技機の稼働率の向上を図ることができる。

【手続補正 1 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 2

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 2】

（ 7 ）上記（ 1 ）から（ 6 ）のいずれかの遊技機において、

前記特別演出が開始された後、遊技が実行されていないことに基づいて所定条件（例えば終了条件など）が成立した場合には、前記特定演出を実行することなく、前記特別演出を終了可能である（例えばステップ 1 0 0 A K S 3 0 6、1 0 0 A K S 3 1 2、1 0 0 A K S 3 1 7 の処理にて終了条件が成立したと判定された場合にステップ 1 0 0 A K S 3 0 7、1 0 0 A K S 3 1 3、1 0 0 A K S 3 1 8 の処理を実行する）、

ようにしてもよい。

このような構成によれば、一の遊技者が遊技を終了して離席した後に、他の遊技者が、当該一の遊技者が行っていた遊技に基づいて実行された特定演出によって設定値を認識してしまうことを防止し、遊技の公平性を保つことができる。

【手続補正 1 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 3

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 3】

（ 8 ）上記（ 1 ）から（ 7 ）のいずれかの遊技機において、

遊技者による操作を受け付け可能な操作手段（例えばスティックコントローラ 3 1 A、プッシュボタン 3 1 B、コントローラセンサユニット 3 5 A、プッシュセンサ 3 5 B、方向指示キーなど）をさらに備え、

前記特別演出が開始された後、前記操作手段によって遊技者による所定操作を受け付け

た場合には、前記特定演出を実行することなく、前記特別演出を終了可能である（例えばタイミング示唆演出が開始された後、スティックコントローラ 3 1 A、プッシュボタン 3 1 B、コントローラセンサユニット 3 5 A、プッシュセンサ 3 5 B、方向指示キー等が遊技者による所定の操作を受け付けた場合には、第 1 段階演出、第 2 段階演出及び第 3 段階演出のうち未だ実行されていない演出を実行することなくタイミング示唆演出を終了する）、

ようにしてもよい。

このような構成によれば、一の遊技者が遊技を終了して離席した後に、他の遊技者が、当該一の遊技者が行っていた遊技に基づいて実行された特定演出によって設定値を認識してしまうことを防止し、遊技の公平性を保つことができる。