

【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4月22日(2021.4.22)

【公開番号】特開2020-195864(P2020-195864A)

【公開日】令和2年12月10日(2020.12.10)

【年通号数】公開・登録公報2020-050

【出願番号】特願2020-151713(P2020-151713)

【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3年2月8日(2021.2.8)

【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において、

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、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、前記表示手段の中央部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おいて、共通の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、前記中央部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おいて、前記共通の演出を実行可能であり、

前記第1コマンドを受信した場合に、前記所定期間が終了した後、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、該タイトル報知が終了した後の複数のタイミングで前記所定リーチの演出態様を変化させて前記期待度を変化させ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、前記所定期間が終了した後、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、該タイトル報知が終了した後の複数のタイミングで前記特定リーチの演出態様を変化させて前記期待度を変化させ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、前記所定期間が終了した後、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、該タイトル報知が終了した後の複数のタイミングで前記所定リーチの演出態様を変化させて前記期待度を変化させ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、前記所定期間が終了した後、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、該タイトル報知が終了した後の複数のタイミングで前記特定リーチの演出態様を変化させて前記期待度を変化させ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、前記所定リーチに対応したタイトル報知が終了した後であって、前記表示手段の中央部に該所定リーチに対応するキャラクタ表示を表示し、かつ前記表示手段の端部に前記装飾識別情報をリーチ態様で表示させている近傍で前記期待度を示唆する所定予告を実行可能であり、

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、前記特定リーチに対応したタイトル報知が終了した後であって、前記表示手段の中央部に該特定リーチに対応するキャラクタ表示を表示し、かつ前記表示手段の端部に前記装飾識別情報をリーチ態様で表示させている近傍で前記所定予告を実行可能である、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、複数のタイマ（第1数値表示領域、第2数値表示領域）を表示し、いずれかのタイマの値が0（特定値）となることによって演出（特別演出）を実行するものがある（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2015-85082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において、

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、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、前記表示手段の中央部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、共通の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、前記中央部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、前記共通の演出を実行可能であり、

前記第1コマンドを受信した場合に、前記所定期間が終了した後、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、該タイトル報知が終了した後の複数のタイミングで前記所定リーチの演出態様を変化させて前記期待度を変化させ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、前記所定期間が終了した後、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、該タイトル報知が終了した後の複数のタイミングで前記特定リーチの演出態様を変化させて前記期待度を変化させ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、前記所定期間が終了した後、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、該タイトル報知が終了した後の複数のタイミングで前記所定リーチの演出態様を変化させて前記期待度を変化させ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、前記所定期間が終了した後、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、該タイトル報知が終了した後の複数のタイミングで前記特定リーチの演出態様を変化させて前記期待度を変化させ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、前記所定リーチに対応したタイトル報知が終了した後であって、前記表示手段の中央部に該所定リーチに対応するキャラクタ表示を表示し、かつ前記表示手段の端部に前記装飾識別情報をリーチ態様で表示させている近傍で前記期待度を示唆する所定予告を実行可能であり、

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、前記特定リーチに対応したタイトル報知が終了した後であって、前記表示手段の中央部に該特定リーチに対応するキャラクタ表示を表示し、かつ前記表示手段の端部に前記装飾識別情報をリーチ態様で表示させている近傍で前記所定予告を実行可能である。

また、手段1に記載の遊技機は、

遊技を行うことが可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1やスロットマシン）であつて、

少なくとも第1数値表示領域（例えば、ノーマルタイマを含むインターフェイス領域18SG005Iや、変形例156SG-1におけるARTの残りゲーム数表示領域）と第2数値表示領域（例えば、スペシャルタイマを含むタイマ画像148SG005Tや、変形例156SG-1における上乗せゾーンの残りゲーム数表示領域）とを有する表示手段（例えば、画像表示装置5）と、

前記第1数値表示領域と前記第2数値表示領域の少なくともいずれか一方において数値

を更新して特定値とする所定演出（例えば、ノーマルタイマ演出やスペシャルタイマ演出や、変形例 156SG-1 において上乗せゲーム数を ART の残りゲーム数と上乗せゾーンの残りゲーム数に加算する部分）と、前記所定演出に関する示唆を行う特別演出（例えば、図 10-22 (A) や図 10-23 (A) に示すように、ノーマルタイマ演出の期間やスペシャルタイマ演出の期間を第 1 タイマ演出実行示唆画像 148SG005A や第 2 タイマ演出実行示唆画像 148SG005B にて報知する部分）と、を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU120）と、

を備え、

前記演出実行手段は、前記特別演出として、前記第 1 数値表示領域と前記第 2 数値表示領域との少なくともいずれか一方の領域で表示される内容に対する示唆演出を実行可能であり（例えば、図 10-22 (A)、図 10-23 (A)、図 10-24 (A) に示すように、ノーマルタイマ演出の期間やスペシャルタイマ演出の期間、ノーマルタイマ演出の期間とスペシャルタイマ演出の期間の合算値を第 1 タイマ演出実行示唆画像 148SG005A や第 2 タイマ演出実行示唆画像 148SG005B にて報知する部分や、変形例 156-1 に示すように、上乗せゲーム数を ART の残りゲーム数と上乗せゾーンの残りゲーム数の両方に加算する部分）、

さらに、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）に制御されることを示唆する有利示唆演出（例えばリーチ演出）を実行可能な有利示唆演出実行手段（例えば演出制御用 CPU120）と、

前記有利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、前記有利示唆演出の開始から所定期間経過したときに当該有利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 8-2 (D)、(F)）ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別演出として、第 1 数値表示領域と第 2 数値表示領域とを示唆対象とする演出を実行可能であるので、遊技興趣を向上できる。また、演出効果を高めることができる。