

【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 11 月 12 日 (2020.11.12)

【公開番号】特開 2019-68993 (P2019-68993A)

【公開日】令和 1 年 5 月 9 日 (2019.5.9)

【年通号数】公開・登録公報 2019-017

【出願番号】特願 2017-196659 (P2017-196659)

【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 9 月 18 日 (2020.9.18)

【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、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要素を徐々に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、前記有利状態に制御される期待度を示唆する期待度示唆要素を徐々に表示させる制御を実行し、

前記第 1 コマンドを受信した場合に、前記有利状態に制御されることを示すためのキャラクタ表示を前記表示手段の所定領域に表示させ、その後、該表示手段の該所定領域を含む領域に前記有利状態に制御されることを示す態様の前記装飾識別情報を表示させ、

前記第 2 コマンドを受信した場合に、前記有利状態に制御されることを示すためのキャラクタ表示を前記表示手段の前記所定領域に表示させ、その後、該表示手段の該所定領域を含む領域に前記有利状態に制御されることを示す態様の前記装飾識別情報を表示させる、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】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

そのような遊技機において、特許文献 1 には、有利状態（例えば、大当たり遊技）に制御されることを示唆する示唆演出（例えば、先読み告知）の信頼度を設定可能にする（例えば、保留画像をリーチ確定で変化させるか、大当たり確定で変化させるかを選択する）ことが記載されている。また、特許文献 2 に示すように、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。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

【特許文献 1】特開 2015 - 62478 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】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0009】

しかし、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】0010

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0010】

そこで、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】0011

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0011】

(A) 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、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要素を徐々に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、前記有利状態に制御される期待度を示唆する期待度示唆要素を徐々に表示させる制御を実行し、
前記第1コマンドを受信した場合に、前記有利状態に制御されることを示すためのキャラクタ表示を前記表示手段の所定領域に表示させ、その後、該表示手段の該所定領域を含む領域に前記有利状態に制御されることを示す態様の前記装飾識別情報を表示させ、
前記第2コマンドを受信した場合に、前記有利状態に制御されることを示すためのキャラクタ表示を前記表示手段の前記所定領域に表示させ、その後、該表示手段の該所定領域を含む領域に前記有利状態に制御されることを示す態様の前記装飾識別情報を表示させる、遊技機。

(1) 本発明による遊技機は、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であって、有利状態に制御されることを示唆する示唆演出(例えば、ミニキャラクタ予告演出やカットイン予告演出、プレミアム予告演出など)を実行可能な示唆演出実行手段を備え、示唆演出実行手段は、第1状態(例えば、ミニキャラクタ予告演出が第1設定(基本設定)に設定されている状態)において、示唆演出を第1信頼度(例えば、信頼度:標準)となるように実行し、第2状態(例えば、ミニキャラクタ予告演出が第4設定に設定されている状態)において、示唆演出を第1信頼度よりも信頼度が高い第2信頼度(例えば、信頼度:高)となるように実行し、第2状態から第1状態に移行した後の所定期間(例えば、可変表示が10回行われるまでの間や、次の可変表示が実行されるまでの間)において、第1信頼度となる示唆演出の実行を制限する制限手段(例えば、演出制御用CPU120がステップ85IWS011, 85IWS012, ステップ85IWS021を実行する部分)をさらに備えたことを特徴とする。

そのような構成によれば、演出効果が低下してしまうことを防止することができる。