

【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6月10日(2021.6.10)

【公開番号】特開2020-108605(P2020-108605A)

【公開日】令和2年7月16日(2020.7.16)

【年通号数】公開・登録公報2020-028

【出願番号】特願2019-312(P2019-312)

【国際特許分類】

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 5/04 6 2 0

【手続補正書】

【提出日】令和3年4月23日(2021.4.23)

【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】

複数の識別情報を変動表示可能な可変表示手段を備え、該可変表示手段で変動表示を行った後に遊技者の停止操作に応じて該変動表示を停止させることで結果表示を導出可能であり、該結果表示に応じた特典を付与可能な遊技機であって、

遊技者にとって有利度合いの異なる複数段階の設定値から一の設定値を決定可能な設定値変更手段と、

当籤役を決定可能な役決定手段と、

遊技者にとって有利な停止操作態様を報知可能な報知手段と、

遊技者に有利な特定遊技状態に制御可能な特定遊技状態に制御可能な特定遊技状態制御手段と、

所定の演出を実行可能な演出実行手段と、

を備え、

前記特定遊技状態には、

前記役決定手段により特定役が当籤役として決定されたことに応じて、当該特定遊技状態を延長可能な第1特定遊技状態、および

前記役決定手段により前記特定役が当籤役として決定されたとしても、当該特定遊技状態が延長されないかまたは延長される期待値が前記第1特定遊技状態よりも小さい第2特定遊技状態が含まれてあり、

前記演出実行手段は、

前記第2特定遊技状態において前記特定役が当籤役として決定され、さらに遊技者が所定の操作を行った場合に、前記設定値変更手段により決定された前記一の設定値を示唆する設定示唆演出を実行可能である

ことを特徴とする遊技機。

【請求項2】

複数の識別情報を変動表示可能な可変表示手段を備え、該可変表示手段で変動表示を行った後に遊技者の停止操作態様に応じて該変動表示を停止させることで結果表示を導出可能であり、該結果表示に応じた特典を付与可能な遊技機であって、

遊技者にとって有利度合いの異なる複数段階の設定値から一の設定値を決定可能な設定値変更手段と、

当籤役を決定可能な役決定手段と、

遊技者にとって有利な停止操作態様を報知可能な報知手段と、

遊技者に有利な特定遊技状態に制御可能な特定遊技状態に制御可能な特定遊技状態制御手段と、

所定の演出を実行可能な演出実行手段と、

を備え、

前記特定遊技状態には、

前記役決定手段により特定役が当籤役として決定されたことに応じて、当該特定遊技状態を延長可能な第1特定遊技状態、および

前記役決定手段により前記特定役が当籤役として決定されたとしても、当該特定遊技状態が延長されないかまたは延長される期待値が前記第1特定遊技状態よりも小さい第2特定遊技状態が含まれており、

前記演出実行手段は、

前記第2特定遊技状態の所定の単位遊技において前記特定役が当籤役として決定され、さらに遊技者が所定の操作を行った場合に、当該所定の単位遊技よりも後のタイミングで前記設定値変更手段により決定された前記一の設定値を示唆する設定示唆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】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

(1) 本発明に係る遊技機は、

複数の識別情報を変動表示可能な可変表示手段（例えば、リール3L, 3C, 3R）を備え、該可変表示手段で変動表示を行った後に遊技者の停止操作に応じて該変動表示を停止させることで結果表示を導出可能であり、該結果表示に応じた特典を付与可能な遊技機であって、

遊技者にとって有利度合いの異なる複数段階の設定値から一の設定値を決定可能な設定値変更手段（例えば、リセットスイッチ76及び設定用鍵型スイッチ54）と、

当籤役を決定可能な役決定手段（例えば、内部抽籤処理を実行可能なメインCPU101）と、

遊技者にとって有利な停止操作態様を報知可能な報知手段（例えば、指示モニタ）と、

遊技者に有利な特定遊技状態（例えば、AT）に制御可能な特定遊技状態制御手段（例えば、AT状態管理処理を実行するメインCPU）と、

所定の演出を実行可能な演出実行手段（例えば、サブCPU201）と、

を備え、

前記特定遊技状態には、

前記役決定手段により特定役が当籤役として決定されたことに応じて、当該特定遊技状態を延長可能な第1特定遊技状態（例えば、AT）、および

前記役決定手段により前記特定役が当籤役として決定されたとしても、当該特定遊技状態が延長されないかまたは延長される期待値が前記第1特定遊技状態よりも小さい第2特定遊技状態（例えば、リミッタ到達確定状態）が含まれており、

前記演出実行手段は、

前記第2特定遊技状態において前記特定役が当籤役として決定され、さらに遊技者が所定の操作を行った（例えば、タッチセンサに接触した）場合に、前記設定値変更手段により決定された前記一の設定値を示唆する設定示唆演出を実行可能である

ことを特徴とする。

【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】

(2) 本発明に係る遊技機は、

複数の識別情報を変動表示可能な可変表示手段（例えば、リール3L, 3C, 3R）を備え、該可変表示手段で変動表示を行った後に遊技者の停止操作態様に応じて該変動表示を停止させることで結果表示を導出可能であり、該結果表示に応じた特典を付与可能な遊技機であって、

遊技者にとって有利度合いの異なる複数段階の設定値から一の設定値を決定可能な設定値変更手段（例えば、リセットスイッチ76及び設定用鍵型スイッチ54）と、

当籠役を決定可能な役決定手段（例えば、内部抽籠処理を実行可能なメインCPU101）と、

遊技者にとって有利な停止操作態様を報知可能な報知手段（例えば、指示モニタ）と、遊技者に有利な特定遊技状態（例えば、AT）に制御可能な特定遊技状態制御手段（例えば、AT状態管理処理を実行するメインCPU）と、

所定の演出を実行可能な演出実行手段（例えば、サブCPU201）と、
を備え、

前記特定遊技状態には、

前記役決定手段により特定役が当籠役として決定されたことに応じて、当該特定遊技状態を延長可能な第1特定遊技状態（例えば、AT）、および

前記役決定手段により前記特定役が当籠役として決定されたとしても、当該特定遊技状態が延長されないかまたは延長される期待値が前記第1特定遊技状態よりも小さい第2特定遊技状態（例えば、リミッタ到達確定状態）が含まれてあり、

前記演出実行手段は、

前記第2特定遊技状態の所定の単位遊技において前記特定役が当籠役として決定され、さらに遊技者が所定の操作を行った（例えば、タッチセンサに接触した）場合に、当該所定の単位遊技よりも後のタイミングで前記設定値変更手段により決定された前記一の設定値を示唆する設定示唆演出を実行可能である

ことを特徴とする。

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】1877

【補正方法】変更

【補正の内容】

【1877】

ところで、本例では、上述のとおり、エンディング待機状態、エンディング演出状態Aまたはエンディング演出状態Bの画面が表示されているとき（すなわちリミッタ到達確定状態中）にレア役等に当籠した場合に、上乗せ抽籠を実行しないことによる遊技者のガッカリ感を抑制するために内部設定情報の示唆を行う仕様としているが、そもそも、レア役等に当籠したことを遊技者に察知されないようにしててもよい。例えば本例では、図131に示されるように、特殊役または中段チェリーに当籠した場合に、賞として払い出される遊技価値（例えばメダル数）が同じである「C_312ベル」または/および「C_321ベル」の条件装置を成立させて、所定条件が成立したときに（例えば設定示唆演出が行われないとき等に）、「C_312ベル」または/および「C_321ベル」が入賞するよう押し順ナビを行うようにしてもよい。これにより、レア役等に当籠したことを秘匿にして特殊役または中段チェリーに当籠したことが察知されないようにすることが可能となる。