

【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7月26日(2021.7.26)

【公開番号】特開2020-203167(P2020-203167A)

【公開日】令和2年12月24日(2020.12.24)

【年通号数】公開・登録公報2020-052

【出願番号】特願2020-162836(P2020-162836)

【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5月14日(2021.5.14)

【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】

遊技用装置から出力される信号を受信可能であり、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、

前記遊技用装置から出力される信号に基づいて遊技価値を付与可能な付与手段と、を備え、

前記遊技制御手段は、

設定値の設定を許可するための設定許可状態に制御可能であり、

前記設定値を確認するための設定確認状態に制御可能であり、

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から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、

前記付与手段は、前記設定確認状態に制御されているときに、前記遊技用装置から出力される信号に基づく遊技媒体の付与が可能であり、

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、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、前記所定リーチとは前記有利状態に制御される期待度が異なる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、

前記所定リーチに対応したタイトル報知および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、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、該所定リーチに対応したタイトル報知が終了した後の複数のタイミングで該所定リーチの演出態様を変化させることにより期待度を示唆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、該特定リーチに対応したタイトル報知が終了した後の複数のタイミングで該特定リーチの演出態様を変化させることにより期待度を示唆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、該所定リーチに対応したタイトル報知が終了した後の複数のタイミングで該所定リーチの演出態様を変化させることにより期待度を示唆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、該特定リーチに対応したタイトル報知が終了した後の複数のタイミングで該特定リーチの演出態様を変化させることにより期待度を示唆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、前記所定リーチの実行中に、前記装飾識別情報をリーチ態様で表示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、前記特定リーチの実行中に、前記装飾識別情報をリーチ態様で表示させることができあり、

前記第3コマンドを受信した場合に、前記所定リーチの実行中に、前記装飾識別情報をリーチ態様で表示させることができあり、

前記第4コマンドを受信した場合に、前記特定リーチの実行中に、前記装飾識別情報をリーチ態様で表示させることができあり、

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、その後に、前記装飾識別情報をリーチ態様で表示させていたときよりも大きい所定サイズ、かつ前記有利状態に制御されることを示す態様で該表示手段の該所定領域を含む領域に表示させ、

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所定領域に表示させ、その後に、前記装飾識別情報を前記所定サイズ、かつ前記有利状態に制御されることを示す態様で該表示手段の該所定領域を含む領域に表示させる、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】0001

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0001】

本発明は、遊技機に関する。

【手続補正3】

【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】

特許文献1に示すように、複数段階の設定値を外部からの設定変更操作に基づいて変更する設定変更手段を備える遊技機が提案されている。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4】

【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

【特許文献2】特開2016-101428号公報

【手続補正5】

【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】

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6】

【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、商品性を高めた遊技機を提供することにある。

【手続補正7】

【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】

本発明の遊技機は、

遊技用装置から出力される信号を受信可能であり、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、

前記遊技用装置から出力される信号に基づいて遊技価値を付与可能な付与手段と、を備え、

前記遊技制御手段は、

設定値の設定を許可するための設定許可状態に制御可能であり、

前記設定値を確認するための設定確認状態に制御可能であり、

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から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、

前記付与手段は、前記設定確認状態に制御されているときに、前記遊技用装置から出力される信号に基づく遊技媒体の付与が可能であり、

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、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、前記所定リーチとは前記有利状態に制御される期待度が異なる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、

前記所定リーチに対応したタイトル報知および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、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、該所定リーチに対応したタイトル報知が終了した後の複数のタイミングで該所定リーチの演出態様を変化させることにより期待度を示唆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、該特定リーチに対応したタイトル報知が終了した後の複数のタイミングで該特定リーチの演出態様を変化させることにより期待度を示唆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、該所定リーチに対応したタイトル報知が終了した後の複数のタイミングで該所定リーチの演出態様を変化させることにより期待度を示唆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、該特定リーチに対応したタイトル報知が終了した後の複数のタイミングで該特定リーチの演出態様を変化させることにより期待度を示唆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、前記所定リーチの実行中に、前記装飾識別情報をリーチ態様で表示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、前記特定リーチの実行中に、前記装飾識別情報をリーチ態様で表示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、前記所定リーチの実行中に、前記装飾識別情報をリーチ態様で表示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、前記特定リーチの実行中に、前記装飾識別情報をリーチ態様で表示させ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、その後に、前記装飾識別情報をリーチ態様で表示させていたときよりも大きい所定サイズ、かつ前記有利状態に制御されることを示す態様で該表示手段の該所定領域を含む領域に表示させ、

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所定領域に表示させ、その後に、前記装飾識別情報を前記所定サイズ、かつ前記有利状態に制御されることを示す態様で該表示手段の該所定領域を含む領域に表示させる。

また、前記課題を解決するために、本発明の手段1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）であって、

種類の異なる複数の演出の各々に対応する項目（例えば、第1項目や第2項目）を遊技者が選択可能に表示して、演出の選択を受付け可能な演出選択手段（例えば、演出制御用CPU120が111SGS435や111SGS466、111SGS467にて第1選択画面や第2選択画面を表示する部分など）と、

前記演出選択手段にて受付けた演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が111SGS305の予告演出処理においてバトル予告やSU予告を実行する部分など）と、

特定演出を実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が第1選択演出を実行する部分）と、

を備え、

前記特定演出が第1態様で実行された場合と前記特定演出が第2態様で実行された場合とで、前記演出選択手段が項目の選択を受付ける際の表示態様が異なり（例えば、演出制御用CPU120が、SU予告の第1選択演出にてキャラクタAの選択を受けた場合、第2選択画面においてパターンXの第2項目を初期選択状態とし、第1選択演出にてキャラクタBの選択を受けた場合、第2選択画面においてパターンYの第2項目を初期選択状態とし、第1選択演出にてキャラクタCの選択を受けた場合、第2選択画面においてパターンZの第2項目を初期選択状態とする部分。予告演出処理における111SGS460～111SGS466の処理を実行する部分）、

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C P U 1 2 0）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る（例えば図10-2（D）、（F））

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出の態様に応じて項目の表示態様が変わるために、興趣が向上する。また、演出効果を高めることができる。