

【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 2019-187590 (P2019-187590A)

【公開日】令和 1 年 10 月 31 日 (2019.10.31)

【年通号数】公開・登録公報 2019-044

【出願番号】特願 2018-81208 (P2018-81208)

【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
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、

前記設定許可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、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、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】0002

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0002】

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1参照）。また、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（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2016-101428号公報

【特許文献 2】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 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】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、商品性を高めた遊技機を提供することにある。

【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】

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、

前記設定許可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、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、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（図 8 - 2、図 8 - 3、図 9 - 3 1 参照）。

また、（ 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、

前記有利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 CPU 120 ）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 CPU 120 ）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 8 - 2（D）、（F））。

このような構成によれば、演出効果を高めることができる。