【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3月19日(2020.3.19)

【公開番号】特開2020-10923(P2020-10923A)
【公開日】令和2年1月23日(2020.1.23)
【年通号数】公開・登録公報2020-003
【出願番号】特願2018-136472(P2018-136472)
【国際特許分類】
Ａ６３Ｆ　　7/02　　　(2006.01)
【ＦＩ】
Ａ６３Ｆ　　　7/02　　　３２０

【手続補正書】
【提出日】令和2年2月6日(2020.2.6)
【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】
遊技を行うことが可能な遊技機であって、
少なくとも第１数値表示領域と第２数値表示領域とを異なる領域に有する表示手段と、
特定演出と、該特定演出の実行前に該特定演出が開始されるまでの期間を示す数値を前記第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表示し、該数値を時間の経過に応じて更新して特定値とすることで前記特定演出が開始されるタイミングを示唆する所定演出と、前記所定演出に関する示唆を行う特別演出と、を実行可能な演出実行手段と、
を備え、
前記演出実行手段は、
前記第１数値表示領域に表示される内容に対する示唆を行う場合と、前記第２数値表示領域に表示される内容に対する示唆を行う場合と、のいずれにおいても共通となる前記表示手段における特別表示領域にて示唆表示を行う前記特別演出を実行可能であり、
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を視認困難状態に変化させる変化演出を実行可能であり、
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が前記視認困難状態であるときに、該視認困難状態である数値表示領域の数値を前記特定値としない、
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】
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やスロットマシン）であって、
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１

４８ＳＧ００５Ｉ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）とを異なる領域に有する表示手段（例えば、画像表示装置５）と、

特定演出と、該特定演出の実行前に該特定演出が開始されるまでの期間を示す数値を前記第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表示し、該数値を時間の経過に応じて更新して特定値とすることで前記特定演出が開始されるタイミングを示唆する所定演出（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、

前記第１数値表示領域に表示される内容に対する示唆を行う場合と、前記第２数値表示領域に表示される内容に対する示唆を行う場合と、のいずれにおいても共通となる前記表示手段における特別表示領域にて示唆表示を行う前記特別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）、

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を視認困難状態に変化させる変化演出を実行可能であり、

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が前記視認困難状態であるときに、該視認困難状態である数値表示領域の数値を前記特定値としない、

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。

【手続補正３】

【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】

手段２の遊技機は、手段１に記載の遊技機であって、

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数値表示領域とのいずれか一方のみを示唆対象とする演出を実行可能である（例えば、図１０－２２に示すように、ノーマ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、図１０－２３に示すように、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）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別演出の示唆対象である数値表示領域に対して遊技者を注目させることができる。

【手続補正４】

【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】
　手段３の遊技機は、手段１または手段２に記載の遊技機であって、
　前記演出実行手段は、前記特別演出として、前記所定演出の実行を示唆する演出（例えば、変形例１５５ＳＧ－２の図１０－２６（Ｆ）に示す第２タイマ演出実行示唆演出）と、既に実行中の所定演出における数値の特別変化を示唆する演出（例えば、変形例１５５ＳＧ－２の図１０－２６（Ｃ）に示す加算演出）とを実行可能である
ことを特徴としている。
　この特徴によれば、特別演出に対して遊技者を注目させることができる。
【手続補正５】
【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】
　手段４の遊技機は、手段１～手段３のいずれかに記載の遊技機であって、
　動作を検出可能な動作検出手段（例えば、プッシュボタン３１Ｂ）を備え、
　前記演出実行手段は、前記動作検出手段の検出結果にもとづいて動作対応演出（例えば、ボタン操作演出）を実行可能であり、
　前記第１数値表示領域は、前記所定演出として第１期間（例えば、図１０－２０（Ｂ）に示すように、ノーマルタイマ演出の開始から飾り図柄がリーチの組合せとなるまでの１５秒間）が経過したときに数値が前記特定値となる表示領域であり、
　前記第２数値表示領域は、前記所定演出として前記第１期間よりも長期間である第２期間（例えば、図１０－２０（Ｂ）に示すように、スペシャルタイマ演出の開始からカットイン演出が開始されるまでの４５秒間または５５秒間）が経過したときに数値が前記特定値となる表示領域であり、
　前記第２期間中は、前記第１期間よりも前記動作対応演出が実行される割合が高い（例えば、図１０－１９及び図１０－２０に示すように、スペシャルタイマ演出中は必ずボタン操作演出が実行される一方でノーマルタイマ演出中はボタン操作演出が実行されることがない部分）
ことを特徴としている。
　この特徴によれば、所定演出中における遊技興趣の低下を抑えることができる。
【手続補正６】
【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】
　手段５の遊技機は、手段１～手段４のいずれかに記載の遊技機であって、
　前記演出実行手段は、
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を視認困難状態に変化させる変化演出（例えば、変形例１５６ＳＧ－２として図１０－２８に示す隠蔽演出）を実行可能であり、
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が前記視認困難状態であるときに、該視認困難状態である数値表示領域の数値を前記特定値としない（例えば、変形例１５６ＳＧ－２として図１０－２８に示すように、ショートタイマがタイマアウトするよりも前にショートタイマの隠蔽を終了する部分）

ことを特徴としている。
この特徴によれば、所定演出と変化演出とを好適に実行することができる。
【手続補正７】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０１６９
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０１６９】
なお期待度示唆表示は、図８－２（Ｈ）等に示すように、黒い星の数によって示すものに限定されず、メータやゲージにより期待度を示唆するようにしてもよいし、期待度に対応した数値を表示するようにしてもよい。また、図８－２（Ｈ）等に示すように、黒い星の数によって示す場合において、半個相当（半分）の黒い星を表示可能ようにして、期待度の段階数を増やしてもよい。
【手続補正８】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０２５７
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０２５７】
尚、本実施の形態の特徴部１２２ＳＧにおいては、後述するように、これら変動パターンを、例えば、非リーチの種別や、ノーマルリーチの種別や、スーパーリーチの種別等のように、変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するのではなく、これらの種別を決定することなしに変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３のみを用いて決定するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３に加えて、変動パターン種別判定用の乱数値を設けて、これら変動パターン種別判定用の乱数値から変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するようにしてもよい。
【手続補正９】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０４９１
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０４９１】
尚、本特徴部１４８ＳＧにおいては、後述するように、これら変動パターンを、例えば、非リーチの種別や、ノーマルリーチの種別や、スーパーリーチの種別等のように、変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するのではなく、これらの種別を決定することなしに変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３のみを用いて決定するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、たとえば、変動パターン判定用の乱数値ＭＲ３に加えて、変動パターン種別判定用の乱数値を設けて、これら変動パターン種別判定用の乱数値から変動パターンの種別を先に決定してから、該決定した種別に属する変動パターンから実行する変動パターンを決定するようにしてもよい。
【手続補正１０】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０５３７
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０５３７】
図１０－１０（Ｃ）に示すように、ノーマルタイマ演出とは、前述したインターフェイ

ス領域１４８ＳＧ００５Ｉの上部に設定されたノーマルタイマ演出実行エリアにおいて、飾り図柄がリーチの組合せとなるタイミングを対象としてノーマルタイマを作動させる（ノーマルタイマの値の減算表示を開始させる）ことでリーチを報知する演出である。ノーマルタイマは、飾り図柄がリーチの組合せとなるタイミングでタイマアウト（タイマの値が「０」）となる。更に、ノーマルタイマを含むインターフェイス領域１４８ＳＧ００５Ｉは、スーパーリーチのリーチ演出の開始タイミングにて非表示化されるようになっている。
【手続補正１１】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０５３８
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０５３８】
また、スペシャルタイマ演出とは、画像表示装置５の右下部に表示されるタイマ画像１４８ＳＧ００５Ｔ中においてスペシャルタイマを作動（スペシャルタイマの値の減算表示を開始）させることで、後述するカットイン演出の実行タイミングを報知する演出である。スペシャルタイマは、カットイン演出の開始タイミングでタイマアウト（タイマの値が「０」）となる。更に、スペシャルタイマを含むタイマ画像１４８ＳＧ００５Ｔは、スペシャルタイマのタイマアウトから３秒後に非表示化されるようになっている。
【手続補正１２】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０６１４
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０６１４】
プッシュボタン３１Ｂの操作受付開始タイミングである場合（１４８ＳＧＳ５０２；Ｙ）は、画像表示装置５においてプッシュボタンの操作促進画像１４８ＳＧ００５Ｐ（図１０－２３（Ｅ）参照）の表示を開始することによって遊技者に対してプッシュボタン３１Ｂの操作を促し（１４８ＳＧＳ５０３）、１４８ＳＧＳ５０４に進む。尚、プッシュボタン３１Ｂの操作受付開始タイミングでない場合（１４８ＳＧＳ５０２；Ｎ）は、１４８ＳＧＳ５０３の処理を実行せずに１４８ＳＧＳ５０４に進む。
【手続補正１３】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０６２９
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０６２９】
尚、本実施の形態の特徴部１４８ＳＧでは、変動表示中にインターフェイス領域１４８ＳＧ００５Ｉが非表示化される場合は、変動表示中にインターフェイス領域１４８ＳＧ００５Ｉが非表示化されない場合よりも高い割合で大当り遊技状態に制御される形態を例示しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、変動表示中にインターフェイス領域１４８ＳＧ００５Ｉが非表示化されない場合は、変動表示中にインターフェイス領域１４８ＳＧ００５Ｉが非表示化される場合よりも高い割合で大当り遊技状態に制御されるようにしてもよい。
【手続補正１４】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０６３０
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０６３０】

更に、本実施の形態の特徴部１４８ＳＧにおける変動表示においてノーマルタイマ演出とスペシャルタイマ演出のうちスペシャルタイマ演出のみを実行する場合については、図１０－２０（Ａ）に示すように、変動開始タイミングから７秒間に亘ってタイマ演出実行示唆演出を実行する。次に、変動開始から１０秒後のタイミングにおいて画像表示装置５においてタイマ画像１４８ＳＧ００５Ｔの表示を開始し、４５秒間または５５秒間に亘ってタイマ画像１４８ＳＧ００５Ｔにおいてスペシャルタイマを作動させる。そして、変動開始から５５秒後または６５秒後のタイミングからは、スペシャルタイマがタイマアウトしたことにもとづいてカットイン演出を開始する。尚、スペシャルタイマを含むタイマ画像１４８ＳＧ００５Ｔは、スペシャルタイマのタイマアウト（カットイン演出の開始タイミング）から３秒後に非表示化（表示を終了）される。

【手続補正１５】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０６７３
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０６７３】

そして、加算演出の実行（画像表示装置５における加算報知画像１４８ＳＧ００５Ｃの表示）によってショートタイマの値に加算報知画像１４８ＳＧ００５Ｃに示す値を加算した後は、画像表示装置５に２回目のプッシュボタン３１Ｂの操作を促すプッシュボタンの操作促進画像１４９ＳＧ００５Ｐを表示し、該２回目のプッシュボタン３１Ｂの操作にもとづいて第２タイマ演出実行示唆演出として画像表示装置５に第２タイマ演出実行示唆画像１４８ＳＧ００５Ｂを表示し、スペシャルタイマ演出を開始すればよい。このように、第１タイマ演出実行示唆演出と第２タイマ演出実行示唆演出とを異なるタイミングにて実行可能とすることによって、どのタイミングにてタイマ演出実行示唆演出が実行されるかに対して遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。