

【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2020-14793(P2020-14793A)

【公開日】令和2年1月30日(2020.1.30)

【年通号数】公開・登録公報2020-004

【出願番号】特願2018-141642(P2018-141642)

【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】

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段と、  
遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段と、  
設定された設定値に応じて異なる割合により前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段と、  
前記設定手段による設定値の変更を許可する変更許可状態と、設定値の確認が可能な設定確認状態と、に制御可能な設定制御手段と、  
設定された設定値を示唆する特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、  
前記特定演出が実行されるタイミングを示唆する特別演出を実行可能な特別演出実行手段と、を備え、  
前記変更許可状態の制御に対応して前記保留情報を含む情報が初期化される一方で、前記設定確認状態の制御に対応して前記保留情報を含む情報が初期化されず、  
 さらに、  
 可変表示の開始に応じて表示を開始し、可変表示の終了に応じて表示を終了する特定表示を実行可能な特定表示実行手段を備え、  
 前記特定表示実行手段は、  
 可変表示期間を示唆可能な態様により特定表示を表示可能であり、  
 可変表示期間を示唆可能な態様により特定表示を表示しているときに、前記有利状態に制御される期待度に応じて該特定表示の態様を変化させることが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】0 0 0 2

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 2】

複数段階の設定値を操作に基づいて変更し、大当たり確率を変更後の設定値に対応する値

に設定すると共に、変更前後の設定値に応じてキリン、ゾウ、ライオンのいずれかのキャラクター画像を表示することによって、変更前後の設定値に関する示唆を行う遊技機が提案されている（例えば特許文献１参照）。

【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２０１０－２００９０２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】０００４

【補正方法】変更

【補正の内容】

【０００４】

特許文献１に記載されたような遊技機において、遊技の興趣を向上させることが望まれる。

【手続補正５】

【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、遊技の興趣を向上させ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】０００６

【補正方法】変更

【補正の内容】

【０００６】

（Ａ）上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、  
可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、  
可変表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段と、  
遊技者にとっての有利度が異なる複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段と、  
設定された設定値に応じて異なる割合により前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段と、  
前記設定手段による設定値の変更を許可する変更許可状態と、設定値の確認が可能な設定確認状態と、に制御可能な設定制御手段と、  
設定された設定値を示唆する特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、  
前記特定演出が実行されるタイミングを示唆する特別演出を実行可能な特別演出実行手段と、を備え、  
前記変更許可状態の制御に対応して前記保留情報を含む情報が初期化される一方で、前記設定確認状態の制御に対応して前記保留情報を含む情報が初期化されず、  
さらに、  
可変表示の開始に応じて表示を開始し、可変表示の終了に応じて表示を終了する特定表示を実行可能な特定表示実行手段を備え、  
前記特定表示実行手段は、

可変表示期間を示唆可能な態様により特定表示を表示可能であり、

可変表示期間を示唆可能な態様により特定表示を表示しているときに、前記有利状態に制御される期待度に応じて該特定表示の態様を変化させることが可能である。

このような構成によれば、特定演出が実行されるタイミングを遊技者が特別演出に基づいて認識することを可能にし、遊技の興趣を向上させると共に、遊技機の稼働率の向上を図ることができる。

( 1 ) 他の遊技機は、

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り（例えば図 9（D）、（F））、

さらに、

可変表示の開始に応じて表示を開始し、可変表示の終了に応じて表示を終了する特定表示（例えば、アクティブ表示や、アクティブ表示移動演出における球体表示 129 I W 0 0 2 b の表示）を実行可能な特定表示実行手段を備え、

前記特定表示実行手段は、

可変表示期間を示唆可能な態様により特定表示を表示可能であり（例えば、アクティブ表示移動演出により、球体表示 129 I W 0 0 2 b が、可変表示開始時に開始位置に位置し、可変表示終了時に終了位置に位置するように移動することによって示唆される。図 22 - 4 参照。）、

可変表示期間を示唆可能な態様により特定表示を表示しているときに、有利状態に制御される期待度に応じて該特定表示の態様を変化させることが可能である（例えば、球体表示 129 I W 0 0 2 b を移動させるアクティブ表示移動演出の実行中に、球体表示 129 I W 0 0 2 b の表示態様を変化させるアクティブ表示変化演出を実行可能である。図 22 - 5 参照）。

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。