

【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】平成29年5月18日(2017.5.18)

【公開番号】特開2017-35551(P2017-35551A)

【公開日】平成29年2月16日(2017.2.16)

【年通号数】公開・登録公報2017-007

【出願番号】特願2016-219311(P2016-219311)

【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】平成29年3月28日(2017.3.28)

【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】

遊技が可能な遊技機であって、
 所定条件の成立に基づいて遊技者にとって有益な価値を付与する価値付与手段と、
 前記価値付与手段により価値を付与するか否かを事前決定する事前決定手段と、
 遊技者にとって有利な状況であるか不利な状況であることを示す所定の指標表示を表示するとともに、該指標表示に作用して指標表示を遊技者にとってより不利な指標表示に変化させる作用表示を表示して指標表示を変化させ、該変化した後の指標表示によって前記価値付与手段により価値が付与される可能性を前記事前決定手段の決定結果に基づいて予告する予告演出を実行する予告演出実行手段と、
 を備え、
 前記予告演出実行手段は、
所定の指標表示として複数の指標構成表示を表示し、表示されている複数の指標構成表示の数を減少させることで、前記指標表示を遊技者にとってより不利な指標表示に変化させ

、
 前記予告演出を第 1 演出期間と該第 1 演出期間よりも短い第 2 演出期間にて実行可能であり、

前記価値付与手段により有益な価値が付与されるときには、前記第 2 演出期間の予告演出が実行されやすい

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】0 0 0 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 1】

本発明は、遊技が可能な遊技機に関する。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 7

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

前記課題を解決するために、本発明の請求項1に記載の遊技機は、

遊技が可能な遊技機であって、

所定条件の成立に基づいて遊技者にとって有益な価値を付与する価値付与手段と、

前記価値付与手段により価値を付与するか否かを事前決定する事前決定手段と、

遊技者にとって有利な状況であるか不利な状況であるかを示す所定の指標表示を表示するとともに、該指標表示に作用して指標表示を遊技者にとってより不利な指標表示に変化させる作用表示を表示して指標表示を変化させ、該変化した後の指標表示によって前記価値付与手段により価値が付与される可能性を前記事前決定手段の決定結果に基づいて予告する予告演出を実行する予告演出実行手段と、

を備え、

前記予告演出実行手段は、

所定の指標表示として複数の指標構成表示を表示し、表示されている複数の指標構成表示の数を減少させることで、前記指標表示を遊技者にとってより不利な指標表示に変化させ

、
前記予告演出を第1演出期間と該第1演出期間よりも短い第2演出期間にて実行可能であ

り、
前記価値付与手段により有益な価値が付与されるときには、前記第2演出期間の予告演出が実行されやすい

ことを特徴としている。

また、本発明の手段1に記載の遊技機は、

所定の遊技が可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

所定条件の成立（例えば、変動表示の結果が大当たり図柄となること）に基づいて遊技者にとって有益な価値（例えば、大当たり遊技）を付与する価値付与手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップS115の大当たり開放中処理を実行する部分）と、

前記価値付与手段により価値を付与するか否かを事前決定する事前決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップS110の特別図柄通常処理を実行する部分）と、

遊技者にとって有利な状況であるか不利な状況であるかを示す所定の指標表示（ドッジボールの味方表示、バッテリーの残量に応じた色、チケットの材質等）を表示するとともに、該指標表示に作用して指標表示を遊技者にとって不利な方向に変化させる作用表示（ドッジボールの敵がボールを投げる演出表示、バッテリーに接続される家電が電力を吸い出す演出表示、ハサミがチケットを切る演出表示）を表示して指標表示を変化（ボールが当たってアウトになることによる味方の減少変化、家電が接続されることによるバッテリー残量の減少による色の变化、チケットの切り残りしろの減少変化）させ、該変化した後の指標表示（味方が残っているか否か、バッテリーが残っているか否か、チケットの切り残りしろがあるか否か）によって前記価値付与手段により価値が付与される可能性を前記事前決定手段の決定結果に基づいて予告する予告演出（ドッジボール予告、バッテリー予告、チケット予告）を実行する予告演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が変動表示中演出処理においてステップS543の予告演出動作制御処理を実行する部分）と

を備え、

前記予告演出実行手段は、前記予告演出を異なる演出期間（例えば、最も予告期間の長いA秒、A秒よりも予告期間の短いB秒、最も予告期間の短いC秒）にて実行可能であって、前記価値付与手段により有益な価値が付与されるときには、有益な価値が付与されないときよりも高い割合にて演出期間が短い前記予告演出を実行する（例えば、演出制御用CPU120が変動中予告演出設定処理のステップS802を実行することで、変動表示

結果が「大当たり」である場合は、変動表示結果が「はずれ」である場合よりも高い割合で予告期間がC秒に決定される)

ことを特徴としている。

これらの特徴によれば、有益な価値が付与される可能性が高い予告を短い時間で実行することができるので、興趣を向上できる。

【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】

本発明の手段2の遊技機は、手段1に記載の遊技機であって、

前記予告演出の開始時において表示される指標表示の初期指標を、遊技者にとっての有利度合いが異なる複数の指標表示のうちから前記事前決定手段の決定結果に基づいて決定する初期指標決定手段(例えば、演出制御用CPU120が変動中予告演出設定処理のステップS802においてドッジボール予告演出における演出開始時の味方数、演出開始時のバッテリーの残量、チケットの材質を決定する部分)を備え、

前記予告演出実行手段は、前記初期指標決定手段にて決定された指標表示を初期指標として表示する(例えば、演出制御用CPU120が予告演出動作制御処理のステップS602を実行する部分)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、予告演出において表示される初期指標が事前決定手段の決定結果に応じて異なるようになるので、予告演出の興趣を向上できる。

【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】

本発明の手段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、

前記予告演出において表示される作用表示を、遊技者にとって不利な方向に変化させる度合いが異なる複数の作用表示のうちから前記事前決定手段の決定結果に基づいて決定する作用表示種類決定手段(例えば、演出制御用CPU120が変動中予告演出設定処理のステップS802において多い敵数や消費電力の多い家電やサイズの大きなハサミを決定する部分)を備え、

前記予告演出実行手段は、前記作用表示種類決定手段にて決定された種類の作用表示を表示して、該種類の作用表示に対応した度合いにて指標表示を変化させる(例えば、ドッジボールの敵数が多いほど味方の減少度合いが多く、家電の消費電力が多いほどバッテリーの減少度合いが多く、ハサミの大きさが大きいほど1回の切りしろが大きい)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、予告演出において表示される作用表示が事前決定手段の決定結果に応じて異なるようになるので、予告演出の興趣を向上できる。

【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】

本発明の手段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、

前記予告演出の期間を示唆する予告演出期間示唆手段(例えば、演出制御用CPU12

0 が予告演出動作制御処理のステップ S 6 0 2 において、演出表示装置 5 にドッジボール予告、バッテリー予告、チケット予告の予告期間を表示し、該予告期間をカウントダウン表示していく部分)を備えることを特徴としている。

この特徴によれば、予告演出の期間が短いのか否かが示唆されるので、有益な価値が付与される遊技者の期待感を効果的に高めることができる。

尚、予告演出の期間は、予告演出の開始時においてだけ予告演出の期間を示唆するものであっても良いし、予告演出の期間中において予告演出の残り期間を継続して示唆するものであっても良い。また、これらの示唆は、予告演出の時間や残り時間自体を、数値や棒状グラフによる進行状況表示等により直接示唆するものに限らず、例えば、所定のアイテム表示の数や大きさ等により、予告演出の時間や残り時間を示唆するものであっても良い。

【手続補正 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 1】

本発明の手段 5 の遊技機は、手段 4 に記載の遊技機であって、

遊技者が操作可能な操作手段(例えば、プッシュボタン 3 1 B)を備え、

前記予告演出期間示唆手段は、実際の予告期間よりも長い期間を示唆する第 1 示唆を実行し(例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 が予告演出動作制御処理のステップ S 6 0 2 において、変動中予告演出設定処理のステップ S 8 0 2 で決定された予告期間である X 秒よりも長い期間である Z 秒を表示する部分)、前記予告演出において前記操作手段が操作されたときに実際の予告期間または実際の予告期間に近づけた予告期間を示唆する第 2 示唆を実行する(例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 が予告演出動作制御処理の S 6 2 2 を実行する部分)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、操作手段を操作することで予告期間が短縮されたような演出を構築できるので、予告演出の興趣を向上できるとともに、遊技者の操作意欲を向上できる。

尚、実際の予告期間とは予告演出が実際に実行される演出期間であり、実際の予告期間に近づけた予告期間とは、第 1 示唆にて示唆した期間よりも短いとともに実際の予告期間よりも長い期間である。

【手続補正 8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 2

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 2】

本発明の手段 6 に記載の遊技機は、手段 1 ~ 手段 5 のいずれかに記載の遊技機であって、

遊技者が操作可能な操作手段(例えば、スティックコントローラ 3 1 A)を備え、

前記予告演出期間示唆手段は、前記予告演出における前記操作手段の操作に応じて前記作用表示を無効化する演出または前記作用表示による前記指標表示への作用を阻害する演出を実行する(例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 が予告演出動作制御処理のステップ S 6 0 2 を実行することで、表示されている味方を移動させ、敵から投げつけられるボールを回避させるように操作する部分)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者は、操作手段を操作することで、作用表示を無効化できるようになったり、指標表示への作用を阻害できるようになったりするので、予告演出の興趣

を向上できるとともに、遊技者の操作意欲を向上できる。

【手続補正 9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0013

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0013】

本発明の手段 7 に記載の遊技機は、手段 5 または手段 6 に記載の遊技機であって、前記予告演出期間示唆手段は、前記予告演出において前記操作手段が操作されないとき（例えば、プッシュボタン受付け中フラグがセットされているプッシュボタン受付け期間においてプッシュボタン 31B の操作がないとき）には、前記作用表示による前記指標表示への作用を促進する演出を実行する（例えば、演出制御用 CPU 120 が予告演出動作制御処理のステップ S611 を実行する部分）ことを特徴としている。

この特徴によれば、操作を行わないと指標表示への作用が促進されるので、遊技者の操作をより促進できる。