

【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 4 月 16 日 (2020.4.16)

【公開番号】特開 2020-31836 (P2020-31836A)

【公開日】令和 2 年 3 月 5 日 (2020.3.5)

【年通号数】公開・登録公報 2020-009

【出願番号】特願 2018-160387 (P2018-160387)

【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 20 日 (2020.2.20)

【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、

少なくとも第 1 数値表示領域と第 2 数値表示領域とを有する表示手段と、

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おいて数値を更新して特定値とする所定演出と、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 数値表示領域との少なくともいずれか一方の領域で表示される内容に対する示唆演出を実行可能であり、

さらに、

複数の設定値のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段と、

設定されている設定値にもとづいて前記有利状態に関する制御を実行可能な遊技制御手段と、

設定されている設定値に応じて異なる割合により特定示唆演出を実行可能な特定示唆演出実行手段と、を備え、

前記特定示唆演出は、

複数の選択肢が提示され、いずれかの選択肢が選択される演出であり、

設定されている設定値に応じて提示可能な選択肢が異なる

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

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、

少なくとも第 1 数値表示領域と第 2 数値表示領域とを有する表示手段と、

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おいて数値を更新して特定値とする所定演出と、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 数値表示領域との少なくともいずれか一方の領域で表示される内容に対する示唆演出を実行可能であり、

さらに、

複数の設定値のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段と、
設定されている設定値にもとづいて前記有利状態に関する制御を実行可能な遊技制御手段と、
設定されている設定値に応じて異なる割合により特定示唆演出を実行可能な特定示唆演出実行手段と、を備え、
前記特定示唆演出は、
複数の選択肢が提示され、いずれかの選択肢が選択される演出であり、
設定されている設定値に応じて特定の選択肢が提示される割合が異な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】０００６

【補正方法】変更

【補正の内容】

【０００６】

前記課題を解決するために、手段Ａの遊技機は、
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、
少なくとも第１数値表示領域と第２数値表示領域とを有する表示手段と、
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おいて数値を更新して特定値とする所定演出と、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数値表示領域との少なくともいずれか一方の領域で表示される内容に対する示唆演出を実行可能であり、

さらに、

複数の設定値のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段と、
設定されている設定値にもとづいて前記有利状態に関する制御を実行可能な遊技制御手段と、

設定されている設定値に応じて異なる割合により特定示唆演出を実行可能な特定示唆演出実行手段と、を備え、

前記特定示唆演出は、

複数の選択肢が提示され、いずれかの選択肢が選択される演出であり、

設定されている設定値に応じて提示可能な選択肢が異なる

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技興趣を向上できる。

前記課題を解決するために、手段Ｂの遊技機は、

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、

少なくとも第１数値表示領域と第２数値表示領域とを有する表示手段と、

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おいて数値を更新して特定値とする所定演出と、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数値表示領域との少なくともいずれか一方の領域で表示される内容に対する示唆演出を実行可能であり、

さらに、

複数の設定値のうちのいずれかの設定値に設定可能な設定手段と、

設定されている設定値にもとづいて前記有利状態に関する制御を実行可能な遊技制御手段と、

設定されている設定値に応じて異なる割合により特定示唆演出を実行可能な特定示唆演出実行手段と、を備え、

前記特定示唆演出は、

複数の選択肢が提示され、いずれかの選択肢が選択される演出であり、
設定されている設定値に応じて特定の選択肢が提示される割合が異なる
ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技興趣を向上できる。

前記課題を解決するために、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 8 S G 0 0 5 I や、変形例 1 5 6 S G - 1 における A R T 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 1 4 8 S G 0 0 5 T や、変形例 1 5 6 S G - 1 における上乗せゾーンの残りゲーム数表示領域）とを有する表示手段（例えば、画像表示装置 5 ）と、

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おいて数値を更新して特定値とする所定演出（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 1 5 6 S G - 1 において上乗せゲーム数を A R T 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 1 0 - 2 2 (A) や図 1 0 - 2 3 (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 1 4 8 S G 0 0 5 A や第 2 タイマ演出実行示唆画像 1 4 8 S G 0 0 5 B 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 C P U 1 2 0 ）と、

を備え、

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 数値表示領域との少なくともいずれか一方の領域で表示される内容に対する示唆演出を実行可能であり（例えば、図 1 0 - 2 2 (A)、図 1 0 - 2 3 (A)、図 1 0 - 2 4 (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 1 4 8 S G 0 0 5 A や第 2 タイマ演出実行示唆画像 1 4 8 S G 0 0 5 B にて報知する部分や、変形例 1 5 6 - 1 に示すように、上乗せゲーム数を A R T 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）、

さらに、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば大当り遊技状態）に制御されることを示唆する有利示唆演出（例えばリーチ演出）を実行可能な有利示唆演出実行手段（例えば演出制御用 C P U 1 2 0 ）と、

前記有利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、前記有利示唆演出の開始から所定期間経過したときに当該有利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。また、演出効果を高めることができる。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 7

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 7】

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、ノーマルタイム演出の期間を第 1 タイマ演出実行示唆画像 148 S G 005 A や第 2 タイマ演出実行示唆画像 148 S G 005 B にて報知する部分と、図 10 - 23 に示すように、スペシャルタイム演出の期間を第 1 タイマ演出実行示唆画像 148 S G 005 A や第 2 タイマ演出実行示唆画像 148 S G 005 B 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 155 S G - 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 155 S G - 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 31 B）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、ノーマルタイム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、スペシャルタイム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、スペシャルタイム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ム演出中はボタン操作演出が実行されない部分）

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 1 5 6 S G - 2 として図 1 0 - 2 8 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 1 5 6 S G - 2 として図 1 0 - 2 8 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。