

【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6年2月26日(2024.2.26)

【公開番号】特開2022-81764(P2022-81764A)

【公開日】令和4年6月1日(2022.6.1)

【年通号数】公開公報(特許)2022-097

【出願番号】特願2020-192930(P2020-192930)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

10

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 0

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

【手続補正書】

【提出日】令和6年2月15日(2024.2.15)

【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

20

【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、

発光体と、

可動体と、

遊技者が操作可能な操作手段と、

前記有利状態に制御されることを報知可能な特定演出と、前記特定演出において前記操作手段に対する操作を促す操作演出と、前記特定演出において前記有利状態に制御されることが報知される場合に前記可動体を動作させる可動体演出と、該可動体演出後に実行される事後演出と、を実行可能な演出実行手段と、

を備え、

前記有利状態は、第1有利状態と、該第1有利状態よりも遊技者にとって有利な第2有利状態と、を含み、

前記演出実行手段は、

前記特定演出として、特定キャラクタを表示する第1特定演出と、特殊キャラクタを表示する第2特定演出と、前記特定キャラクタと前記特殊キャラクタとのいずれも表示しない第3特定演出と、を実行可能であり、

前記事後演出として、前記第1特定演出において前記可動体演出を実行した後に前記特定キャラクタを表示する第1事後演出を実行可能であり、

前記事後演出として、前記第2特定演出において前記可動体演出を実行した後に前記特殊キャラクタを表示する第2事後演出を実行可能であり、

前記事後演出として、前記第3特定演出において前記可動体演出を実行した後に該第3特定演出に関連した演出態様であって前記特定キャラクタと前記特殊キャラクタとのいずれも表示しない第3事後演出を実行可能であり、

前記操作演出として、前記第1特定演出において前記操作演出を実行する第1操作演出を実行可能であり、

前記操作演出として、前記第2特定演出において前記操作演出を実行する第2操作演出を実行可能であり、

40

20

30

50

前記操作演出として、前記第3特定演出において前記操作演出を実行する第3操作演出を実行可能であり、

前記可動体演出として、前記第1特定演出において前記可動体演出を実行する第1可動体演出を実行可能であり、

前記可動体演出として、前記第2特定演出において前記可動体演出を実行する第2可動体演出を実行可能であり、

前記可動体演出として、前記第3特定演出において前記可動体演出を実行する第3可動体演出を実行可能であり、

前記操作演出と前記可動体演出と前記事後演出とにおいて前記発光体を発光させることが可能であり、

前記第1事後演出において、前記第2事後演出と共通の発光パターンにより前記発光体を発光させることができあり、

前記第3事後演出において、前記第1事後演出と前記第2事後演出とは異なる発光パターンにより前記発光体を発光させることができあり、

前記第1操作演出と前記第2操作演出と前記第3操作演出とで共通の発光パターンにより前記発光体を発光させることができあり、

前記第1可動体演出と前記第2可動体演出と前記第3可動体演出とで共通の発光パターンにより前記発光体を発光させることができあり、

前記第2有利状態に制御される割合は、前記第1特定演出と前記第2特定演出と前記第3特定演出のいずれが実行されるかによって異なる、

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】0002

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0002】

パチンコ遊技機やスロットマシンなどの遊技機において、キャラクタを用いて大当たり遊技状態に制御されるか否かを報知するスーパーーリーチ演出（特定演出）と、大当たりが報知された後に行われる図柄の再抽選演出（事後演出）と、を実行可能なものの等があった（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2019-34239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の機能や構成を有する遊技機において、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】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

10

20

30

40

50

【 0 0 0 6 】

(A) 請求項 1 に記載の遊技機は、

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、

発光体と、

可動体と、

遊技者が操作可能な操作手段と、

前記有利状態に制御されることを報知可能な特定演出と、前記特定演出において前記操作手段に対する操作を促す操作演出と、前記特定演出において前記有利状態に制御されることが報知される場合に前記可動体を動作させる可動体演出と、該可動体演出後に実行される事後演出と、を実行可能な演出実行手段と、

10

を備え、

前記有利状態は、第 1 有利状態と、該第 1 有利状態よりも遊技者にとって有利な第 2 有利状態と、を含み、

前記演出実行手段は、

前記特定演出として、特定キャラクタを表示する第 1 特定演出と、特殊キャラクタを表示する第 2 特定演出と、前記特定キャラクタと前記特殊キャラクタとのいずれも表示しない第 3 特定演出と、を実行可能であり、

前記事後演出として、前記第 1 特定演出において前記可動体演出を実行した後に前記特定キャラクタを表示する第 1 事後演出を実行可能であり、

前記事後演出として、前記第 2 特定演出において前記可動体演出を実行した後に前記特殊キャラクタを表示する第 2 事後演出を実行可能であり、

20

前記事後演出として、前記第 3 特定演出において前記可動体演出を実行した後に該第 3 特定演出に関連した演出態様であって前記特定キャラクタと前記特殊キャラクタとのいずれも表示しない第 3 事後演出を実行可能であり、

前記操作演出として、前記第 1 特定演出において前記操作演出を実行する第 1 操作演出を実行可能であり、

前記操作演出として、前記第 2 特定演出において前記操作演出を実行する第 2 操作演出を実行可能であり、

前記操作演出として、前記第 3 特定演出において前記操作演出を実行する第 3 操作演出を実行可能であり、

30

前記可動体演出として、前記第 1 特定演出において前記可動体演出を実行する第 1 可動体演出を実行可能であり、

前記可動体演出として、前記第 2 特定演出において前記可動体演出を実行する第 2 可動体演出を実行可能であり、

前記可動体演出として、前記第 3 特定演出において前記可動体演出を実行する第 3 可動体演出を実行可能であり、

前記操作演出と前記可動体演出と前記事後演出とにおいて前記発光体を発光させることが可能であり、

前記第 1 事後演出において、前記第 2 事後演出と共通の発光パターンにより前記発光体を発光させることが可能であり、

40

前記第 3 事後演出において、前記第 1 事後演出と前記第 2 事後演出とは異なる発光パターンにより前記発光体を発光させることが可能であり、

前記第 1 操作演出と前記第 2 操作演出と前記第 3 操作演出とで共通の発光パターンにより前記発光体を発光させることが可能であり、

前記第 1 可動体演出と前記第 2 可動体演出と前記第 3 可動体演出とで共通の発光パターンにより前記発光体を発光させることが可能であり、

前記第 2 有利状態に制御される割合は、前記第 1 特定演出と前記第 2 特定演出と前記第 3 特定演出のいずれが実行されるかによって異なる、

ことを特徴とする。

さらに、請求項 1 に記載の遊技機は、

50

始動条件が成立したことにもとづいて可変表示を行い、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、

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段と、

画像を表示可能な表示領域を有し、該表示領域に遊技の進行に関する遊技関連情報の表示画像を表示可能な表示手段と、

前記表示領域に表示される特定画像と前記遊技関連情報の表示画像とを少なくとも含む画像データを記憶可能な記憶手段と、

前記画像データにもとづく画像を配置可能な複数の表示レイヤを有し、該複数の表示レイヤに配置された各画像を重畠合成することで前記表示領域に表示する画像を生成可能な画像処理手段と、

演出を実行可能な演出実行手段と、

を備え、

前記記憶手段は、少なくとも一部の前記特定画像の前記表示領域における表示位置を第1位置から該第1位置とは異なる第2位置に変位させるための表示位置変位情報を記憶可能であり、

前記画像処理手段は、特定表示レイヤに前記画像データにもとづいて配置した前記特定画像を前記表示位置変位情報にもとづいて変位させた変位特定画像を生成可能であり、

前記演出実行手段は、前記画像処理手段によって生成された前記変位特定画像を前記非特別状態の可変表示中において前記表示領域に表示する特定演出を実行可能であり、

前記遊技関連情報の表示画像は、配置された画像が前記特定表示レイヤよりも前記表示領域に優先表示される特別表示レイヤに配置され、

前記特別状態は、前記非特別状態から制御された前記有利状態が終了したときに制御される第1特別状態と、所定回数の可変表示が実行されたことを条件に制御される第2特別状態と、を含み、

前記第1特別状態の終了条件は、前記第1特別状態において第1回数の可変表示が実行されたことを含み、

前記第2特別状態の終了条件は、前記第2特別状態において前記第1回数よりも多い第2回数の可変表示が実行されたことを含み、

前記第2特別状態において実行される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第2回数を乗算して得られる期間値は、前記第1特別状態において実行される前記有利状態に制御されない1の可変表示についての平均可変表示期間に前記第2回数を乗算して得られる期間値よりも小さい、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、非特別状態において所定回数の可変表示が実行されることで制御される第2特別状態における可変表示が、第1特別状態よりも早く進捗するようになりますので、第2特別状態の遊技興奮を向上できるとともに、所定演出にて表示される特定画像の少なくとも一部が変位した変位特定画像を、特定画像の画像データと表示位置変位情報をから生成して特定演出において表示することができるので、これら変位特定画像の画像データを専用に記憶しておく場合に比較して少ないデータ量にて特定演出を実行でき、また、特定演出の実行時において、特定画像の変位に伴って遊技関連情報の表示画像が変位してしまい、遊技関連情報の表示画像の視認性が低下してしまうことを防ぐことができるので、商品性を高めることができる。

10

20

30

40

50