

【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 5 年 8 月 17 日(2023.8.17)

【公開番号】特開 2021-137210(P2021-137210A)
【公開日】令和 3 年 9 月 16 日(2021.9.16)
【年通号数】公開・登録公報 2021-044
【出願番号】特願 2020-36376(P2020-36376)
【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 0 4 D

【手続補正書】

【提出日】令和 5 年 8 月 8 日(2023.8.8)

【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

20

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

可変表示の表示結果が特定表示結果となったときに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、

動作可能に設けられた可動体と、

演出実行手段と、

を備え、

前記演出実行手段は、

前記可動体を動作させる特定演出と、前記特定演出が実行されるよりも前に前記可動体を動作させることにより前記特定演出が実行されることを示唆する示唆演出と、を実行可能であり、

30

前記示唆演出を実行するときは前記可動体に対する効果画像を表示しない一方、前記特定演出を実行するときは前記可動体に対する効果画像を表示し、

複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出を実行可能であり、

互いに演出背景が異なる第 1 ステージと、第 2 ステージと、があり、

前記群演出における画像の表示期間は、第 1 表示期間と、第 2 表示期間と、第 3 表示期間と、を含み、

前記第 1 表示期間は、前記群演出において最初のキャラクタの表示を開始してから、キャラクタの新たな表示がされ、いずれかのキャラクタの表示が最初に終了するまでの期間であり、

40

前記第 2 表示期間は、前記第 1 表示期間よりも長い期間であって、キャラクタの新たな表示がされ、かつ表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり、

前記第 3 表示期間は、キャラクタの新たな表示がされることなく、表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり、

前記演出実行手段は、

前記第 1 ステージにおいて前記群演出を実行する場合、所定フレーム数から該群演出を開始するように、該群演出を実行可能であり、

前記第 2 ステージにおいて前記群演出を実行する場合、所定フレーム数とは異なる特定

50

フレーム数目から該群演出が開始するように、該群演出を実行可能であり、
前記第 1 ステージにおいて前記群演出が実行される場合における前記有利状態に制御され
る期待度と、前記第 2 ステージにおいて前記群演出が実行される場合における前記有利状
態に制御される期待度と、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】0002

【補正方法】変更

【補正の内容】

10

【0002】

従来、複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出を実行する遊技機
が知られている。たとえば、特許文献 1 には、複数のキャラクタやオブジェクトの画像が
登場する群演出を実行可能な遊技機が開示されている。

【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】

20

【0003】

【特許文献 1】特開 2019 - 050851 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】

上述した遊技機によれば、群演出を実行することで遊技に面白みを享受させることができ
るが、このような群演出に関してはまだまだ改良の余地があった。

30

【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】

本発明は、かかる実情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、より好適に群演出
を実行することができる遊技機を提供することである。

【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】

40

【0006】

手段 A の遊技機は、

可変表示の表示結果が特定表示結果となったときに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、

動作可能に設けられた可動体と、

演出実行手段と、

を備え、

前記演出実行手段は、

50

前記可動体を動作させる特定演出と、前記特定演出が実行されるよりも前に前記可動体を動作させることにより前記特定演出が実行されることを示唆する示唆演出と、を実行可能であり、

前記示唆演出を実行するときは前記可動体に対する効果画像を表示しない一方、前記特定演出を実行するときは前記可動体に対する効果画像を表示し、

複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出を実行可能であり、

互いに演出背景が異なる第1ステージと、第2ステージと、があり、

前記群演出における画像の表示期間は、第1表示期間と、第2表示期間と、第3表示期間と、を含み、

前記第1表示期間は、前記群演出において最初のキャラクタの表示を開始してから、キャラクタの新たな表示がされ、いずれかのキャラクタの表示が最初に終了するまでの期間であり、

前記第2表示期間は、前記第1表示期間よりも長い期間であって、キャラクタの新たな表示がされ、かつ表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり、

前記第3表示期間は、キャラクタの新たな表示がされることがなく、表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり、

前記演出実行手段は、

前記第1ステージにおいて前記群演出を実行する場合、所定フレーム数から該群演出が開始するように、該群演出を実行可能であり、

前記第2ステージにおいて前記群演出を実行する場合、所定フレーム数とは異なる特定フレーム数から該群演出が開始するように、該群演出を実行可能であり、

前記第1ステージにおいて前記群演出が実行される場合における前記有利状態に制御される期待度と、前記第2ステージにおいて前記群演出が実行される場合における前記有利状態に制御される期待度と、が異なる、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、より好適に群演出を実行することができる。

手段1の遊技機は、

可変表示の表示結果が特定表示結果となったとき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）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

動作可能に設けられた可動体（例えば、第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402R）と、

前記可動体を動作させることにより演出結果を報知する特定演出（例えば、可動体動作演出Aや可動体動作演出B）と、前記特定演出が実行されるよりも前に前記可動体を繰り返し動作させることにより前記特定演出が実行されることを示唆する示唆演出（例えば、可動体動作示唆演出Aや可動体動作示唆演出B）と、を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図10-19に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出（たとえば、群予告演出）を実行する群演出実行手段（たとえば、図47に示す群予告実行処理、図94～図100に示す6人群予告演出）と、

を備え、

前記演出実行手段は、

前記示唆演出を実行するときは前記可動体に対する効果画像を表示しない一方、前記特定演出を実行するときは前記可動体に対する効果画像を表示し（例えば、図10-32～図10-35に示すように、可動体動作示唆演出Bの実行中は、画像表示装置5において爆発のエフェクト画像109SG005Bを表示しない一方で、可動体動作演出Bの実行中は、画像表示装置5において爆発のエフェクト画像109SG005Bを表示する部分）、

前記示唆演出を実行しているときに特定画像を表示するとともに、該特定画像を徐々に拡大表示し（例えば、図10-32及び図10-34に示すように、スーパーリーチ

10

20

30

40

50

1 のリーチ演出中であれば味方キャラクター B と敵キャラクター A とを表示し、これら味方キャラクター B と敵キャラクター A を拡大表示していく部分と、スーパーリーチ 2 のリーチ演出中であれば味方キャラクター B と敵キャラクター B を表示し、これら味方キャラクター B と敵キャラクター B を拡大表示していく部分)、

前記特定画像を徐々に拡大表示しているときは、該特定画像に対する効果画像を表示可能であり(例えば、図 10 - 32 及び図 10 - 34 に示すように、拡大表示期間中に画像表示装置 5 においてエフェクト画像 109SG005X を表示する部分)、

前記特定画像は第 1 特定画像と該第 1 特定画像とは異なる第 2 特定画像とを含み、前記第 1 特定画像が表示されるときと前記第 2 特定画像が表示されるときとで有利状態に制御される割合が異なり(例えば、図 10 - 9 に示すように、リーチ演出中に味方キャラクター B と敵キャラクター B が表示されるスーパーリーチ 2 の可変表示は、リーチ演出中に味方キャラクター B と敵キャラクター A が表示されるスーパーリーチ 1 の可変表示よりも大当たり遊技状態に制御される割合が高い部分)、

前記演出実行手段による前記可動体の制御周期は、前記特定画像および前記効果画像の更新周期と異なり(例えば、第 1 可動体 109SG401、第 2 可動体 109SG402L、第 3 可動体 109SG402R の移動制御周期は 1ms であるのに対して、画像表示装置 5 に表示される演出画像の更新周期は 33ms である部分)、

前記拡大表示における拡大速度が、該拡大表示における第 1 タイミングと該第 1 タイミングよりも後の第 2 タイミングとで異なり(例えば、図 10 - 21 ~ 図 10 - 24 に示すように、第 1 拡大表示期間と第 2 拡大表示期間とで拡大速度が異なる部分)、

前記示唆演出における前記可動体の動作速度は、前記第 1 タイミングと前記第 2 タイミングとで同一であり(例えば、図 10 - 21 ~ 図 10 - 24 に示すように、第 1 拡大表示期間と第 2 拡大表示期間とで可動体 109SG401 の動作速度が同一である部分)、

前記群演出における画像の表示期間は、第 1 表示期間と、第 2 表示期間と、第 3 表示期間とを含み(たとえば、図 59 に示す期間)、

前記第 1 表示期間は、前記群演出において最初のキャラクターの表示を開始してから、キャラクターの新たな表示がされ、いずれかのキャラクターの表示が最初に終了するまでの期間であり(たとえば、図 94(a23) ~ 図 96(a30) に示す期間)、

前記第 2 表示期間は、前記第 1 表示期間よりも長い期間であって、キャラクターの新たな表示がされ、かつ表示されているキャラクターの表示が終了する状態が継続する期間であり(たとえば、図 97(a31) ~ 図 98(a36) に示す期間)、

前記第 3 表示期間は、キャラクターの新たな表示がされことなく、表示されているキャラクターの表示が終了する状態が継続する期間であり(たとえば、図 99(a37) ~ 図 100(a42) に示す期間)、

前記第 1 表示期間において、最初に表示されたキャラクターの一部が表示されている第 1 状況から、当該最初に表示されたキャラクターの一部が前記第 1 状況よりも表示され、かつ 2 番目に表示されたキャラクターの一部が表示された第 2 状況になる(たとえば、図 57、図 94 に示す例)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、効果画像によって特定画像の拡大表示や可動体の演出動作をより一層目立たせることができるので、遊技興趣を向上できる。また、拡大表示の演出効果を向上できるとともに、可動体の動作に関する制御負荷を低減できる。また、より好適に群演出を実行することができる。

10

20

30

40