

【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 10 月 1 日 (2020.10.1)

【公開番号】特開 2019-514 (P2019-514A)

【公開日】平成 31 年 1 月 10 日 (2019.1.10)

【年通号数】公開・登録公報 2019-001

【出願番号】特願 2017-119423 (P2017-119423)

【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 8 月 20 日 (2020.8.20)

【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、
 演出表示手段と、
 遊技者の動作を検出可能な検出手段と、
 遊技に関する演出の実行を制御する演出制御手段と、
 を備え、
 前記演出制御手段は、

遊技者に対する動作促進表示を前記演出表示手段に表示し遊技者の動作を検出したことに基づいて演出表示を行う動作演出と、前記動作演出が実行されることを示唆する動作示唆表示を前記演出表示手段に表示する動作示唆演出とを実行可能であり、

演出表示の種類の異なる複数の前記動作演出を実行可能であり、

前記動作示唆演出の実行中に、前記動作演出の演出表示の種類を示唆する複数の演出種類示唆表示を前記演出表示手段に表示可能であり、

特定の動作示唆表示を表示した後に、該特定の動作示唆表示に対応する動作促進表示を表示して前記動作演出を実行し、

前記特定の動作示唆表示が表示されている間に、前記特定の動作示唆表示に対応しない前記動作演出を実行可能であり、

前記特定の動作示唆表示に対応しない前記動作演出は、前記有利状態に制御される期待度を示唆する演出表示を行う、

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 6

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 6】

前記課題を解決するために、手段 A 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、
演出表示手段と、

遊技者の動作を検出可能な検出手段と、

遊技に関する演出の実行を制御する演出制御手段と、

を備え、

前記演出制御手段は、

遊技者に対する動作促進表示を前記演出表示手段に表示し遊技者の動作を検出したことに基づいて演出表示を行う動作演出と、前記動作演出が実行されることを示唆する動作示唆表示を前記演出表示手段に表示する動作示唆演出とを実行可能であり、

演出表示の種類の異なる複数の前記動作演出を実行可能であり、

前記動作示唆演出の実行中に、前記動作演出の演出表示の種類を示唆する複数の演出種類示唆表示を前記演出表示手段に表示可能であり、

特定の動作示唆表示を表示した後に、該特定の動作示唆表示に対応する動作促進表示を表示して前記動作演出を実行し、

前記特定の動作示唆表示が表示されている間に、前記特定の動作示唆表示に対応しない前記動作演出を実行可能であり、

前記特定の動作示唆表示に対応しない前記動作演出は、前記有利状態に制御される期待度を示唆する演出表示を行う、

ことを特徴としている。

前記課題を解決するために、手段 1 に記載の遊技機は、

遊技が可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

演出表示手段（例えば、演出表示装置 5）と、

遊技者の動作を検出可能な検出手段（例えば、プッシュボタン 3 1 B やスティックコントローラ 3 1 A）と、

遊技に関する演出の実行を制御する演出制御手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0 が演出図柄変動開始処理や演出図柄変動中処理を実行する部分）と、

を備え、

前記演出制御手段は、

遊技者に対する動作促進表示を前記演出表示手段に表示し遊技者の動作を検出したことに基づいて演出表示を行う動作演出（例えば、第 1 操作後演出）と、前記動作演出が実行されることを示唆する動作示唆表示（例えば、操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0）を前記演出表示手段に表示する動作示唆演出（例えば、演出表示装置 5 の表示領域に操作示唆画像としての 2 つのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 を表示する部分）とを実行可能であり、

演出表示の種類の異なる複数の前記動作演出を実行可能であり（例えば、第 1 操作後演出として、味方キャラクタが敵キャラクタに勝利する演出と、味方キャラクタが敵キャラクタに敗北する演出と、味方キャラクタが敵キャラクタと引き分ける演出と、を実行可能な部分）、

前記動作示唆演出の実行中に、前記動作演出の演出表示の種類を示唆する複数の演出種類示唆表示を前記演出表示手段に表示可能である（例えば、図 2 8 に示すように、味方キャラクタが敵キャラクタに勝利することを示唆する「勝利！」のメッセージ画像 2 2 0 や、味方キャラクタが敵キャラクタと引き分けることを示唆する「引分！」のメッセージ画像 2 2 0 を表示可能な部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、動作促進表示が表示されるよりも前に、動作示唆表示とともに演出種類示唆表示が表示されて、動作演出の演出表示の種類が事前に示唆されるため、動作演出にて表示される演出表示の種類がどのようになるかに遊技者に注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

【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、
前記演出制御手段は、

特定の動作示唆表示を表示した後に、該特定の動作示唆表示に対応する動作促進表示を表示して前記動作演出を実行し（例えば、操作示唆画像としての 2 つのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 を演出表示装置 5 の表示領域の中央に表示した後、該表示領域の中央に操作促進画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 3 0 を表示して第 1 操作後演出を実行する部分）、

前記特定の動作示唆表示が表示されている間に、前記特定の動作示唆表示に対応しない前記動作演出を実行可能である（例えば、変形例 2 として図 3 7 に示すように、演出表示装置 5 の表示領域の右端部においてボタン操作演出を実行する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技の興趣を向上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】0 0 0 8

【補正方法】変更

【補正の内容】

【 0 0 0 8 】

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、

前記演出種類示唆表示の数と前記動作示唆表示の数は同数である（例えば、図 2 8（E）に示すように、演出表示装置 5 の表示領域に操作示唆画像としての 2 つのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 と、結果示唆画像としての 2 つのメッセージ画像 2 2 0 を表示する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、演出種類示唆表示の数と動作示唆表示の数とが異なる場合と比較して、演出種類示唆表示と動作示唆表示とを遊技者が識別し易くできるので、遊技興趣を向上できる。

【手続補正 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 9

【補正方法】変更

【補正の内容】

【 0 0 0 9 】

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、

前記演出制御手段は、前記動作促進表示が表示されるまでに、前記演出種類示唆表示を終了する（例えば、図 2 9（G）に示すように、操作促進画像が表示されるタイミングで結果示唆画像としての 2 つのメッセージ画像 2 2 0 の表示を終了する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、演出種類示唆表示と動作促進表示とが重複して表示されることによって演出が解り難くなってしまうことを防ぐことができるので、遊技興趣を向上できる。

【手続補正 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 0

【補正方法】変更

【補正の内容】

【 0 0 1 0 】

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、

前記演出制御手段は、異なる態様の複数の動作示唆表示を表示可能であり、前記複数の

動作示唆表示の態様を特定可能な態様により前記動作促進表示を表示可能である（例えば、変形例 4 に示すように、演出表示装置 5 の表示領域の左端部から該表示領域の中央に向けて移動する操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 を赤色、演出表示装置 5 の表示領域の右端部から該表示領域の中央に向けて移動する操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 を青色にて表示し、操作促進画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 3 0 の左半分を赤色、右半分を青色にて表示する部分）

この特徴によれば、遊技者が動作促進表示の態様から動作示唆表示の態様を把握できるようになるので、動作演出の興趣を向上できる。

【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】

手段 6 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、

可変表示が可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な制御手段（例えば、CPU 1 0 3 が特別図柄プロセス処理を実行する部分）を備え、

前記演出制御手段は、

前記有利状態に制御されることを報知する特定演出（例えば、第 1 リーチ演出～第 3 リーチ演出）を可変表示中に実行可能であり、

前記動作示唆演出と前記動作演出とを、前記特定演出中に実行可能であり（例えば、図 2 8 ～図 2 9 に示すように、第 1 リーチ演出として、演出表示装置 5 の表示領域に操作示唆画像としての 2 つのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 を表示可能であるとともに、第 1 操作後演出を実行可能な部分）、

前記動作演出では、前記特定演出の演出結果に対応する演出表示を行い（例えば、結果示唆画像として「勝利！」と「引分！」、または、「敗北！」と「引分！」のメッセージ画像 2 2 0 を表示する部分）、

前記動作示唆演出の実行中に、前記動作演出の演出表示の種類として前記特定演出の異なる複数の演出結果を示唆するように複数の演出種類示唆表示を前記演出表示手段に表示可能である（例えば、図 2 8（F）、図 2 9（G）～図 2 9（I）に示すように、結果示唆画像として「勝利！」と「引分！」のメッセージ画像 2 2 0 が表示された場合は、第 1 操作後演出として味方キャラクタが敵キャラクタに勝利する演出、または、味方キャラクタが敵キャラクタと引き分ける演出を実行する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出の興趣を向上できる。

【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】

手段 7 の遊技機は、手段 1 ～手段 6 のいずれかに記載の遊技機であって、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な制御手段（例えば、CPU 1 0 3 が特別図柄プロセス処理を実行する部分）を備え、

前記演出制御手段は、前記動作促進表示が表示されるよりも前の所定期間（例えば、第 2 リーチ演出が開始されてから操作促進画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 3 0 が表示されるまでの期間）に亘って、前記動作示唆演出を実行可能であり（例えば、操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 を操作促進画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 3 0 よりも前に表示する部分）、

前記動作促進表示として、第１態様の前記動作促進表示（例えば、大きさが「小」の操作促進画像としてのプッシュボタン３１Ｂの画像２３０）と該第１態様よりも前記有利状態に制御される割合が高い第２態様の前記動作促進表示（例えば、大きさが「大」の操作促進画像としてのプッシュボタン３１Ｂの画像２３０）を表示可能であって、

前記動作示唆表示の態様は、複数あり（例えば、操作示唆画像としての白色のプッシュボタン３１Ｂの画像２１０と、青色のプッシュボタン３１Ｂの画像２１０と、赤色のプッシュボタン３１Ｂの画像２１０）、

前記動作示唆演出の実行中に、前記動作示唆表示の態様を異なる態様に変更可能であり（例えば、図３０に示すように、操作示唆画像としてのプッシュボタン３１Ｂの画像の色を白→青→赤と変化可能な部分）、

前記動作促進表示が前記第２態様にて表示される割合は、前記動作示唆表示の態様に応じて異なる（例えば、操作示唆画像として赤色のプッシュボタン３１Ｂの画像２１０が表示された場合が最も操作促進画像として「大」のプッシュボタン３１Ｂの画像２３０が表示される割合が高く、操作示唆画像として白色のプッシュボタン３１Ｂの画像２１０が表示された場合が最も操作促進画像として「大」のプッシュボタン３１Ｂの画像２３０が表示される割合が低い）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、示唆表示の表示態様の变化に遊技者を注目させることができるので、遊技興趣を向上できる。

【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】

手段８の遊技機は、手段１～手段７のいずれかに記載の遊技機であって、

前記動作示唆演出は、複数の前記動作示唆表示を移動表示した後に重畳表示を経て前記動作促進表示を行う成功パターン（例えば、第３リーチ演出におけるパターン１）と、複数の前記動作示唆表示を移動表示した後に重畳表示を経て失敗強調表示を行う失敗パターン（例えば、第３リーチ演出におけるパターン４）とを含み、

前記失敗パターンにおける前記失敗強調表示に対応する期間は、前記失敗パターンにおける前記重畳表示に対応する期間よりも長い（例えば、図２７（Ａ）に示すように、失敗強調表示に対応する期間Ｌ２が操作示唆画像として２つのプッシュボタン３１Ｂの画像２１０を演出表示装置５の表示領域の中央に重複表示する期間Ｌ１よりも長い部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、失敗強調表示の期間を長くして残念感を強調することにより、遊技興趣を向上できる。

【手続補正１０】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】００１４

【補正方法】変更

【補正の内容】

【００１４】

手段９の遊技機は、手段１～手段８のいずれかに記載の遊技機であって、

前記動作示唆演出は、複数の前記動作示唆表示を移動表示した後に重畳表示を経て前記動作促進表示を行う成功パターン（例えば、第３リーチ演出におけるパターン１）と、複数の前記動作示唆表示を移動表示した後に重畳表示を経て失敗強調表示を行う失敗パターン（例えば、第３リーチ演出におけるパターン４）とを含み、

前記成功パターンでの前記動作促進表示は、前記演出表示手段における所定領域に表示され（例えば、操作促進画像としてのプッシュボタン３１Ｂの画像２３０が演出表示装置

5 の表示領域の中央に表示される部分)、

前記失敗パターンでの前記失敗強調表示は、前記演出表示手段における前記所定領域とは異なる領域に表示される (例えば、操作示唆画像としての 2 つのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 が演出表示装置 5 の表示領域の左右端部に表示される部分) ことを特徴としている。

この特徴によれば、動作促進表示の表示される領域とは異なる領域に失敗強調表示を表示することによって残念感を強調することにより、遊技興趣を向上できる。

【**手続補正 1 1**】

【**補正対象書類名**】明細書

【**補正対象項目名**】0 0 1 5

【**補正方法**】変更

【**補正の内容**】

【**0 0 1 5**】

手段 1 0 の遊技機は、手段 1 ~ 手段 9 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出制御手段は、前記動作示唆演出として、演出態様が異なる複数種類の前記動作示唆演出 (例えば、パターン 1 やパターン 4 に示すように、操作示唆画像としての 2 つのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 を演出表示装置 5 の表示領域の左右端部から該表示領域の中央に向けて移動表示する演出、パターン 2 やパターン 5 に示すように、操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 を演出表示装置 5 の表示領域の上端部から該表示領域の中央に向けて移動表示する演出、パターン 3 やパターン 6 に示すように、操作示唆画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 を演出表示装置の表示領域の中央において出現表示する演出) を実行可能であり、

前記動作示唆演出は、前記動作示唆表示を表示した後に前記動作促進表示を行う成功パターン (例えば、第 3 リーチ演出におけるパターン 1 ~ パターン 3) と、前記動作示唆表示を表示した後に失敗強調表示を行う失敗パターン (例えば、第 3 リーチ演出におけるパターン 4 ~ パターン 6) とを含み、

前記動作示唆演出の種類によって、前記失敗強調表示に対応する期間の長さが異なる (例えば、図 2 7 (A) ~ 図 2 7 (C) に示すように、パターン 4 での失敗強調表示の期間 L 2、パターン 5 での失敗強調表示の期間 L 3、パターン 6 での失敗強調表示の期間 L 6、の長さがそれぞれ異なる部分) ことを特徴としている。

この特徴によれば、失敗強調表示に対応する期間の長さに多様性を持たせることができるので、遊技興趣を向上できる。

【**手続補正 1 2**】

【**補正対象書類名**】明細書

【**補正対象項目名**】0 0 1 6

【**補正方法**】変更

【**補正の内容**】

【**0 0 1 6**】

手段 1 1 の遊技機は、手段 1 ~ 手段 1 0 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記演出制御手段は、

特定の動作示唆表示 (例えば、操作示唆画像のとしての 2 つのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0) を表示した後に、該特定の動作示唆表示に対応する動作促進表示を表示して前記動作演出を実行し (例えば、操作示唆画像としての 2 つのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 1 0 を演出表示装置 5 の表示領域の中央に表示した後、該表示領域の中央に操作促進画像としてのプッシュボタン 3 1 B の画像 2 3 0 を表示して第 1 操作後演出を実行する部分)、

前記特定の動作示唆表示が表示されている間に、該特定の動作示唆表示により示唆されている第 1 動作演出とは異なる第 2 動作演出 (例えば、変形例 2 に示すボタン操作演出) を実行可能であり、

所定の制限の下で第２動作演出を実行する（例えば、図３７（Ｅ）に示すように、操作示唆画像としてのプッシュボタン３１Ｂの画像２１０と重複しないように、ボタン操作演出を演出表示装置５の表示領域の右端部に表示する部分）ことを特徴としている。

この特徴によれば、演出がわかりづらくなってしまうことを防止することができる。

【手続補正１３】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】０２３７

【補正方法】変更

【補正の内容】

【０２３７】

また、図１７（Ｃ）及び図２７（Ｃ）に示すように、パターン６は、操作示唆画像としてのプッシュボタン３１Ｂの画像２１０を演出表示装置５の表示領域の中央にて所定期間に亘って漸次表示（出現表示）させた後に、期間Ｌ１よりも短い期間Ｌ４（Ｌ３：１．５秒＞Ｌ２：１．０秒＞Ｌ１：０．７秒＞Ｌ４：０．３秒）に亘って該プッシュボタン３１Ｂの画像を失敗強調表示として漸次表示（出現表示）が完了することなく該表示領域の中央から消滅（消去）させるパターンである。つまり、パターン４～パターン６は、変動表示結果がはずれであることを報知するためのパターンである。つまり、本実施例では、第３リーチ演出におけるプッシュボタン３１Ｂの画像の表示パターンがパターン４～パターン６である場合は、失敗強調表示を行う期間がそれぞれで異なっている。