

【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2021-171449(P2021-171449A)

【公開日】令和3年11月1日(2021.11.1)

【年通号数】公開・登録公報2021-053

【出願番号】特願2020-78934(P2020-78934)

【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】

特定演出識別情報を含む複数種類の演出識別情報の可変表示を行って表示結果を導出表示し、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、

可変表示として、演出識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの所定タイミングにおいて前記特定演出識別情報を一旦仮停止させた後に可変表示を再開する特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、

前記特定演出識別情報が仮停止することを示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、

前記特定演出識別情報が仮停止したことを報知する報知演出を実行可能な報知演出実行手段と、

擬似可動体表示を第1表示位置から該第1表示位置とは異なる第2表示位置に移動表示可能な表示手段と、

を備え、

前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として、効果表示の表示によって、前記特定演出識別情報とは異なる演出識別情報の視認性を第1低視認状態に一旦低下させた後に、該第1低視認状態よりも更に視認性が低い第2低視認状態に低下させる演出を実行可能であり、

前記報知演出実行手段は、前記報知演出として、前記特定演出識別情報とは異なる演出識別情報を視認不能とする演出を実行可能であり、

前記示唆演出実行手段は、前記特定演出識別情報が仮停止しない場合においても前記示唆演出を実行可能であって、該仮停止しない場合は前記所定タイミングを過ぎた後の所定期間は前記効果表示を継続表示可能であり、

前記有利状態に制御されることを報知する特別演出を実行可能であり、

前記特別演出が実行される前に特定演出を実行可能であり、

前記表示手段は、

前記特定演出と前記特別演出とにおいて前記擬似可動体表示の移動表示が可能であり、

前記特定演出において前記擬似可動体表示を移動表示する場合に、前記擬似可動体表示を前記第1表示位置から前記第2表示位置に移動表示させた後に非表示とすることが可

40

50

能であるとともに、前記特別演出の実行を示唆する示唆画像を、前記第2表示位置を含む表示領域に表示可能であり、

前記特別演出において前記擬似可動体表示を移動表示する場合に、前記擬似可動体表示を前記第1表示位置から前記第2表示位置に移動表示させた後に非表示とすることが可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【請求項2】

複数種類の演出識別情報の可変表示を行って表示結果を導出表示し、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、

可変表示として、演出識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの所定タイミングにおいて、前記演出識別情報とは異なる特殊識別情報を一旦仮停止させた後に可変表示を再開する特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、

前記特殊識別情報が仮停止することを示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、

前記特殊識別情報が仮停止したことを報知する報知演出を実行可能な報知演出実行手段と、

擬似可動体表示を第1表示位置から該第1表示位置とは異なる第2表示位置に移動表示可能な表示手段と、

を備え、

前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として、効果表示の表示によって、前記演出識別情報の視認性を第1低視認状態に一旦低下させた後に、該第1低視認状態よりも更に視認性が低い第2低視認状態に低下させる演出を実行可能であり、

前記報知演出実行手段は、前記報知演出として前記演出識別情報を視認不能とする演出を実行可能であり、

前記示唆演出実行手段は、前記特殊識別情報が仮停止しない場合においても前記示唆演出を実行可能であって、該仮停止しない場合は前記所定タイミングを過ぎた後の所定期間は前記効果表示を継続表示可能であり、

前記有利状態に制御されることを報知する特別演出を実行可能であり、

前記特別演出が実行される前に特定演出を実行可能であり、

前記表示手段は、

前記特定演出と前記特別演出とにおいて前記擬似可動体表示の移動表示が可能であり、

前記特定演出において前記擬似可動体表示を移動表示する場合に、前記擬似可動体表示を前記第1表示位置から前記第2表示位置に移動表示させた後に非表示とすることが可能であるとともに、前記特別演出の実行を示唆する示唆画像を、前記第2表示位置を含む表示領域に表示可能であり、

前記特別演出において前記擬似可動体表示を移動表示する場合に、前記擬似可動体表示を前記第1表示位置から前記第2表示位置に移動表示させた後に非表示とすることが可能である、

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】

手段Aの遊技機は、

特定演出識別情報を含む複数種類の演出識別情報の可変表示を行って表示結果を導出表示し、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、

可変表示として、演出識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの所定タイミングにおいて前記特定演出識別情報を一旦仮停止させた後に可変表示を再開

10

20

30

40

50

する特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、

前記特定演出識別情報が仮停止することを示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、

前記特定演出識別情報が仮停止したことを報知する報知演出を実行可能な報知演出実行手段と、

擬似可動体表示を第1表示位置から該第1表示位置とは異なる第2表示位置に移動表示可能な表示手段と、

を備え、

前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として、効果表示の表示によって、前記特定演出識別情報とは異なる演出識別情報の視認性を第1低視認状態に一旦低下させた後に、該第1低視認状態よりも更に視認性が低い第2低視認状態に低下させる演出を実行可能であり、

10

前記報知演出実行手段は、前記報知演出として、前記特定演出識別情報とは異なる演出識別情報を視認不能とする演出を実行可能であり、

前記示唆演出実行手段は、前記特定演出識別情報が仮停止しない場合においても前記示唆演出を実行可能であって、該仮停止しない場合は前記所定タイミングを過ぎた後の所定期間は前記効果表示を継続表示可能であり、

前記有利状態に制御されることを報知する特別演出を実行可能であり、

前記特別演出が実行される前に特定演出を実行可能であり、

前記表示手段は、

20

前記特定演出と前記特別演出とにおいて前記擬似可動体表示の移動表示が可能であり、

前記特定演出において前記擬似可動体表示を移動表示する場合に、前記擬似可動体表示を前記第1表示位置から前記第2表示位置に移動表示させた後に非表示とすることが可能であるとともに、前記特別演出の実行を示唆する示唆画像を、前記第2表示位置を含む表示領域に表示可能であり、

前記特別演出において前記擬似可動体表示を移動表示する場合に、前記擬似可動体表示を前記第1表示位置から前記第2表示位置に移動表示させた後に非表示とすることが可能である、

ことを特徴としている。

さらに、複数種類の演出識別情報の可変表示を行って表示結果を導出表示し、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、

30

可変表示として、演出識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの所定タイミングにおいて、前記演出識別情報とは異なる特殊識別情報を一旦仮停止させた後に可変表示を再開する特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、

前記特殊識別情報が仮停止することを示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、

前記特殊識別情報が仮停止したことを報知する報知演出を実行可能な報知演出実行手段と、

擬似可動体表示を第1表示位置から該第1表示位置とは異なる第2表示位置に移動表示可能な表示手段と、

40

を備え、

前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として、効果表示の表示によって、前記演出識別情報の視認性を第1低視認状態に一旦低下させた後に、該第1低視認状態よりも更に視認性が低い第2低視認状態に低下させる演出を実行可能であり、

前記報知演出実行手段は、前記報知演出として前記演出識別情報を視認不能とする演出を実行可能であり、

前記示唆演出実行手段は、前記特殊識別情報が仮停止しない場合においても前記示唆演出を実行可能であって、該仮停止しない場合は前記所定タイミングを過ぎた後の所定期間は前記効果表示を継続表示可能であり、

前記有利状態に制御されることを報知する特別演出を実行可能であり、

50

前記特別演出が実行される前に特定演出を実行可能であり、

前記表示手段は、

前記特定演出と前記特別演出とにおいて前記擬似可動体表示の移動表示が可能であり、

前記特定演出において前記擬似可動体表示を移動表示する場合に、前記擬似可動体表示を前記第1表示位置から前記第2表示位置に移動表示させた後に非表示とすることが可能であるとともに、前記特別演出の実行を示唆する示唆画像を、前記第2表示位置を含む表示領域に表示可能であり、

前記特別演出において前記擬似可動体表示を移動表示する場合に、前記擬似可動体表示を前記第1表示位置から前記第2表示位置に移動表示させた後に非表示とすることが可能である、

ことを特徴としている。

さらに、手段1の遊技機は、

特定演出識別情報（例えば、擬似連図柄）を含む複数種類の演出識別情報（例えば、飾り図柄）の可変表示を行って表示結果を導出表示し、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

可変表示として、演出識別情報の可変表示を開始してから表示結果を導出表示するまでの所定タイミングにおいて前記特定演出識別情報を一旦仮停止させた後に可変表示を再開する特定演出（例えば、擬似連演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図10に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

前記特定演出識別情報が仮停止することを示唆する示唆演出（例えば、仮停止示唆演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図10に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

前記特定演出識別情報が仮停止したことを報知する報知演出（例えば、仮停止報知演出）を実行可能な報知演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図10に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

を備え、

前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として、効果表示の表示によって、前記特定演出識別情報とは異なる演出識別情報の視認性を第1低視認状態に一旦低下させた後に、該第1低視認状態よりも更に視認性が低い第2低視認状態に低下させる演出を実行可能であり（例えば、図11-33及び図11-34に示すように、画像表示装置5において集中線を密度D1にて表示することによって左右の飾り図柄の視認性を低下させた後、集中線を密度D2にて表示することによって左右の飾り図柄の視認性を更に低下させる部分）、

前記報知演出実行手段は、前記報知演出として、前記特定演出識別情報とは異なる演出識別情報を視認不能とする演出を実行可能であり（例えば、図11-34及び図11-35に示すように、仮停止報知用のエフェクト画像を画像表示装置5の表示領域全体で表示することにより左右の飾り図柄を視認不能とする部分）、

前記示唆演出実行手段は、前記特定演出識別情報が仮停止しない場合においても前記示唆演出を実行可能であって、該仮停止しない場合は前記所定タイミングを過ぎた後の所定期間は前記効果表示を継続表示可能であり（例えば、図11-44に示すように、仮停止示唆演出を実行して擬似連図柄が仮停止しない場合は、擬似連図柄が画像表示装置5において非表示となった後も集中線が継続して表示されている部分）、

前記効果表示は、前記所定タイミング後の方が、前記所定タイミング前よりも透過性が高い（例えば、図11-33に示すように、擬似連図柄が仮停止しない場合においては、表示画像データの切替タイミングの前では集中線が密度D2にて表示されており、表示画像データの切替タイミングの後では集中線が密度D1にて表示されているので、表示画像データの切替タイミングの前よりも表示画像データの切替タイミングの後の方が左右の飾り図柄の視認性が高い部分）、

さらに、

擬似可動体表示を第1表示位置から該第1表示位置とは異なる第2表示位置に移動表示可能な表示手段と、

第1位置から該第1位置とは異なる第2位置に移動可能な可動体と、
演出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、

前記擬似可動体表示を前記第1表示位置から前記第2表示位置に移動表示させる擬似可動体表示演出と、

前記可動体を前記第1位置から前記第2位置に移動させる可動体演出と、
を実行可能であり、

前記演出実行手段により所定期間において前記可動体演出と前記擬似可動体表示演出とが実行されるときの方が、前記演出実行手段により前記所定期間において前記可動体演出が実行されずに前記擬似可動体表示演出が実行されるときよりも前記有利状態に制御される割合が高い、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、示唆演出によって仮停止することに対する遊技者の期待感を高めることができるとともに、報知演出が実行されることにより仮停止したことに対する高揚感を高めることができるとともに、仮停止しない場合に、仮停止の所定タイミング後においても効果表示が継続表示されていることで、仮停止しなかったことを遊技者が認識し易くなるとともに、仮停止しなかったことに対する遊技者の落胆感を和らげることができるようになるので、遊技興奮を向上させることができる。さらに、可動体演出と擬似可動体表示演出とが実行されることに遊技者を注目させることができる。

10

20

30

40

50