

【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 6 月 28 日(2023.6.28)

【公開番号】特開 2021-137216(P2021-137216A)

【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 2020-36382(P2020-36382)

【国際特許分類】

A 63 F 7/02(2006.01)

10

【F I】

A 63 F 7/02 320

【手続補正書】

【提出日】令和 5 年 6 月 20 日(2023.6.20)

【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】

20

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技を行う遊技機であって、

遊技媒体を特定間隔で発射可能な発射手段と、

表示手段と、

音出力手段と、

発光手段と、

前記発光手段を制御する発光制御手段と、

遊技媒体が入賞容易な第 1 状態と、遊技媒体が入賞不能または入賞困難な第 2 状態とに変化可能な可変入賞手段と、

30

前記可変入賞手段を前記第 1 状態に変化させるラウンド遊技を実行可能な制御手段と、

複数のキャラクタが移動する画像を表示する移動演出を実行する移動演出実行手段と、
を備え、

前記ラウンド遊技が行われるときに、前記可変入賞手段が前記第 2 状態から前記第 1 状態へと変化した後の所定期間経過後に遊技用価値の付与量に関する付与量表示を表示し、

前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞しない場合は、前記付与量表示の開始時に遊技用価値が付与されていないことに対応する所定表示を表示可能であり、

前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合は、前記付与量表示の開始時に前記所定表示を表示することなく、遊技用価値の付与に対応するカウントアップ表示を行ってから、前記所定表示とは異なる特定表示を表示可能であり、

40

前記音出力手段は、前記所定期間経過後に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合と、前記所定期間経過前に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合とで、入賞音を出力可能であり、

前記発光制御手段は、前記所定期間が経過するまでは前記発光手段を発光させず、前記所定期間経過後に前記発光手段を発光させ、

前記所定期間は、前記特定間隔以下の長さであり、

前記移動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、前記移動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

50

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】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

(A) 上記目的を達成するために、本発明に係る遊技機は、

遊技を行う遊技機であって、

遊技媒体を特定間隔で発射可能な発射手段と、

表示手段と、

音出力手段と、

発光手段と、

前記発光手段を制御する発光制御手段と、

遊技媒体が入賞容易な第 1 状態と、遊技媒体が入賞不能または入賞困難な第 2 状態とに変化可能な可変入賞手段と、

前記可変入賞手段を前記第 1 状態に変化させるラウンド遊技を実行可能な制御手段と、

複数のキャラクタが移動する画像を表示する移動演出を実行する移動演出実行手段と、を備え、

前記ラウンド遊技が行われるときに、前記可変入賞手段が前記第 2 状態から前記第 1 状態へと変化した後の所定期間経過後に遊技用価値の付与量に関する付与量表示を表示し、

前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞しない場合は、前記付与量表示の開始時に遊技用価値が付与されていないことに対応する所定表示を表示可能であり、

前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合は、前記付与量表示の開始時に前記所定表示を表示することなく、遊技用価値の付与に対応するカウントアップ表示を行ってから、前記所定表示とは異なる特定表示を表示可能であり、

前記音出力手段は、前記所定期間経過後に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合と、前記所定期間経過前に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合とで、入賞音を出力可能であり、

前記発光制御手段は、前記所定期間が経過するまでは前記発光手段を発光させず、前記所定期間経過後に前記発光手段を発光させ、

前記所定期間は、前記特定間隔以下の長さであり、

前記移動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、前記移動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る、

ことを特徴としている。

さらに、上記目的を達成するために、本発明に係る遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機 1 など）で

10

20

30

40

50

あって、

表示手段（例えば画像表示装置 5 への表示内容を指示する演出制御用 CPU 120 など）と、

遊技媒体が入賞容易な第 1 状態と、遊技媒体が入賞不能または困難な第 2 状態とに変化可能な可変入賞手段（例えば特別可変入賞球装置 7 など）と、

前記有利状態に制御されているときに、前記可変入賞手段を前記第 2 状態から前記第 1 状態に変化させた後に前記第 2 状態へと変化させるラウンド遊技を複数回実行可能な制御手段（例えばラウンド遊技を行う CPU 103 など）と、を備え、

前記表示手段は、

前記可変入賞手段へ遊技媒体が入賞したことで付与された遊技用価値の付与量に関する付与量表示を表示可能であり（例えば獲得数表示を行うなど）、 10

複数回の前記ラウンド遊技のうち最初の前記ラウンド遊技が行われるときに、前記可変入賞手段が前記第 2 状態から前記第 1 状態へと変化した後の所定期間経過後に前記付与量表示を表示し（例えば第 1 ラウンドにおいて、大入賞口が開放状態となった後所定期間経過後に獲得数表示を行うなど）、

前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞しない場合は、前記所定期間経過後に前記付与量表示として前記遊技用価値が付与されていないことに対応する所定表示を表示し（例えば獲得数表示として「0000」を表示するなど）、

前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合、前記所定表示を表示せずに前記特定表示を表示し（例えば「0000」を表示するとこなく「0015」を表示するなど）、 20

さらに、

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）を備え、

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（たとえば、図 94（a23）~ 図 96（a30）に示す期間）、 30

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（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（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） 40

ことを特徴とする。