

【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 1 月 27 日(2023.1.27)

【公開番号】特開 2021-78546(P2021-78546A)

【公開日】令和 3 年 5 月 27 日(2021.5.27)

【年通号数】公開・登録公報 2021-024

【出願番号】特願 2019-206242(P2019-206242)

【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

【手続補正書】

【提出日】令和 5 年 1 月 19 日(2023.1.19)

【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、

演出画像を表示可能な表示手段と、

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可動体演出と、前記可動体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可動体演出が実行されることを示唆する可動体示唆演出と、特定キャラクタを前記表示手段に表示して前記有利状態に関する示唆を行う特定演出を実行可能な演出実行手段と、

を備え、

30

前記演出実行手段は、前記特定演出として、

前記特定キャラクタを、該特定キャラクタにおける特定の構成要素と非特定の構成要素との表示割合が第 1 割合である第 1 態様にて表示する第 1 特定演出と、

前記特定キャラクタを、前記第 1 態様と異なる態様であり、前記特定キャラクタにおける前記特定の構成要素と前記非特定の構成要素との表示割合であって前記第 1 割合よりも前記特定キャラクタにおける前記特定の構成要素の占める割合が高い第 2 割合である第 2 態様にて表示する第 2 特定演出と、

前記特定キャラクタを、前記第 1 態様及び前記第 2 態様と異なる態様であり、前記特定キャラクタにおける前記特定の構成要素と前記非特定の構成要素との表示割合であって前記第 1 割合よりも前記特定キャラクタにおける前記特定の構成要素の占める割合が高い第 3 割合である第 3 態様にて表示する第 3 特定演出と、

40

を実行可能であり、

前記第 1 態様は、前記第 1 割合と前記第 2 割合との間での前記特定キャラクタにおける前記特定の構成要素の表示割合の割合差が、前記第 1 割合と前記第 3 割合との間での前記特定キャラクタにおける前記特定の構成要素の表示割合の割合差よりも小さいことで、前記第 3 態様よりも前記第 2 態様に類似しており、

前記第 3 特定演出が実行された後に前記第 1 特定演出が実行される割合は、前記第 2 特定演出が実行された後に前記第 1 特定演出が実行される割合と異なり、

前記演出実行手段は、前記第 3 特定演出として、前記特定キャラクタと異なる非特定キャラクタを前記第 3 態様にて表示する演出を実行可能であって、

50

前記第 3 特定演出においては、前記特定キャラクタが表示される場合の方が前記非特定キャラクタが表示される場合よりも前記有利状態に制御される割合が高いとともに、表示された前記特定キャラクタ及び前記非特定キャラクタは他のキャラクタに変化しない、
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】

10

手段 A 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、

動作可能に設けられた可動体と、

演出画像を表示可能な表示手段と、

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可動体演出と、前記可動体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可動体演出が実行されることを示唆する可動体示唆演出と、特定キャラクタを前記表示手段に表示して前記有利状態に関する示唆を行う特定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、前記特定演出として、

20

前記特定キャラクタを、該特定キャラクタにおける特定の構成要素と非特定の構成要素との表示割合が第 1 割合である第 1 態様にて表示する第 1 特定演出と、

前記特定キャラクタを、前記第 1 態様と異なる態様であり、前記特定キャラクタにおける前記特定の構成要素と前記非特定の構成要素との表示割合であって前記第 1 割合よりも前記特定キャラクタにおける前記特定の構成要素の占める割合が高い第 2 割合である第 2 態様にて表示する第 2 特定演出と、

前記特定キャラクタを、前記第 1 態様及び前記第 2 態様と異なる態様であり、前記特定キャラクタにおける前記特定の構成要素と前記非特定の構成要素との表示割合であって前記第 1 割合よりも前記特定キャラクタにおける前記特定の構成要素の占める割合が高い第 3 割合である第 3 態様にて表示する第 3 特定演出と、

30

を実行可能であり、

前記第 1 態様は、前記第 1 割合と前記第 2 割合との間での前記特定キャラクタにおける前記特定の構成要素の表示割合の割合差が、前記第 1 割合と前記第 3 割合との間での前記特定キャラクタにおける前記特定の構成要素の表示割合の割合差よりも小さいことで、前記第 3 態様よりも前記第 2 態様に類似しており、

前記第 3 特定演出が実行された後に前記第 1 特定演出が実行される割合は、前記第 2 特定演出が実行された後に前記第 1 特定演出が実行される割合と異なり、

前記演出実行手段は、前記第 3 特定演出として、前記特定キャラクタと異なる非特定キャラクタを前記第 3 態様にて表示する演出を実行可能であって、

前記第 3 特定演出においては、前記特定キャラクタが表示される場合の方が前記非特定キャラクタが表示される場合よりも前記有利状態に制御される割合が高いとともに、表示された前記特定キャラクタ及び前記非特定キャラクタは他のキャラクタに変化しない、
ことを特徴とする。

40

手段 1 の遊技機は、

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、

演出画像を表示可能な表示手段（例えば、画像表示装置 5）と、

動作可能に設けられた可動体（例えば、第 1 可動体 1 0 9 S G 4 0 1、第 2 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 L、第 3 可動体 1 0 9 S G 4 0 2 R）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

50

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 CPU 120 が図 10 - 19 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)、

10

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 1 のリーチ演出中であれば味方キャラクタ B と敵キャラクタ A とを表示し、これら味方キャラクタ B と敵キャラクタ 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 B と敵キャラクタ B を表示し、これら味方キャラクタ B と敵キャラクタ 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)、

20

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 B と敵キャラクタ 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 B と敵キャラクタ 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 109SG402 L、第 3 可動体 109SG402 R 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)、

30

さらに、

特殊キャラクタ (例えば、味方キャラクタ B - 3 / なお、実施例中は特殊キャラクタを特定キャラクタと表現しているが同じ意味である) を前記表示手段に表示して前記有利状態に関する示唆を行う特殊演出を実行可能であり (例えば、演出制御用 CPU 120 / なお、実施例中は特殊演出を特定演出と表現しているが同じ意味である)、

前記演出実行手段は、前記特殊演出として、

前記特殊キャラクタを、第 1 態様 (例えば、頭身を変化させない味方キャラクタ B - 3) にて表示する第 1 特殊演出 (例えば、スーパーリーチ のリーチ演出) と、

40

前記特殊キャラクタを、前記第 1 態様とは異なる態様であって前記特殊キャラクタにおける特殊の構成要素の表示割合が該第 1 態様よりも高い第 2 態様 (例えば、味方キャラクタ B - 3 から頭身を低くした味方キャラクタ B - 2) にて表示する第 2 特殊演出 (例えば、パターン CI - 2 のカットイン演出) と、

前記特殊キャラクタを、前記第 1 態様及び前記第 2 態様とは異なる態様であって前記特殊の構成要素の表示割合が前記第 1 態様よりも高い第 3 態様 (例えば、味方キャラクタ B - 3 を味方キャラクタ B - 2 から更に頭身を低くした味方キャラクタ B - 1) にて表示する第 3 特殊演出 (例えば、表示パターン の保留表示予告演出やアクティブ表示予告演出) と、

を実行可能であり、

50

前記第 1 態様は、前記第 2 態様との前記特殊の構成要素の表示割合の差が前記第 3 態様との前記特殊の構成要素の表示割合の差よりも小さいことで、前記第 3 態様よりも前記第 2 態様に類似しており（例えば、図 12 - 19（B）に示すように、味方キャラクタ B - 3 と味方キャラクタ B - 2 との頭身差が約 1 頭身であり、味方キャラクタ B - 3 と味方キャラクタ B - 1 との頭身差が約 1.5 頭身であるので、味方キャラクタ B - 1 よりも頭身差にして約 0.5 頭身分味方キャラクタ B - 2 に類似したキャラクタである部分）、

前記第 3 特殊演出が実行された後に前記第 1 特殊演出が実行される割合は、前記第 2 特殊演出が実行された後に前記第 1 特殊演出が実行される割合と異なる（例えば、図 8 - 22 に示すように、表示パターンにて保留表示予告演出が実行されてからスーパーリーチのリーチ演出が実行される割合は、パターン C I - 2 にてカットイン演出が実行されてからスーパーリーチのリーチ演出が実行される割合よりも高い部分）

10

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。さらに、特殊キャラクタが第 2 態様と第 3 態様のいずれで表示されるかによって、その後に特殊の構成要素の表示割合が最も低い第 1 態様にて表示される割合が変化するので、第 2 態様と第 3 態様とのどちらで特殊キャラクタが表示されるのかに注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

20

30

40

50