

【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 10 月 26 日(2023.10.26)

【公開番号】特開 2022-20112(P2022-20112A)
【公開日】令和 4 年 2 月 1 日(2022.2.1)
【年通号数】公開公報(特許)2022-018
【出願番号】特願 2020-123403(P2020-123403)
【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 10 月 18 日(2023.10.18)

【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】

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、

複数の発光手段と、

前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、

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、

演出を実行可能な演出実行手段と、を備え、

前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

30

前記演出実行手段は、前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御される旨が報知される第 1 エピローグパートとを含んで構成され、

前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御されない旨が報知される第 2 エピローグパートとを含んで構成され、

前記発光制御手段は、

40

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出における導入パートおよび前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出における導入パートのいずれにおいても共通の導入パートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出における第 2 エピローグパートにおいて、第 2 エピローグパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記演出実行手段は、

前記報知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、

50

前記特定演出と前記報知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、該第 2 表示位置から前記第 1 表示位置に移動表示させることなく非表示とすることが可能であるとともに、前記報知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、

前記報知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、該第 2 表示位置から前記第 1 表示位置に移動表示させてから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。

10

【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 2

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 2】

パチンコ遊技機やスロットマシンなどの遊技機において、動作可能な可動体を用いた演出を実行可能なものがあつた。この種の遊技機において、例えば、擬似可動体表示を移動表示させることで、構造物としての可動体を移動させる演出と同じような演出を実行可能としたもの等があつた（例えば、特許文献 1 参照）。

20

【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 3

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 3】

【特許文献 1】特開 2 0 1 9 - 9 2 9 4 9 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】0 0 0 4

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 4】

上記特許文献 1 に記載の遊技機のように、擬似可動体を可動体と同じように移動表示させるだけであり、演出の興趣を高めることができないという問題があつた。

30

【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 5

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 5】

本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、擬似可動体表示の興趣を高めることができる遊技機を提供することを目的とする。

40

【手続補正 6】

【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】

（A）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つて、

50

複数の発光手段と、
前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、
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、
演出を実行可能な演出実行手段と、を備え、
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記演出実行手段は、前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、
前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御される旨が報知される第 1 エピログパートとを含んで構成され、
前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御されない旨が報知される第 2 エピログパートとを含んで構成され、
前記発光制御手段は、
前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出における導入パートおよび前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出における導入パートのいずれにおいても共通の導入パートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出における第 2 エピログパートにおいて、第 2 エピログパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記演出実行手段は、
前記報知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報知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、該第 2 表示位置から前記第 1 表示位置に移動表示させることなく非表示とすることが可能であるとともに、前記報知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、
前記報知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、該第 2 表示位置から前記第 1 表示位置に移動表示させてから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、(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、
複数の発光手段と、
前記発光手段の制御を行う発光制御手段と、を備え、
前記発光制御手段は、輝度データで構成された輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、
前記有利状態に制御されるか否かを報知する報知演出を実行可能であり、
前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御される旨が報知される第 1 エピログパートとを含んで構成され、
前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出は、前記有利状態に制御されるか否かの当否が報知されるまでの導入パートと、前記有利状態に制御されない旨が報知される第 2 エピログパートとを含んで構成され、
前記発光制御手段は、
前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出における導

10

20

30

40

50

入パートおよび前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出における導入パートのいずれにおいても共通の導入パートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御される旨が決定されているときに実行される報知演出における第1エピソードパートにおいて、第1エピソードパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

前記有利状態に制御されない旨が決定されているときに実行される報知演出における第2エピソードパートにおいて、第2エピソードパートに対応する輝度データテーブルを用いて前記発光手段を制御し、

第1エピソードパートに対応する輝度データテーブルにおいて1の輝度データが用いられてから次の輝度データに切り替わる平均時間は、第2エピソードパートに対応する輝度データテーブルにおいて1の輝度データが用いられてから次の輝度データに切り替わる平均時間よりも短く設定されており、

前記第1エピソードパートまたは前記第2エピソードパートにおいて情報が表示される割合は、前記導入パートにおいて情報が表示される割合よりも高く、

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、実行される報知演出を好適な輝度制御にて実行でき興趣が向上する。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