

【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 6 日(2023.10.6)

【公開番号】特開 2021-186045(P2021-186045A)  
 【公開日】令和 3 年 12 月 13 日(2021.12.13)  
 【年通号数】公開・登録公報 2021-060  
 【出願番号】特願 2020-92090(P2020-92090)  
 【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

10

【手続補正書】  
 【提出日】令和 5 年 9 月 28 日(2023.9.28)  
 【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】

20

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、  
演出実行手段と、  
複数の点灯手段と、  
 を備え、  
前記演出実行手段は、

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を実行可能であり、  
第 1 変動パターンに基づき前記群演出を実行する場合、所定フレーム数から該群演出が  
開始するように、該群演出を実行可能であり、  
第 2 変動パターンに基づき前記群演出を実行する場合、所定フレーム数とは異なる特定  
フレーム数から該群演出が開始するように、該群演出を実行可能であり、  
前記複数の点灯手段の各々を点灯させるための複数の輝度データで構成された輝度データ  
テーブルは、前記群演出に対応する群演出用輝度データテーブルを含み、  
前記群演出用輝度データテーブルにおける最初の輝度データは、前記群演出において用い  
られる複数の点灯手段を消灯または低輝度で点灯させる輝度データであり、  
前記演出実行手段は、  
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であり、  
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であり、  
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困難とする演  
出を実行可能である、遊技機。

30

40

【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】

50

従来、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を実行する遊技機が知られている。たとえば、特許文献 1 には、複数のキャラクタやオブジェクトの画像が登場する群演出を実行可能な遊技機が開示されている。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0003

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0003】

【特許文献 1】特開 2019 - 050851 号公報

10

【手続補正 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0004

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0004】

上述した遊技機によれば、群演出を実行することで遊技に面白みを享受させることができるが、このような群演出に関してはまだまだ改良の余地があった。

【手続補正 5】

【補正対象書類名】明細書

20

【補正対象項目名】0005

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0005】

本発明は、かかる実情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、より好適に群演出を実行することができる遊技機を提供することである。

【手続補正 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0006

【補正方法】変更

30

【補正の内容】

【0006】

手段の遊技機は、

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、

演出実行手段と、

複数の点灯手段と、

を備え、

前記演出実行手段は、

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を実行可能であり、

40

第 1 変動パターンに基づき前記群演出を実行する場合、所定フレーム数から該群演出が開始するように、該群演出を実行可能であり、

第 2 変動パターンに基づき前記群演出を実行する場合、所定フレーム数とは異なる特定フレーム数から該群演出が開始するように、該群演出を実行可能であり、

前記複数の点灯手段の各々を点灯させるための複数の輝度データで構成された輝度データテーブルは、前記群演出に対応する群演出用輝度データテーブルを含み、

前記群演出用輝度データテーブルにおける最初の輝度データは、前記群演出において用いられる複数の点灯手段を消灯または低輝度で点灯させる輝度データであり、

前記演出実行手段は、

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

50

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であり、  
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であり、  
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困難とする演出を実行可能である、  
ことを特徴としている。

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、

10

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 CPU 120 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 CPU 120 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 CPU 120 が図 10 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

20

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）、

30

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る（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く（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）、

40

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 49 に示す群予告実行処理，図 96 ~ 図 102 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 61 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

50

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 9 6（a 2 3）～図 9 8（a 3 0）に示す期間）、

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 9 9（a 3 1）～図 1 0 0（a 3 6）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 1 0 1（a 3 7）～図 1 0 2（a 4 2）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 5 9，図 9 6 に示す例）

10

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、遊技興趣を向上させることができる。さらに、このような構成によれば、より好適に群演出を実行することができる。

20

30

40

50