

【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 9 月 21 日(2023.9.21)

【公開番号】特開 2021-178032(P2021-178032A)
【公開日】令和 3 年 11 月 18 日(2021.11.18)
【年通号数】公開・登録公報 2021-056
【出願番号】特願 2020-85015(P2020-85015)
【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 9 月 12 日(2023.9.12)

【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であるとともに、通常状態と該通常状態よりも前記有利状態に制御されやすい特別状態に制御可能な遊技機であって、

遊技の進行を制御可能な遊技制御手段と、

前記遊技制御手段から送信される制御情報にもとづいて演出を制御可能な演出制御手段と、

前記通常状態から前記有利状態または前記特別状態のいずれかに制御されたときから前記通常状態に一度も制御されていない有利期間において発生した前記有利状態の回数が特定回数に達しているときに所定数値データを第 1 の値から第 2 の値へ更新可能な更新手段と、

30

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、

前記遊技制御手段は、前記所定数値データが前記第 2 の値であることを特定可能な制御情報を前記演出制御手段に送信可能であって、

前記演出制御手段は、前記所定数値データが前記第 2 の値であることを特定可能な制御情報にもとづいた演出制御を実行可能であり、

前記演出実行手段は、

40

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、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

50

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り、

前記擬似可動体表示の近傍に前記擬似可動体表示を強調するエフェクト表示を表示可能である、

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】0001

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0001】

10

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った。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0002

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0002】

20

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った（例えば、特許文献 1 参照）。

【手続補正 4】

【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 - 92949 号公報

【手続補正 5】

30

【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った。

【手続補正 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0005

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0005】

40

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。

【手続補正 7】

【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】

50

【 0 0 0 6 】

- 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であるとともに、通常状態と該通常状態よりも前記有利状態に制御されやすい特別状態に制御可能な遊技機であって、
- 遊技の進行を制御可能な遊技制御手段と、
- 前記遊技制御手段から送信される制御情報にもとづいて演出を制御可能な演出制御手段と、
- 前記通常状態から前記有利状態または前記特別状態のいずれかに制御されたときから前記通常状態に一度も制御されていない有利期間において発生した前記有利状態の回数が特定回数に達しているときに所定数値データを第 1 の値から第 2 の値へ更新可能な更新手段と、
- 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、
- 前記遊技制御手段は、前記所定数値データが前記第 2 の値であることを特定可能な制御情報を前記演出制御手段に送信可能であって、
- 前記演出制御手段は、前記所定数値データが前記第 2 の値であることを特定可能な制御情報にもとづいた演出制御を実行可能であり、
- 前記演出実行手段は、
- 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、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、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り、
- 前記擬似可動体表示の近傍に前記擬似可動体表示を強調するエフェクト表示を表示可能である、
- ことを特徴としている。
- さらに、手段 1 の遊技機は、
- 遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能であるとともに、通常状態と該通常状態よりも前記有利状態に制御されやすい特別状態（例えば、時短状態（高確高ベース状態や低確高ベース状態））に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、
- 遊技の進行を制御可能な遊技制御手段（例えば、CPU 103）と、
- 前記遊技制御手段から送信される制御情報（例えば、図 11 - 2 に示す演出制御コマンド）にもとづいて演出を制御可能な演出制御手段（例えば、演出制御用 CPU 120）と、
- 前記通常状態から前記有利状態または前記特別状態のいずれかに制御されたときから前記通常状態に一度も制御されていない有利期間（例えば、連荘状態の期間）において発生した前記有利状態の回数が特定回数に達しているとき（例えば、連荘回数が第 1 判定回数である「5」以上であるとき）に所定数値データを第 1 の値（例えば、「0」）から第 2 の値（例えば、「1」や「2」）へ更新可能な更新手段（例えば、CPU 103 が図 11 - 13 に示す出玉状態判定処理を実行する部分）と、
- 前記所定数値データが前記第 2 の値であるときに、単位期間において付与される遊技価

値の付与速度が低下するように調整する調整手段（例えば、図 11 - 13 及び図 11 - 21 に示すように、CPU 103 が出玉状態判定処理において出玉状態フラグ値を「1」や「2」にセットすることによって大当り遊技中のファンファーレ演出期間、インターバル期間、エンディング演出期間を長期化する部分）と、

を備え、

前記遊技制御手段は、前記所定数値データが前記第 2 の値であることを特定可能な制御情報を前記演出制御手段に送信可能であって（例えば、図 11 - 13 に示すように、CPU 103 がステップ 162 S G S 17 の処理で出玉状態指定コマンドの送信設定を実行した後、図 5 に示すコマンド制御処理を実行する部分）、

前記演出制御手段は、前記所定数値データが前記第 2 の値であることを特定可能な制御情報にもとづいた演出制御を実行可能であり（例えば、図 11 - 27 及び図 11 - 28 に示すように、演出制御用 CPU 120 は、予告演出決定処理において、受信した出玉状態指定コマンドから出玉状態を特定し、該特定した出玉状態に応じた予告演出種別決定用テーブルを用いて可変表示中に予告演出を実行するか否か及び実行する予告演出の演出種別を決定可能な部分）、

前記更新手段は、終了条件が成立するときに前記所定数値データを前記第 2 の値から前記第 1 の値へ更新し（例えば、図 11 - 13 に示すように、CPU 103 が出玉状態フラグを「1」にセットしたときに同じくセットした判定後可変表示残回数が 0 となったことに基づいて出玉状態フラグを「0」にセットする部分）、

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、所定数値データが第 2 の値であるときにおいて遊技価値の付与速度を低下させる調整が実行されるため、所定数値データが第 2 の値であるときにおいて短期間に過度の遊技価値が付与されて射幸性が過度に高まってしまうことを防ぐことができるとともに、所定数値データが第 2 の値であるか否かに対応した演出制御を実行できるので、遊技興趣を向上できる。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が

10

20

30

40