

【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 8 月 4 日(2023.8.4)

【公開番号】特開 2021-137214(P2021-137214A)

【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 2020-36380(P2020-36380)

【国際特許分類】

A 63 F 7/02(2006.01)

10

【F I】

A 63 F 7/02 320

A 63 F 7/02 304 D

【手続補正書】

【提出日】令和 5 年 7 月 27 日(2023.7.27)

【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、

動作可能に設けられた可動体と、

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と、前記特定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特定演出が実行されることを示唆する示唆演出と、を実行可能な演出実行手段と、

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、

30

を備え、

前記可動体は、第 1 位置から該第 1 位置とは異なる第 2 位置に移動可能であり、

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、

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、該特定画像の態様を変化させることが可能であり、

前記特定画像の態様を変化させているときは、該特定画像に対する効果画像を表示可能であり、

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、

40

前記特別演出が実行される前に所定演出を実行可能であり、

前記表示手段は、

前記所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、

前記所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

50

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には、第 1 擬似可動体表示と、前記第 1 擬似可動体表示とは態様が異なる第 2 擬似可動体表示と、が含まれる、

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】0002

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0002】

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）。

【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】

20

【特許文献 1】特開 2019 - 92949 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】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つた。

【手続補正 5】

30

【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】

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 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

【補正の内容】

【0006】

40

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つて、

動作可能に設けられた可動体と、

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と、前記特定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特定演出が実行されることを示唆する示唆演出と、を実行可能な演出実行手段と、

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

50

可能な表示手段と、

を備え、

前記可動体は、第 1 位置から該第 1 位置とは異なる第 2 位置に移動可能であり、

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、

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、該特定画像の態様を変化させることが可能であり、

前記特定画像の態様を変化させているときは、該特定画像に対する効果画像を表示可能であり、

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所定演出を実行可能であり、

前記表示手段は、

前記所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、

前記所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には、第 1 擬似可動体表示と、前記第 1 擬似可動体表示とは態様が異なる第 2 擬似可動体表示と、が含まれる、

ことを特徴とする。

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、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

動作可能に設けられた可動体（例えば、搭載可動体 3 2、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（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）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 1 2 0 が図 1 0 - 1 9 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）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、

前記擬似可動体表示および前記可動体に係る演出を実行可能な可動体演出実行手段と、を備え、

前記可動体（例えば、搭載可動体 3 2）は、第 1 位置から該第 1 位置とは異なる第 2 位置に移動可能であり、

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 1 0 - 3 2 ~ 図 1 0 - 3 5 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 1 0 9 S G 0 0 5 B 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 1 0 9 S G 0 0 5 B を表示する部分）、

10

20

30

40

50

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）、

有利状態に制御されることを予告する予告演出（例えば、先読み予告演出）を実行可能であって、前記特定画像を徐々に拡大表示しているときには前記予告演出の実行を制限し（例えば、図 10 - 21 ~ 図 10 - 24 に示すように、拡大表示期間を含むリーチ演出中は先読み予告演出の実行を制限する部分）、

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 109SG402L、第 3 可動体 109SG402R 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）、

前記可動体演出実行手段は、

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（例えば、搭載可動体 32）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、

前記可動体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、前記可動体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、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。また、予告演出の実行によって特定画像への遊技者の注目が低下してしまうことを防ぐことができる。また、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