

【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2021-137212(P2021-137212A)

【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2020-36378(P2020-36378)

【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、

ことを特徴とする遊技機。

40

50

【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った。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った（例えば、特許文献 1 参照）。

10

【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 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】**0 0 0 4

20

【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った。

【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】**

30

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】**0 0 0 6**【補正方法】**変更**【補正の内容】****【0 0 0 6】**手段 A の遊技機は、

40

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、

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、

50

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、

10

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、

20

動作可能に設けられた可動体（例えば、搭載可動体32、第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402R）と、

前記可動体（例えば、第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402R）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CPU120が図10-19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、

30

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32）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）、

40

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

50

像表示装置 5 においてエフェクト画像 1 0 9 S G 0 0 5 X を表示する部分)、

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 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 の移動制御周期は 1 m s 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 3 3 m s 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 3 2)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、遊技興奮を向上できる。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