

【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 6 年 1 月 23 日(2024.1.23)

【公開番号】特開 2022-69716(P2022-69716A)
【公開日】令和 4 年 5 月 12 日(2022.5.12)
【年通号数】公開公報(特許)2022-083
【出願番号】特願 2020-178519(P2020-178519)
【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 6 年 1 月 15 日(2024.1.15)

【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、

発光体と、

前記有利状態に制御されることを報知可能な特定演出と、前記特定演出において前記有利状態に制御されることが報知される場合に実行される特別演出と、該特別演出後に実行される事後演出と、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、

30

前記有利状態は、第 1 有利状態と、該第 1 有利状態よりも遊技者にとって有利な第 2 有利状態と、を含み、

前記演出実行手段は、

前記特定演出として、特定キャラクタを表示する第 1 特定演出と、特殊キャラクタを表示する第 2 特定演出と、前記特定キャラクタと前記特殊キャラクタとのいずれも表示しない第 3 特定演出と、を実行可能であり、

前記事後演出として、前記第 1 特定演出において前記特別演出を実行した後に前記特定キャラクタを表示する第 1 事後演出を実行可能であり、

前記事後演出として、前記第 2 特定演出において前記特別演出を実行した後に前記特殊キャラクタを表示する第 2 事後演出を実行可能であり、

40

前記事後演出として、前記第 3 特定演出において前記特別演出を実行した後に該第 3 特定演出に関連した演出態様であって前記特定キャラクタと前記特殊キャラクタとのいずれも表示しない第 3 事後演出を実行可能であり、

前記事後演出において前記発光体を発光させることが可能であり、

前記第 1 事後演出において、前記第 2 事後演出と共通の発光パターンにより前記発光体を発光させることが可能であり、

前記第 3 事後演出において、前記第 1 事後演出と前記第 2 事後演出とは異なる発光パターンにより前記発光体を発光させることが可能であり、

前記第 2 有利状態に制御される割合は、前記第 1 特定演出と前記第 2 特定演出と前記第 3 特定演出のいずれが実行されるかによって異なり、

50

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殊演出を実行可能であり、

前記特殊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、前記特殊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**】0006

【**補正方法**】変更

【**補正の内容**】

【0006】

(A)請求項1に記載の遊技機は、

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って、

発光体と、

前記有利状態に制御されることを報知可能な特定演出と、前記特定演出において前記有利状態に制御されることが報知される場合に実行される特別演出と、該特別演出後に実行される事後演出と、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、

前記有利状態は、第1有利状態と、該第1有利状態よりも遊技者にとって有利な第2有利状態と、を含み、

前記演出実行手段は、

前記特定演出として、特定キャラクタを表示する第1特定演出と、特殊キャラクタを表示する第2特定演出と、前記特定キャラクタと前記特殊キャラクタとのいずれも表示しない第3特定演出と、を実行可能であり、

前記事後演出として、前記第1特定演出において前記特別演出を実行した後に前記特定キャラクタを表示する第1事後演出を実行可能であり、

前記事後演出として、前記第2特定演出において前記特別演出を実行した後に前記特殊キャラクタを表示する第2事後演出を実行可能であり、

前記事後演出として、前記第3特定演出において前記特別演出を実行した後に該第3特定演出に関連した演出態様であって前記特定キャラクタと前記特殊キャラクタとのいずれも表示しない第3事後演出を実行可能であり、

前記事後演出において前記発光体を発光させることが可能であり、

前記第1事後演出において、前記第2事後演出と共通の発光パターンにより前記発光体を発光させることが可能であり、

前記第3事後演出において、前記第1事後演出と前記第2事後演出とは異なる発光パターンにより前記発光体を発光させることが可能であり、

前記第2有利状態に制御される割合は、前記第1特定演出と前記第2特定演出と前記第3特定演出のいずれが実行されるかによって異なり、

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殊演出を実行可能であり、

前記特殊演出が実行される前に所定演出を実行可能であり、

10

20

30

40

50

前記表示手段は、

前記所定演出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、前記特殊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。

10

さらに、請求項 1 に記載の遊技機は、

始動条件が成立したことにもとづいて特別識別情報の可変表示を行い、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、

非特別状態と該非特別状態よりも前記始動条件が成立しやすい特別状態とに制御可能な状態制御手段と、

前記有利状態に制御することを決定可能な決定手段と、

表示を行うことが可能な表示手段と、

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、

20

前記表示手段は、

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であり、

特別識別情報の可変表示に対応して装飾識別情報の可変表示を表示可能であり、

前記演出実行手段は、前記非特別状態において、

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く、

30

前記演出実行手段は、前記特別状態において、装飾識別情報の可変表示の態様を特定態様とするか否かを煽る煽り演出を実行可能であり、

前記第 2 特別状態における 1 の可変表示あたりの前記煽り演出の実行割合は、前記第 1 特別状態における 1 の可変表示あたりの前記煽り演出の実行割合よりも低い、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定期数の可変表示を経て制御された第 2 特別状態では、有利状態に制御されない期間が長く続いたことを考慮して、有利状態に制御することが決定されない可変表示は、可変表示パターンの種類が少ないとともに可変表示期間の平均期間が短くなることで、他の状態よりも可変表示の消化速度が高まるため、好適な第 2 特別状態を提供することができるとともに、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ので、商品性を高めることができる。

40