

【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6月28日(2023.6.28)

【公開番号】特開2021-137167(P2021-137167A)

【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2020-35702(P2020-35702)

【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6月20日(2023.6.20)

【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つて、

遊技者が操作可能な操作手段と、

前記操作手段が振動する振動演出として、所定振動演出と特殊振動演出とを実行可能な振動演出実行手段と、

前記所定振動演出に伴い前記操作手段を発光させる発光演出を実行可能な発光演出実行手段と、

遊技の進行に応じて特定演出を実行可能な演出実行手段と、

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、を備え、

前記所定振動演出が実行されないときよりも、前記所定振動演出が実行されるときの方が、前記有利状態に制御される割合が高く、

前記振動演出実行手段は、前記特定演出の実行に伴い前記特殊振動演出を実行可能であり、

前記所定振動演出と、前記特殊振動演出とで態様が異なり、

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殊演出を実行可能であり、

40

前記表示手段は、

前記特殊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、

前記特殊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る、遊技機。

50

## 【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】

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3】

10  
【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ただけであり、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】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】

(A) 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、  
遊技者が操作可能な操作手段と、

前記操作手段が振動する振動演出として、所定振動演出と特殊振動演出とを実行可能な振動演出実行手段と、

前記所定振動演出に伴い前記操作手段を発光させる発光演出を実行可能な発光演出実行手段と、

遊技の進行に応じて特定演出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、

前記所定振動演出が実行されないときよりも、前記所定振動演出が実行されるときの方が、前記有利状態に制御される割合が高く、

前記振動演出実行手段は、前記特定演出の実行に伴い前記特殊振動演出を実行可能であ

10

20

30

40

50

り、

前記所定振動演出と、前記特殊振動演出とで態様が異なり、

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殊演出を実行可能であり、

前記表示手段は、

前記特殊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、

前記特殊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る、

ことを特徴としている。

20

さらに、(1)上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、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など)に制御可能な遊技機(例えばパチンコ遊技機1など)であって、遊技者が操作可能な操作手段(例えばスティックコントローラ31A、プッシュボタン31Bなど)と、前記操作手段が振動する振動演出として、所定振動演出(例えば操作部演出パターンに含まれる振動パターンによる振動モータ131の駆動など)と特殊振動演出(例えば可変表示演出制御パターンに含まれる振動制御データによる振動モータ131の駆動など)とを実行可能な振動演出実行手段(例えばステップAKS203にて決定された操作部演出制御パターンや可変表示演出制御パターンの振動制御データを用いてステップS172の可変表示中演出処理を実行する演出制御用CPU120など)と、前記所定振動演出に伴い前記操作手段を発光させる発光演出(例えば操作部演出パターンに含まれる発光色によるレバーランプ9B1およびボタンランプ9B2の発光など)を実行可能な発光演出実行手段(例えばステップAKS203にて決定された操作部演出制御パターンのランプ制御データを用いてステップS172の可変表示中演出処理を実行する演出制御用CPU120など)と、遊技の進行に応じて特定演出(例えばSPリーチAのリーチ演出、大当たり確定報知、大当たり種別抽選など)を実行可能な特定演出実行手段(例えばステップAKS203にて決定された可変表示演出制御パターンに基づいてステップS172の可変表示中演出処理を実行する演出制御用CPU120など)と、を備え、前記所定振動演出が実行されないときよりも、前記所定振動演出が実行されるときの方が、前記有利状態に制御される割合が高く(例えば操作部演出パターンなどに応じた大当たり信頼度など)、前記所定振動演出に伴う前記発光演出の発光態様と、該所定振動演出が実行されたタイミングとに応じて、前記有利状態に制御される割合が異なり(例えば操作部演出パターンに含まれる発光色と操作部演出パターンの用途に応じた大当たり信頼度など)、前記振動演出実行手段は、前記特定演出の実行に伴い前記特殊振動演出を実行可能であり(例えば期間AKZ01～AKZ05における振動演出の実行など)、前記所定振動演出と、前記特殊振動演出とで振動態様が異なり(例えば振動パターンAKV41～AKV44とは異なる振動パターンAKV01～AKV03など)、

30

可変表示がリーチ態様になるタイミングにおいて所定振動演出を実行可能であり、

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、

40

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、

50

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。

このような構成によれば、振動演出の振動態様や発光演出の発光態様、振動演出の実行タイミングに注目させて、遊技興趣を向上させることができる。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に遊技者を注目させることができる。

10

20

30

40

50