

【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 10 月 19 日(2023.10.19)

【公開番号】特開 2021-186359(P2021-186359A)
【公開日】令和 3 年 12 月 13 日(2021.12.13)
【年通号数】公開・登録公報 2021-060
【出願番号】特願 2020-95884(P2020-95884)
【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

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

【手続補正書】
【提出日】令和 5 年 10 月 11 日(2023.10.11)
【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
【補正の内容】

20

【特許請求の範囲】
【請求項 1】

複数種類の演出識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果が導出表示されたときに有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、

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、

特定状態に制御可能な状態制御手段と、

30

可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段と、を備え、

前記状態制御手段は、前記更新手段が更新した数値情報が特定回数に対応する特定値となることによって特定条件が成立したときに前記特定状態に制御可能であり、

前記表示手段は、前記特定条件が成立したときに、前記特定条件が成立したことを報知する特定報知演出を実行可能であり、

前記特定報知演出は前記演出識別情報の視認性を低下させる演出であり、

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、

40

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

50

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】

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】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

【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】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

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。 20

【手続補正 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0009】

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。 30

【手続補正 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0010

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0010】

（A）本発明による遊技機は、複数種類の演出識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果が導出表示されたときに有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、 40

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、

特定状態に制御可能な状態制御手段と、

可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段と、を備え、

前記状態制御手段は、前記更新手段が更新した数値情報が特定回数に対応する特定値となることによって特定条件が成立したときに前記特定状態に制御可能であり、

前記表示手段は、前記特定条件が成立したときに、前記特定条件が成立したことを報知 50

する特定報知演出を実行可能であり、

前記特定報知演出は前記演出識別情報の視認性を低下させる演出であり、

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、

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、本発明による遊技機は、第 1 識別情報の可変表示および第 2 識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当り図柄）が導出表示されたときに有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機であって、

20

通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態（例えば、時短状態）に制御可能な状態制御手段（例えば、図 8 - 17 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 におけるステップ 100 IWS 166、ステップ 100 IWS 173 を実行する部分、図 8 - 19 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 におけるステップ 100 IWS 537 を実行する部分）と、

可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段（例えば、図 8 - 13 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 におけるステップ 100 IWS 71 を実行する部分）と、を備え、

状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり（例えば、図 8 - 13 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 におけるステップ 100 IWS 74、ステップ 100 IWS 75 を実行する部分、図 8 - 17 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 におけるステップ 100 IWS 172、ステップ 100 IWS 173 を実行する部分）、

30

更新手段は、第 1 識別情報の可変表示が実行される場合と第 2 識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新し（例えば、図 8 - 13 に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 におけるステップ 100 IWS 71 を実行する部分）、

更新手段は、所定条件が成立したときに数値情報を初期値に設定し（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 におけるステップ 120 IWS 13, S 135, S 149, S 161 を実行する部分）、

40

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、

50

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。

そのような構成によれば、遊技者の救済を好適に実現できる。具体的には、遊技状態が
変化して、いずれの識別情報の可変表示が実行される状況であっても数値情報の更新が継
続するので遊技者が救済されやすくなり、遊技の意欲を高めることができる。

10

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。

20

30

40

50