

【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 4 年 11 月 28 日(2022.11.28)

【公開番号】特開 2021-61872(P2021-61872A)

【公開日】令和 3 年 4 月 22 日(2021.4.22)

【年通号数】公開・登録公報 2021-019

【出願番号】特願 2019-186461(P2019-186461)

【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 2 6 Z

【手続補正書】

【提出日】令和 4 年 11 月 15 日(2022.11.15)

【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】

演出識別情報の可変表示を実行し、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、

遊技者から視認可能に設けられた電子部品と、

前記電子部品の周辺に設けられた特定部材と、

透光性を有する部材であって遊技者が該部材を透して前記電子部品及び前記特定部材を視認可能に設けられた透光部材と、

演出を実行可能な演出実行手段と、を備え、

30

前記透光部材は、前記電子部品と前記特定部材の前側に設けられており、

前記演出実行手段は、

演出識別情報が仮停止したことに伴う第 1 演出と、

前記第 1 演出を実行した後に演出識別情報の可変表示の再開に伴ってキャラクタ画像を表示する第 2 演出と、

前記第 2 演出を実行した後に 1 の可変表示における何回目の可変表示の再開であるかを特定可能な第 1 情報を表示する第 1 情報表示演出と、

前記第 1 情報表示演出を実行した後に前記第 1 情報に対応した情報であって該第 1 情報よりも視認性が低い第 2 情報を表示する第 2 情報表示演出と、を実行可能であり、

前記第 2 演出において、1 の可変表示における再開回数に応じて異なる態様のキャラクタ画像を表示可能であり、

40

前記第 1 情報表示演出において、前記第 2 演出の実行中に再開された演出識別情報の可変表示の実行中に、該実行中の可変表示の少なくとも一部を隠蔽するように前記第 1 情報を表示可能であり、

前記第 2 演出の実行期間は、前記第 1 情報表示演出の実行期間よりも長く、

前記有利状態に制御される割合は、1 の可変表示における再開回数が多いときの方が、再開回数が少ないときよりも高い、

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

50

【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 】

従来の遊技機には、特定演出識別情報の可変表示を実行可能であるとともに、該可変表示中において特定演出識別情報の仮停止と再可変表示を実行可能なものがある。このような遊技機には、特定演出識別情報の仮停止後にキャラクタの表示を行ってから再可変表示を実行するものがある（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

10

【補正対象項目名】 0 0 0 4

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 0 4 】

【特許文献 1】 特開 2 0 1 6 - 1 3 1 8 7 6 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 5

【補正方法】 変更

【補正の内容】

20

【 0 0 0 5 】

しかしながら、特許文献 1 にあっては、キャラクタの表示について適切な期間による演出ができず、遊技興趣を向上できないという問題がある。

【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 6

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 0 6 】

本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、遊技興趣を向上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】 0 0 0 7

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 0 7 】

手段 A の遊技機は、

演出識別情報の可変表示を実行し、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、

40

遊技者から視認可能に設けられた電子部品と、

前記電子部品の周辺に設けられた特定部材と、

透光性を有する部材であって遊技者が該部材を透して前記電子部品及び前記特定部材を視認可能に設けられた透光部材と、

演出を実行可能な演出実行手段と、を備え、

前記透光部材は、前記電子部品と前記特定部材の前側に設けられており、

前記演出実行手段は、

演出識別情報が仮停止したことに伴う第 1 演出と、

前記第 1 演出を実行した後に演出識別情報の可変表示の再開に伴ってキャラクタ画像を表示する第 2 演出と、

50

前記第 2 演出を実行した後に 1 の可変表示における何回目の可変表示の再開であるかを特定可能な第 1 情報を表示する第 1 情報表示演出と、

前記第 1 情報表示演出を実行した後に前記第 1 情報に対応した情報であって該第 1 情報よりも視認性が低い第 2 情報を表示する第 2 情報表示演出と、を実行可能であり、

前記第 2 演出において、1 の可変表示における再開回数に応じて異なる態様のキャラクター画像を表示可能であり、

前記第 1 情報表示演出において、前記第 2 演出の実行中に再開された演出識別情報の可変表示の実行中に、該実行中の可変表示の少なくとも一部を隠蔽するように前記第 1 情報を表示可能であり、

前記第 2 演出の実行期間は、前記第 1 情報表示演出の実行期間よりも長く、

前記有利状態に制御される割合は、1 の可変表示における再開回数が多いときの方が、再開回数が少ないときよりも高い、

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、7 5 S G 0 0 1）であって、

遊技者から視認可能に設けられた電子部品（例えば、LED 基板 3 0 3、4 0 3、6 0 3、8 0 3）と、

前記電子部品の周辺に設けられ、該電子部品と同系色に形成された特定部材（例えば、ベース部材 3 0 1、4 0 1、6 0 1、8 0 1）と、

透光性を有する部材であって遊技者が該部材を透して前記電子部品及び前記特定部材を視認可能に設けられた透光部材（例えば、カバー部材 3 0 2、4 0 2、6 0 2、8 0 2）と、

演出画像を表示可能な表示手段（例えば、画像表示装置 5）と、

特定キャラクタ（例えば、味方キャラクタ B - 3）を前記表示手段に表示して前記有利状態に関する示唆を行う特定演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 1 2 0）と、

を備え、

前記透光部材（例えば、カバー部材 3 0 2）は、前記電子部品（例えば、LED 基板 3 0 3）と前記特定部材（例えば、ベース部材 3 0 1）とに跨るように形成された装飾パターン（例えば、装飾パターン 3 3 1）を有し（図 1 0 - 1 2 参照）、

前記演出実行手段は、前記特定演出として、

前記特定キャラクタを、第 1 態様（例えば、頭身を変化させない味方キャラクタ B - 3）にて表示する第 1 特定演出（例えば、スーパーリーチ のリーチ演出）と、

前記特定キャラクタを、前記第 1 態様とは異なる態様であって前記特定キャラクタにおける特定の構成要素の表示割合が該第 1 態様よりも高い第 2 態様（例えば、味方キャラクタ B - 3 から頭身を低くした味方キャラクタ B - 2）にて表示する第 2 特定演出（例えば、パターン C I - 2 のカットイン演出）と、

前記特定キャラクタを、前記第 1 態様及び前記第 2 態様とは異なる態様であって前記特定の構成要素の表示割合が前記第 1 態様よりも高い第 3 態様（例えば、味方キャラクタ B - 3 を味方キャラクタ B - 2 から更に頭身を低くした味方キャラクタ B - 1）にて表示する第 3 特定演出（例えば、表示パターン の保留表示予告演出やアクティブ表示予告演出）と、

を実行可能であり、

前記第 1 態様は、前記第 2 態様との前記特定の構成要素の表示割合の差が前記第 3 態様との前記特定の構成要素の表示割合の差よりも小さいことで、前記第 3 態様よりも前記第 2 態様に類似しており（例えば、図 1 1 - 1 9（B）に示すように、味方キャラクタ B - 3 と味方キャラクタ B - 2 との頭身差が約 1 頭身であり、味方キャラクタ B - 3 と味方キャラクタ B - 1 との頭身差が約 1.5 頭身であるので、味方キャラクタ B - 1 よりも頭身差にして約 0.5 頭身分味方キャラクタ B - 2 に類似したキャラクタである部分）、

10

20

30

40

50

前記第 3 特定演出が実行された後に前記第 1 特定演出が実行される割合は、前記第 2 特定演出が実行された後に前記第 1 特定演出が実行される割合と異なる（例えば、図 1 1 - 2 2 に示すように、表示パターン にて保留表示予告演出が実行されてからスーパーリーチ のリーチ演出が実行される割合は、パターン C I - 2 にてカットイン演出が実行されてからスーパーリーチ のリーチ演出が実行される割合よりも高い部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者から視認可能に電子部品を配置しても、装飾パターンによって電子部品が目立ちにくくなるため、設計の自由度を高めることができる。また、特定キャラクタが第 2 態様と第 3 態様のいずれで表示されるかによって、その後に特定の構成要素の表示割合が最も低い第 1 態様にて表示される割合が変化するので、第 2 態様と第 3 態様とのどちらで特定キャラクタが表示されるのかに注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

10

20

30

40

50