

【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 2 月 28 日(2022.2.28)

【公開番号】特開 2020-151169(P2020-151169A)

【公開日】令和 2 年 9 月 24 日(2020.9.24)

【年通号数】公開・登録公報 2020-039

【出願番号】特願 2019-52197(P2019-52197)

【国際特許分類】

A 63 F 7/02(2006.01)

10

【F I】

A 63 F 7/02 320

【手続補正書】

【提出日】令和 4 年 2 月 17 日(2022.2.17)

【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】

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、
遊技者の動作を検出可能であって複数の部品で構成された検出手段と、
前記検出手段が検出可能な動作を遊技者が行うように促す促進演出を実行可能な促進演出
実行手段と、
前記促進演出が実行される前に、特定演出画像の表示態様が変化する特定演出を実行可能
な特定演出実行手段と、
を備え、

前記促進演出として、前記特定演出に応じて実行する特定促進演出と、前記特定演出と関
連なく実行される所定演出に応じて実行する所定促進演出と、を含み、

30

前記特定演出実行手段は、

前記特定演出画像として、前記検出手段を構成する各部品を斜めから視した状態を模した
複数の斜視部品画像を表示可能であり、

前記特定演出において、前記複数の斜視部品画像が分離している未完成段階の表示態様か
ら前記複数の斜視部品画像の全てが組み立てられた完成段階の表示態様に前記特定演出画
像を変化させることが可能であり、

前記特定演出において、前記未完成段階の表示態様から、前記完成段階の表示態様とせず
に、前記完成段階の表示態様と異なる表示態様に前記特定演出画像を変化させることが可
能であり、

40

前記特定演出において、分離している斜視部品画像を、遊技者の近傍となる画面手前側に
位置しているように表示し、徐々に画像の大きさを小さく表示することで、遊技者の遠方
となる画面奥方に位置しているように表示している斜視部品画像に近づくように表示し、
前記特定演出画像として表示される前記複数の斜視部品画像は、前記検出手段を構成する
各部品のうち、各部品により該検出手段が完成したときに遊技者から視認不能となる部分
を有する内部部品の斜視部品画像を含む一方、所定部品の斜視部品画像を含んでおらず、
前記内部部品の斜視部品画像は、前記内部部品が有する形状の一部が省略された簡略化画
像であり、

前記促進演出実行手段は、

前記促進演出を、第 1 態様と該第 1 態様の促進演出が実行される場合よりも前記有利状態

50

となる割合が高い第２態様とを含む複数種類の態様にて前記促進演出を実行可能であり、前記特定演出において前記特定演出画像の表示態様が前記完成段階の表示態様に変化したときに前記第２態様にて前記促進演出を実行可能である、
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】

10

手段Ａ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、

遊技者の動作を検出可能であって複数の部品で構成された検出手段と、

前記検出手段が検出可能な動作を遊技者が行うように促す促進演出を実行可能な促進演出実行手段と、

前記促進演出が実行される前に、特定演出画像の表示態様が変化する特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、

を備え、

前記促進演出として、前記特定演出に応じて実行する特定促進演出と、前記特定演出と関連なく実行される所定演出に応じて実行する所定促進演出と、を含み、

20

前記特定演出実行手段は、

前記特定演出画像として、前記検出手段を構成する各部品を斜めから視した状態を模した複数の斜視部品画像を表示可能であり、

前記特定演出において、前記複数の斜視部品画像が分離している未完成段階の表示態様から前記複数の斜視部品画像の全てが組み立てられた完成段階の表示態様に前記特定演出画像を変化させることが可能であり、

前記特定演出において、前記未完成段階の表示態様から、前記完成段階の表示態様とせずに、前記完成段階の表示態様と異なる表示態様に前記特定演出画像を変化させることが可能であり、

前記特定演出において、分離している斜視部品画像を、遊技者の近傍となる画面手前側に位置しているように表示し、徐々に画像の大きさを小さく表示することで、遊技者の遠方となる画面奥方に位置しているように表示している斜視部品画像に近づくように表示し、前記特定演出画像として表示される前記複数の斜視部品画像は、前記検出手段を構成する各部品のうち、各部品により該検出手段が完成したときに遊技者から視認不能となる部分を有する内部部品の斜視部品画像を含む一方、所定部品の斜視部品画像を含んでおらず、前記内部部品の斜視部品画像は、前記内部部品が有する形状の一部が省略された簡略化画像であり、

30

前記促進演出実行手段は、

前記促進演出を、第１態様と該第１態様の促進演出が実行される場合よりも前記有利状態となる割合が高い第２態様とを含む複数種類の態様にて前記促進演出を実行可能であり、前記特定演出において前記特定演出画像の表示態様が前記完成段階の表示態様に変化したときに前記第２態様にて前記促進演出を実行可能である、
ことを特徴としている。

40

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、大当たり遊技状態など）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、

遊技者の動作を検出可能な検出手段（例えば、コントローラセンサユニット３５Ａを含むスティックコントローラ３１Ａやプッシュセンサ３５Ｂを含むプッシュボタン３１Ｂ、ハンドルセンサ（図示略）を含む打球操作ハンドル３０など）と、

前記検出手段が検出可能な動作を遊技者が行うように促す促進演出を実行可能な促進演出

50

実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、スティックコントローラ３１Ａまたはプッシュボタン３１Ｂの操作有効期間において、スティックコントローラ３１Ａまたはプッシュボタン３１Ｂが検出可能な動作を遊技者が行うように促す操作促進演出を実行可能な部分。図８－１９（Ａ）（Ｂ）参照）と、

前記促進演出が実行される前に、特定演出画像の表示態様が段階的に変化する特定演出を実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、スーパーリーチ演出において操作促進演出を開始する前に、該操作促進演出に用いるコントローラ画像Ｚ１やプッシュボタン画像Ｚ３に関連する部品画像ＺＡ１～ＺＡ５、ＺＣ１～ＺＣ５を段階的に表示する部品集合演出を実行可能な部分。図８－１４～図８－１６参照）と、

を備え、

10

前記促進演出実行手段は、

前記促進演出を、第１態様と該第１態様の促進演出が実行される場合よりも前記有利状態となる割合が高い第２態様とを含む複数種類の態様にて前記促進演出を実行可能であり（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が、操作促進演出において、図８－１９（Ａ）に示すように、画像表示装置５にスティックコントローラ３１Ａを模したコントローラ画像Ｚ１と「引け！」なる文字画像Ｚ２を表示するか、図８－１９（Ｂ）に示すように、画像表示装置５にプッシュボタン３１Ｂを模したプッシュボタン画像Ｚ３と「押せ！」なる文字画像Ｚ４を表示する部分）、

前記特定演出において前記特定演出画像の表示態様が特定表示態様に変化したときに前記第２態様にて前記促進演出を実行可能であり（例えば、演出パターンＰＴ２－２、ＰＴ２－３に基づく集合成功の部品集合演出が実行された場合、演出パターンＰＴ２－１に基づく集合失敗の部品集合演出が実行された場合よりも高い割合で、操作促進演出においてコントローラ組立演出を経てスティックコントローラ３１Ａの操作が促進される部分。図８－１０参照）、

20

前記特定演出実行手段は、前記特定演出画像として前記促進演出に用いられる演出画像（例えば、コントローラ画像Ｚ１やプッシュボタン画像Ｚ３）に関連する演出画像（例えば、部品画像ＺＡ１～ＺＡ５または部品画像ＺＣ１～ＺＣ５）を表示可能であり、

さらに、

可変表示に関する特定表示（例えば、アクティブ表示）を表示可能な特定表示手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

30

前記有利状態に制御されることを示唆する有利示唆演出（例えば、ＳＰリーチ演出）を実行可能な有利示唆演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）と、

前記有利示唆演出の実行中に、所定表示（例えば、操作表示）を表示可能な所定表示手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）とを備え、

前記特定表示手段は、前記特定表示を前記有利示唆演出の実行中に表示可能であり（例えば、アクティブ表示をＳＰリーチの実行中に表示する）、

前記有利示唆演出の実行中において前記特定表示が前記所定表示に変化可能であり（例えば、図９－１（ｃ）、（ｄ）に示すように、ＳＰリーチの実行中に赤アクティブ表示１０１Ｆ００２が強操作アクティブ表示１０１Ｆ００４に変化する）、

前記特定表示が前記所定表示に変化したときと、前記特定表示が前記所定表示に変化することなく前記所定表示が表示されたときとで、前記有利示唆演出の実行後に前記有利状態に制御される割合が異なる（例えば、赤アクティブ表示１０１Ｆ００２が強操作アクティブ表示１０１Ｆ００４に変化したときと、赤アクティブ表示１０１Ｆ００２が強操作アクティブ表示１０１Ｆ００４に変化することなくスティック操作促進表示１０１Ｆ００５が表示されたときとでは、ＳＰリーチ演出の実行後に大当たり遊技状態に制御される割合が異なる）

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出画像の表示態様が特定表示態様に変化して促進演出が第２態様にて実行されることに対する期待感を段階的に高めることができるため、遊技の興趣が向上する。また、遊技者は特定演出が促進演出に関連して実行される演出であることを認

50

識しやすくなる。また、有利示唆演出中に実行される特定表示による演出の興趣を向上させることができる。

10

20

30

40

50