

【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2021-186358(P2021-186358A)

【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2020-95883(P2020-95883)

【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

20

【補正方法】変更

【補正の内容】

【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には、第1擬似可動体表示と、前記第1擬似可動体表示とは態様が

50

異なる第2擬似可動体表示と、が含まれる、
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

20

【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。

【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】

30

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】0010

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0010】

40

(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、

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を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、

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には、第1擬似可動体表示と、前記第1擬似可動体表示とは態様が異なる第2擬似可動体表示と、が含まれる、

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、大当たり図柄）が導出表示されたときに有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機であって、

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100IWS166、ステップ100IWS173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100IWS537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100IWS71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100IWS74、ステップ100IWS75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100IWS172、ステップ100IWS173を実行する部分）、

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100IWS71を実行する部分）、

特別条件は、可変表示の表示結果として特定表示結果とは異なる所定表示結果（例えば、はずれ図柄）が特別回数連続して導出表示されたことにもとづいて成立し（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120IWS85, S86を実行する部分。遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ120IWS150を実行する部分。）、

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、

10

20

30

40

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。

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こと。

10

20

30

40

50