

【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8月17日(2023.8.17)

【公開番号】特開2021-137097(P2021-137097A)

【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2020-34727(P2020-34727)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

10

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

A 6 3 F 7/02 3 2 0

【手続補正書】

【提出日】令和5年8月8日(2023.8.8)

【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】

可変表示の表示結果が特定表示結果となつたときに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つ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、

演出実行手段と、

30

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方に設けられ、

前記演出実行手段は、複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出を実行可能であり、

前記群演出における画像の表示期間は、第1表示期間と、第2表示期間と、第3表示期間とを含み、

前記第1表示期間は、前記群演出において最初のキャラクタの表示を開始してから、キャラクタの新たな表示がされ、いずれかのキャラクタの表示が最初に終了するまでの期間であり、

前記第2表示期間は、前記第1表示期間よりも長い期間であつて、キャラクタの新たな表示がされ、かつ表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり、

前記第3表示期間は、キャラクタの新たな表示がされることなく、表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり、

前記演出実行手段は、

第1変動パターンに基づき前記群演出を実行する場合、所定フレーム数目から該群演出が開始するように、該群演出を実行可能であり、

第2変動パターンに基づき前記群演出を実行する場合、所定フレーム数目とは異なる特定フレーム数目から該群演出が開始するように、該群演出を実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

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】**

従来、複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出を実行する遊技機が知られている。

**【手続補正3】****【補正対象書類名】**明細書

10

**【補正対象項目名】**0003**【補正方法】**変更**【補正の内容】****【0003】**

たとえば、特許文献1には、複数のキャラクタやオブジェクトの画像が登場する群演出を実行可能な遊技機が開示されている。

**【手続補正4】****【補正対象書類名】**明細書

20

**【補正対象項目名】**0004**【補正方法】**変更**【補正の内容】****【0004】**

【特許文献1】特開2019-050851号公報

**【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】**

上述した遊技機によれば、群演出を実行することで遊技に面白みを享受させることができ 30 るが、このような群演出に関してはまだまだ改良の余地があった。

**【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】**

本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、その目的は、より好適に群演出を実行することができる遊技機を提供することである。

**【手続補正7】**

40

**【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】**

手段Aの遊技機は、

可変表示の表示結果が特定表示結果となったときに遊技者にとって有利な有利状態に制御可能 45 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、

50

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方に設けられ、

前記演出実行手段は、複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出を実行可能であり、

前記群演出における画像の表示期間は、第1表示期間と、第2表示期間と、第3表示期間と、を含み、

前記第1表示期間は、前記群演出において最初のキャラクタの表示を開始してから、キャラクタの新たな表示がされ、いずれかのキャラクタの表示が最初に終了するまでの期間であり、 10

前記第2表示期間は、前記第1表示期間よりも長い期間であって、キャラクタの新たな表示がされ、かつ表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり、前記第3表示期間は、キャラクタの新たな表示がされることなく、表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり、

前記演出実行手段は、

第1変動パターンに基づき前記群演出を実行する場合、所定フレーム数目から該群演出が開始するように、該群演出を実行可能であり、

第2変動パターンに基づき前記群演出を実行する場合、所定フレーム数目とは異なる特定フレーム数目から該群演出が開始するように、該群演出を実行可能である、 20  
ことを特徴としている。

この特徴によれば、より好適に群演出を実行することができる。

手段1の遊技機は、

可変表示の表示結果が特定表示結果となったときに遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1、75SG001）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303, 403, 603, 803）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301, 401, 601, 801）と、 30

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302, 402, 602, 802）と、

複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出（たとえば、群予告演出）を実行する群演出実行手段（たとえば、図47に示す群予告実行処理、図94～図100に示す6人群予告演出）と、

を備え、

前記透光部材（例えば、カバー部材302）は、前記電子部品（例えば、LED基板303）と前記特定部材（例えば、ベース部材301）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331）を有し（図10-12参照）、 40

前記群演出における画像の表示期間は、第1表示期間と、第2表示期間と、第3表示期間とを含み（たとえば、図59に示す期間）、

前記第1表示期間は、前記群演出において最初のキャラクタの表示を開始してから、キャラクタの新たな表示がされ、いずれかのキャラクタの表示が最初に終了するまでの期間であり（たとえば、図94(a23)～図96(a30)に示す期間）、

前記第2表示期間は、前記第1表示期間よりも長い期間であって、キャラクタの新たな表示がされ、かつ表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図97(a31)～図98(a36)に示す期間）、

前記第3表示期間は、キャラクタの新たな表示がされることなく、表示されているキャラ

10

20

30

40

50

ラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図99（a37）～図100（a42）に示す期間）、

前記第1表示期間において、最初に表示されたキャラクタの一部が表示されている第1状況から、当該最初に表示されたキャラクタの一部が前記第1状況よりも表示され、かつ2番目に表示されたキャラクタの一部が表示された第2状況になる（たとえば、図57、図94に示す例）

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、より好適に群演出を実行することができる。

10

20

30

40

50