

【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 12 月 8 日(2022.12.8)

【公開番号】特開 2021-62157(P2021-62157A)

【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 2019-189933(P2019-189933)

【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

【手続補正書】

【提出日】令和 4 年 11 月 30 日(2022.11.30)

【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、

動作可能に設けられた可動体と、

演出を実行可能な演出実行手段を備え、

前記演出実行手段は、

前記可動体を動作させることにより演出結果を報知する特定演出と、前記特定演出が実行されるよりも前に前記可動体を繰り返し動作させることにより前記特定演出が実行されることを示唆する示唆演出と、を実行可能であり、

30

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か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

【補正対象項目名】0 0 0 4

50

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0004】

しかしながら、特許文献1にあっては、遊技機の興趣向上や商品性を高める改良の余地があった。

【手続補正3】

【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】

本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、遊技興趣を向上及び商品性を高める遊技機を提供することを目的とする。

【手続補正4】

【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】

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、

動作可能に設けられた可動体と、  
演出を実行可能な演出実行手段を備え、  
前記演出実行手段は、

前記可動体を動作させることにより演出結果を報知する特定演出と、前記特定演出が実行されるよりも前に前記可動体を繰り返し動作させることにより前記特定演出が実行されることを示唆する示唆演出と、を実行可能であり、

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、

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。

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）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

動作可能に設けられた可動体（例えば、第1可動体109SG401、第2可動体109SG402L、第3可動体109SG402R）と、

前記可動体を動作させることにより演出結果を報知する特定演出（例えば、可動体動作

10

20

30

40

50

演出 A や可動体動作演出 B ) と、前記特定演出が実行されるよりも前に前記可動体を繰り返し動作させることにより前記特定演出が実行されることを示唆する示唆演出 (例えば、可動体動作示唆演出 A や可動体動作示唆演出 B ) と、を実行可能な演出実行手段 (例えば、演出制御用 CPU 120 が図 10 - 19 に示す可変表示中演出処理を実行する部分) と、

を備え、

前記演出実行手段は、

前記示唆演出を実行するときは前記可動体に対する効果画像を表示しない一方、前記特定演出を実行するときは前記可動体に対する効果画像を表示し (例えば、図 10 - 32 ~ 図 10 - 35 に示すように、可動体動作示唆演出 B の実行中は、画像表示装置 5 において爆発のエフェクト画像 109SG005B を表示しない一方で、可動体動作演出 B の実行中は、画像表示装置 5 において爆発のエフェクト画像 109SG005B を表示する部分)、

10

前記示唆演出を実行しているときに特定画像を表示するとともに、該特定画像を徐々に拡大表示し (例えば、図 10 - 32 及び図 10 - 34 に示すように、スーパーリーチ β 1 のリーチ演出中であれば味方キャラクタ B と敵キャラクタ A とを表示し、これら味方キャラクタ B と敵キャラクタ A を拡大表示していく部分と、スーパーリーチ β 2 のリーチ演出中であれば味方キャラクタ B と敵キャラクタ B を表示し、これら味方キャラクタ B と敵キャラクタ B を拡大表示していく部分)、

前記特定画像を徐々に拡大表示しているときは、該特定画像に対する効果画像を表示可能であり (例えば、図 10 - 32 及び図 10 - 34 に示すように、拡大表示期間中に画像表示装置 5 においてエフェクト画像 109SG005X を表示する部分)、

20

前記特定画像は第 1 特定画像と該第 1 特定画像とは異なる第 2 特定画像とを含み、前記第 1 特定画像が表示されるときと前記第 2 特定画像が表示されるときとで有利状態に制御される割合が異なり (例えば、図 10 - 9 に示すように、リーチ演出中に味方キャラクタ B と敵キャラクタ B が表示されるスーパーリーチ β 2 の可変表示は、リーチ演出中に味方キャラクタ B と敵キャラクタ A が表示されるスーパーリーチ β 1 の可変表示よりも大当たり遊技状態に制御される割合が高い部分)、

前記演出実行手段による前記可動体の制御周期は、前記特定画像および前記効果画像の更新周期と異なり (例えば、第 1 可動体 109SG401、第 2 可動体 109SG402 L、第 3 可動体 109SG402 R の移動制御周期は 1ms であるのに対して、画像表示装置 5 に表示される演出画像の更新周期は 33ms である部分)、

30

さらに、

前記演出実行手段は、

特定演出識別情報 (例えば、図 12 - 28 (B) 等) に示す「NEXT」と表示される特殊図柄) が仮停止したことに伴う第 1 演出 (例えば、仮停止報知演出) と、

該第 1 演出を実行した後に特定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 (例えば、再可変表示報知演出) と、

該第 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 (例えば、「×2」、「×3」、「×4」等の画像) を表示する第 1 情報表示演出 (例えば、第 1 可変表示開始回数報知演出) と、

40

該第 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 (例えば、第 1 可変表示開始回数報知演出よりもサイズの小さい「×2」、「×3」、「×4」等の画像) を表示する第 2 情報表示演出 (例えば、第 2 可変表示開始回数報知演出) と、を実行可能であり、

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い (例えば、図 12 - 23 に示すように、再可変表示報知演出の演出期間は 3 秒である一方で、仮停止報知演出の演出期間は 2 秒または 1.5 秒である部分)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、効果画像によって特定画像の拡大表示や可動体の演出動作をより一

50

層目立たせることができるので、遊技興趣を向上できる。さらに、遊技者が注目するキャラクタ画像が表示される第２演出の実行期間が、第１情報表示演出の実行期間よりも長くなるので、遊技興趣を向上できる。

また、後述する発明を実施するための形態には、以下の手段２～手段７に係る発明が含まれる。従来より遊技機において特開２０１６－１３１８７６号公報に示されているような、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。

10

20

30

40

50