

【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6日(2023.10.6)

【公開番号】特開2021-183006(P2021-183006A)

【公開日】令和3年12月2日(2021.12.2)

【年通号数】公開・登録公報2021-058

【出願番号】特願2020-88696(P2020-88696)

【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 6 Z

A 6 3 F 7/02 3 2 0

【手続補正書】

【提出日】令和5年9月28日(2023.9.28)

【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】

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、

画像を表示可能な表示領域を有する表示手段と、

前記表示領域に表示される画像の画像データを記憶可能な記憶手段と、

前記画像データにもとづく画像を配置可能な複数の表示レイヤを有し、該複数の表示レイヤに配置された各画像を重畳合成することで前記表示領域に表示する画像を生成可能な画像処理手段と、

演出実行手段と、

30

を備え、

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、

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。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

40

【補正対象項目名】0001

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0001】

本発明は、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機に関する。

【手続補正3】

【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】

50

【 0 0 0 6 】

(A) 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、
画像を表示可能な表示領域を有する表示手段と、
前記表示領域に表示される画像の画像データを記憶可能な記憶手段と、
前記画像データにもとづく画像を配置可能な複数の表示レイヤを有し、該複数の表示レイヤに配置された各画像を重畠合成することで前記表示領域に表示する画像を生成可能な画像処理手段と、
演出実行手段と、
を備え、
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、
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、
ことを特徴としている。
このような構成によれば、より好適に群演出を実行することができる。

(1) 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(たとえば、パチンコ遊技機1)であって、

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37に示す群予告実行処理、図84～図90に示す6人群予告演出)を備え、

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49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84(a23)～図86(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87(a31)～図88(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89(a37)～図90(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状況になり(たとえば、図47、図84に示す例)、

さらに、

画像を表示可能な表示領域を有し、該表示領域に遊技の進行に関する遊技関連情報(例えば、第1特図保留記憶数や第2特図保留記憶数、飾り図柄よりも表示領域の小さい小図柄)の表示画像(例えば、第1インターフェイス画像006SG005Iや第2インターフェイス画像006SG005J)を表示可能な表示手段(例えば、画像表示装置5)と、

前記表示領域に表示される特定画像(例えば、飾り図柄や背景画像)と前記遊技関連情報の表示画像とを少なくとも含む画像データを記憶可能な記憶手段(例えば、CGROM205)と、

前記画像データにもとづく画像を配置可能な複数の表示レイヤ(例えば、図173-5に示すレイヤ1画像描画領域、レイヤ2画像描画領域、レイヤ3画像描画領域、変位画像作成領域、表示画像作成領域等)を有し、該複数の表示レイヤに配置された各画像を重畠

10

20

30

40

50

合成することで前記表示領域に表示する画像を生成可能な画像処理手段（例えば、表示制御部 123 と SDRAM 210）と、

前記表示領域に前記特定画像を表示する演出を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が図 173-17 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、
を備え、

前記記憶手段は、少なくとも一部の前記特定画像の前記表示領域における表示位置を第 1 位置（例えば、特徴部 006SG であれば、画像表示装置 5 の表示領域の中央部）から該第 1 位置とは異なる第 2 位置（例えば、特徴部 006SG であれば、画像表示装置 5 の表示領域の上方位置または下方位置）に変位させるための表示位置変位情報を記憶可能であり（例えば、CGROM 205 には変位用画像のデータが格納されている部分）、

前記画像処理手段は、特定表示レイヤに前記画像データにもとづいて配置した前記特定画像を前記表示位置変位情報にもとづいて変位させた変位特定画像を生成可能であり（例えば、図 173-23 に示すように、レイヤ 2 画像描画領域に描画された飾り図柄とレイヤ 3 画像描画領域に描画された背景画像とを重畠して変位対象画像を作成し、該変位対象画像に対して変位用画像を適用することによって、発展示唆演出中に画像表示装置 5 に表示される表示画像として、左領域 006SG005L と右領域 006SG005R の画像が上方に向けて移動し、中領域 006SG005C の画像が下方に向けて移動した画像を作成する部分）、

前記演出実行手段は、前記画像処理手段によって生成された前記変位特定画像を可変表示中ににおいて前記表示領域に表示する特定演出（例えば、特徴部 006SG における発展示唆演出）を実行可能であり、

前記遊技関連情報の表示画像は、配置された画像が前記特定表示レイヤよりも前記表示領域に優先表示される特別表示レイヤに配置される（例えば、図 173-26 に示すように、第 1 インターフェイス画像 006SG005I と第 2 インターフェイス画像 006SG005J とは、最も画像の表示優先度が高いレイヤ 1 画像描画領域にて描画される部分）、

ことを特徴としている。

このような構成によれば、より好適に群演出を実行することができる。さらに、所定演出にて表示される特定画像の少なくとも一部が変位した変位特定画像を、特定画像の画像データと表示位置変位情報とから生成して特定演出において表示することができるので、これら変位特定画像の画像データを専用に記憶しておく場合に比較して少ないデータ量にて特定演出を実行できる。また、特定演出の実行時において、特定画像の変位に伴って遊技関連情報の表示画像が変位してしまい、遊技関連情報の表示画像の視認性が低下してしまうことを防ぐことができる。

10

20

30

40

50