

【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11月14日(2022.11.14)

【公開番号】特開2021-40928(P2021-40928A)
【公開日】令和3年3月18日(2021.3.18)
【年通号数】公開・登録公報2021-014
【出願番号】特願2019-165041(P2019-165041)
【国際特許分類】
A 6 3 F 7/02(2006.01)
【FI】
A 6 3 F 7/02 3 2 0

10

【手続補正書】
【提出日】令和4年11月4日(2022.11.4)
【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、
前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、
前記示唆演出が実行される前に前記示唆演出が実行されることを予告する準備演出を実行可能な準備演出実行手段と、を備え、
前記示唆演出は、第1示唆演出と、該第1示唆演出とは異なる第2示唆演出と、該第1示唆演出および該第2示唆演出とは異なる第3示唆演出とを含み、
前記準備演出は、前記第1示唆演出が実行されることを予告する第1準備演出と、前記第2示唆演出が実行されることを予告する第2準備演出とを含み、
前記第3示唆演出、前記第1準備演出および前記第2準備演出は、同一期間に並列して、かつ互いに独立して実行可能であり、
前記第1準備演出および前記第2準備演出のいずれかが実行されているときよりも、前記第1準備演出および前記第2準備演出のいずれも実行されていないときの方が、前記第3示唆演出が実行されやすく、
前記第1準備演出は、演出態様として、第1演出態様と、該第1演出態様よりも前記有利状態に制御される期待度が高い第2演出態様とを含む
ことを特徴とする遊技機。

30

【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】

40

遊技機として、有利状態に制御されることを示唆する示唆演出と、示唆演出が実行される前に示唆演出が実行されることを予告する準備演出とを実行可能に構成されたものがある。例えば、特許文献1には、保留表示を変化させる矢を保留表示の周辺でストック（表示）する演出が記載されている。

【手続補正3】
【補正対象書類名】明細書

50

【補正対象項目名】 0 0 0 3

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 0 3 】

【特許文献 1】 特開 2 0 1 7 - 1 3 1 2 7 7 号 公 報

【手続補正 4】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 0 4

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 0 4 】

しかしながら、特許文献 1 に記載された遊技機では、期待度を高める演出の実行中に他の演出が実行されることで、却って興味が低下してしまうおそれがある。

10

【手続補正 5】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 0 5

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 0 5 】

そこで、本発明は、好適に興味を維持することができる遊技機を提供することを目的とする。

20

【手続補正 6】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 0 6

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 0 6 】

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、

前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、

30

前記示唆演出が実行される前に前記示唆演出が実行されることを予告する準備演出を実行可能な準備演出実行手段と、を備え、

前記示唆演出は、第 1 示唆演出と、該第 1 示唆演出とは異なる第 2 示唆演出と、該第 1 示唆演出および該第 2 示唆演出とは異なる第 3 示唆演出とを含み、

前記準備演出は、前記第 1 示唆演出が実行されることを予告する第 1 準備演出と、前記第 2 示唆演出が実行されることを予告する第 2 準備演出とを含み、

前記第 3 示唆演出、前記第 1 準備演出および前記第 2 準備演出は、同一期間に並列して、かつ互いに独立して実行可能であり、

前記第 1 準備演出および前記第 2 準備演出のいずれかが実行されているときよりも、前記第 1 準備演出および前記第 2 準備演出のいずれも実行されていないときの方が、前記第 3 示唆演出が実行されやすく、

40

前記第 1 準備演出は、演出態様として、第 1 演出態様と、該第 1 演出態様よりも前記有利状態に制御される期待度が高い第 2 演出態様とを含む

ことを特徴とする。

また、手段 C 1 の遊技機は、

演出画像（画像 I M）を表示可能な画像表示装置（画像表示装置 5）を備え、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

三次元のオブジェクト（オブジェクト O B）を仮想空間内（仮想三次元（x，y，z）空間）に配置し、当該三次元のオブジェクト（オブジェクト O B）を特定視点から見たと

50

きの画像を透視投影により描画して演出画像（画像IM）の生成を行う画像生成手段（表示制御部123のVDP1500）を備え、

前記画像生成手段（表示制御部123のVDP1500）は、

前記画像表示装置（画像表示装置5）の演出表示領域（演出表示領域27TMO05A）を模した所定画像（演出画像EG）と、仮想空間（仮想三次元（ x ， y ， z ）空間）内に配置された三次元のオブジェクト（オブジェクトOB）とを関連付ける所定処理（合成処理）を行い、

当該所定処理（合成処理）が行われた三次元のオブジェクト（オブジェクトOB）を変化（変形又は移動）させ、当該変化後の三次元のオブジェクトを特定視点（視点EY0）から見たときの画像を透視投影により描画して演出画像（画像IM）の生成を行い、

前記所定画像（演出画像EG）は、更新される更新情報（第1の演出情報、第2の演出情報）を含み、前記所定処理（合成処理）が行われることなく演出画像（画像IM）として前記画像表示装置（画像表示装置5）に表示可能であり、

前記画像生成手段（表示制御部123のVDP1500）は、前記所定処理（合成処理）として、仮想空間（仮想三次元（ x ， y ， z ）空間）内に配置された三次元のオブジェクト（オブジェクトOB）に対して、前記所定画像（演出画像EG）に基づくテクスチャマッピングを行い、当該テクスチャマッピングが行われた三次元のオブジェクトを変化（変形又は移動）させ、当該変化後の三次元のオブジェクト（オブジェクトOB）を特定視点（視点EY0）から見たときの画像を透視投影により描画して演出画像（画像IM）の再生成を行い、

さらに、

前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出（例えば、保留表示予告演出やタイマ演出、チャンス目予告演出など）を実行可能な示唆演出実行手段と、

前記示唆演出が実行される前に前記示唆演出が実行されることを予告する準備演出（例えば、保留表示予告準備演出やタイマ準備演出など）を実行可能な準備演出実行手段と、を備え、

前記示唆演出は、第1示唆演出（例えば、保留表示予告演出）と、該第1示唆演出とは異なる第2示唆演出（例えば、タイマ演出）と、該第1示唆演出および該第2示唆演出とは異なる第3示唆演出（例えば、チャンス目予告演出）とを含み、

前記準備演出は、前記第1示唆演出が実行されることを予告する第1準備演出（例えば、保留表示予告準備演出）と、前記第2示唆演出が実行されることを予告する第2準備演出（例えば、タイマ準備演出など）とを含み、

前記第3示唆演出、前記第1準備演出および前記第2準備演出は、同一期間に並列して実行可能であり（図15-11（A1），（A2）参照）、

前記第1準備演出および前記第2準備演出のいずれかが実行されているときよりも、前記第1準備演出および前記第2準備演出のいずれも実行されていないときの方が、前記第3示唆演出が実行されやすい（例えば、図15-10参照）

ことを特徴とする遊技機。

このような構成によれば、演出表示領域の表示態様を変化させる演出の興趣を向上させることができる。また、画像生成手段の処理負担を軽減させることができる。また、好適に興趣を維持することができる。

10

20

30

40