

【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 6 月 17 日(2022.6.17)

【公開番号】特開 2020-156996(P2020-156996A)

【公開日】令和 2 年 10 月 1 日(2020.10.1)

【年通号数】公開・登録公報 2020-040

【出願番号】特願 2019-62739(P2019-62739)

【国際特許分類】

A 63 F 7/02(2006.01)

10

【F I】

A 63 F 7/02 320

【手続補正書】

【提出日】令和 4 年 6 月 9 日(2022.6.9)

【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】

遊技を実行可能な遊技機であって、

画像データを記憶する記憶手段と、

画像データを用いた描画処理を実行可能な画像処理手段と、を備え、

前記画像処理手段は、

\_\_\_\_画像データに対応して描画する通常描画処理と、

\_\_\_\_少なくとも画像データに含まれる色情報を変更して描画する特定描画処理と、を実行可能であり、

\_\_\_\_前記特定描画処理は、優先度が異なる複数のレイヤに含まれる特定レイヤにおいて表示される複数種類の演出用画像の色情報を変更する処理であり、

30

遊技者にとって有利な有利状態に制御されることを示唆する特定演出を、可変表示中に実行可能であり、

\_\_\_\_前記特定演出として、前記有利状態に制御される期待度が高い第 1 特定演出、または、前記有利状態に制御される期待度が低い第 2 特定演出を、実行可能であり、

前記第 2 特定演出の演出パターンは、前記有利状態に制御される期待度が異なる第 1 パターンと第 2 パターンとを含み、

前記第 2 特定演出が実行される演出期間のうち、少なくとも第 1 期間にて、前記第 1 パターンと前記第 2 パターンとで、前記通常描画処理により描画した画像を表示可能であり、

前記第 2 特定演出が実行される演出期間のうち、前記第 1 期間よりも後の第 2 期間にて、

40

前記第 1 パターンである場合に前記通常描画処理により描画した画像を表示可能であり、

前記第 2 パターンである場合に前記特定描画処理により描画した画像を表示可能であり、

\_\_\_\_前記第 1 特定演出の実行に対応して、前記特定描画処理の実行が制限され、

\_\_\_\_前記第 2 特定演出の実行に対応して、前記特定描画処理が実行されない場合よりも、前記特定描画処理が実行された場合の方が、前記有利状態に制御される期待度が高く、

\_\_\_\_前記第 2 特定演出として、前記有利状態に制御される期待度が異なる複数種類の所定演出のいずれかを実行可能であり、

\_\_\_\_前記複数種類の所定演出のいずれが実行された場合にも対応して、共通の前記特定描画処理を実行可能であり、

\_\_\_\_前記特定描画処理に対応した発光演出を実行可能な発光手段をさらに備える、

50

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】

（Ａ）上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、  
 遊技を実行可能な遊技機であって、  
 画像データを記憶する記憶手段と、  
 画像データを用いた描画処理を実行可能な画像処理手段と、を備え、  
 前記画像処理手段は、  
 画像データに対応して描画する通常描画処理と、  
 少なくとも画像データに含まれる色情報を変更して描画する特定描画処理と、を実行  
 可能であり、  
 前記特定描画処理は、優先度が異なる複数のレイヤに含まれる特定レイヤにおいて表示  
 される複数種類の演出用画像の色情報を変更する処理であり、  
 遊技者にとって有利な有利状態に制御されることを示唆する特定演出を、可変表示中に  
 実行可能であり、  
 前記特定演出として、前記有利状態に制御される期待度が高い第１特定演出、または、  
 前記有利状態に制御される期待度が低い第２特定演出を、実行可能であり、  
 前記第２特定演出の演出パターンは、前記有利状態に制御される期待度が異なる第１パ  
 ターンと第２パターンとを含み、  
 前記第２特定演出が実行される演出期間のうち、少なくとも第１期間にて、前記第１パ  
 ターンと前記第２パターンとで、前記通常描画処理により描画した画像を表示可能であり  
 、  
 前記第２特定演出が実行される演出期間のうち、前記第１期間よりも後の第２期間にて  
 、前記第１パターンである場合に前記通常描画処理により描画した画像を表示可能であり  
 、前記第２パターンである場合に前記特定描画処理により描画した画像を表示可能であり  
 、  
 前記第１特定演出の実行に対応して、前記特定描画処理の実行が制限され、  
 前記第２特定演出の実行に対応して、前記特定描画処理が実行されない場合よりも、前  
 記特定描画処理が実行された場合の方が、前記有利状態に制御される期待度が高く、  
 前記第２特定演出として、前記有利状態に制御される期待度が異なる複数種類の所定演  
 出のいずれかを実行可能であり、  
 前記複数種類の所定演出のいずれが実行された場合にも対応して、共通の前記特定描画  
 処理を実行可能であり、  
 前記特定描画処理に対応した発光演出を実行可能な発光手段をさらに備える、  
 ことを特徴としている。

さらに、（１）上記目的を達成するため、本願発明に係る遊技機は、遊技を実行可能な  
 遊技機（例えばパチンコ遊技機１など）であって、画像データを記憶する記憶手段（例え  
 ば演出データメモリ９１ＡＫ１２３、ＶＲＡＭ９１ＡＫ１４７など）と、画像データを用  
 いた描画処理を実行可能な画像処理手段（例えばＶＤＰ９１ＡＫ１３２など）とを備え、  
 前記画像処理手段は、画像データに対応して描画する通常描画処理（例えば通常表示用描  
 画コマンドに応じた描画処理など）と、少なくとも画像データに含まれる色情報を変更し  
 て描画する特定描画処理（例えばエフェクト用描画コマンドに応じた描画処理など）と、  
 を実行可能であり、遊技者にとって有利な有利状態（例えば大当り遊技状態など）に制  
 御されることを示唆する特定演出（例えばスーパーリーチのリーチ演出など）を、可変表示  
 中に実行可能であり、前記特定演出の演出パターンは、前記有利状態に制御される割合が  
 異なる第１パターン（例えば描画演出パターン０２ＡＫＡ０１など）と第２パターン（例

10

20

30

40

50

例えば描画演出パターン 0 2 A K A 0 2 など)とを含み、前記特定演出が実行される演出期間のうち、少なくとも第 1 期間(例えば演出実行期間 D 1 など)では、前記第 1 パターンと前記第 2 パターンのいずれであるかにかかわらず前記通常描画処理(例えば通常描画演出時の描画コマンドに応じた描画処理など)により描画した画像を表示可能であり、前記特定演出が実行される演出期間のうち、前記第 1 期間よりも後の第 2 期間(例えば演出実行期間 D 2 など)では、前記第 1 パターンである場合に前記通常描画処理により描画した画像を表示可能であり、前記第 2 パターンである場合に前記特定描画処理(例えば特定描画演出時の描画コマンドに応じた描画処理など)により描画した画像を表示可能である。

このような構成によれば、適切な画像表示により遊技興趣を向上させることができる。

10

20

30

40

50