

【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19日(2023.10.19)

【公開番号】特開2022-1199(P2022-1199A)

【公開日】令和4年1月6日(2022.1.6)

【年通号数】公開公報(特許)2022-002

【出願番号】特願2020-106842(P2020-106842)

【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10月11日(2023.10.11)

【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ことに基づいて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、

遊技者の操作に応じて遊技媒体を発射可能な発射手段と、

第1領域と第2領域とのうち、当該第2領域に向けて遊技媒体を発射させることを遊技者に促す案内表示を行う案内表示手段と、

前記第2領域に向けて遊技媒体を発射させることを発光手段の発光箇所を移動させて遊技者に促す案内発光を行う案内発光手段と、

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の表示画像を表示可能な表示手段と、

前記表示領域に表示される特定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、

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と、を備え、

前記案内表示は、第1案内表示と第2案内表示とを含み、

前記案内表示手段は、

前記有利状態の制御の開始に関する開始演出が実行されているときに、前記第1案内表示および前記第2案内表示を行い、その後の期間において、前記第1案内表示を終了する一方で前記第2案内表示を行い、

前記有利状態の制御が終了した後の特別状態において、前記第2案内表示を行い、

前記案内発光手段は、前記第1案内表示を実行するときに、前記発光手段を消灯させた後、前記案内発光を行う、

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 6

40

50

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

(A) 可変表示の表示結果が特定表示結果となつたことに基づいて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、

遊技者の操作に応じて遊技媒体を発射可能な発射手段と、

第1領域と第2領域とのうち、当該第2領域に向けて遊技媒体を発射させることを遊技者に促す案内表示を行う案内表示手段と、

前記第2領域に向けて遊技媒体を発射させることを発光手段の発光箇所を移動させることで遊技者に促す案内発光を行う案内発光手段と、

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の表示画像を表示可能な表示手段と、

前記表示領域に表示される特定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、

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と、を備え、

前記案内表示は、第1案内表示と第2案内表示とを含み、

前記案内表示手段は、

前記有利状態の制御の開始に関する開始演出が実行されているときに、前記第1案内表示および前記第2案内表示を行い、その後の期間において、前記第1案内表示を終了する一方で前記第2案内表示を行い、

前記有利状態の制御が終了した後の特別状態において、前記第2案内表示を行い、

前記案内発光手段は、前記第1案内表示を実行するときに、前記発光手段を消灯させた後、前記案内発光を行う、

ことを特徴としている。

さらに、(1) 可変表示の表示結果が特定表示結果となつたことに基づいて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、

遊技者の操作に応じて遊技領域に遊技媒体を発射可能な発射手段と、

前記遊技領域において遊技媒体が流下可能な第1流下経路と第2流下経路とのうち、当該第2流下経路に向けて遊技媒体を発射させることを画像表示を用いて遊技者に促す案内表示を行う案内表示手段と、を備え、

前記案内表示は、第1案内表示と第2案内表示とを含み、

前記案内表示手段は、

前記可変表示の表示結果が前記特定表示結果となつた後の所定期間において、前記有利状態の制御の開始を報知する開始演出の一部である当該有利状態の名称表示が完了する前から、前記第2案内表示を行い、当該有利状態の名称表示の完了以後に前記第1案内表示を行うとともに前記第2案内表示を継続し、

前記所定期間の後の期間において、前記第1案内表示を終了する一方で前記第2案内表示を継続し、

前記有利状態の制御が終了した後の特別状態において、前記第2案内表示を継続し、さらに、

可変表示を実行可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1やスロットマシン)であつて、

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、

10

20

30

40

50

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、C G R O M 2 0 5）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14-5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S D R A M 2 1 0）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C P U 1 2 0が図14-17に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、
10
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0 0 6 S G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0 0 6 S G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、C G R O M 2 0 5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14-23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0 0 6 S G 0 0 5 Lと右領域0 0 6 S G 0 0 5 Rの画像が上方に向けて移動し、中領域0 0 6 S G 0 0 5 Cの画像が下方に向けて移動した画像を作成する部分）、
20

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おいて前記表示領域に表示する特定演出（例えば、特徴部0 0 6 S G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14-26に示すように、第1インターフェイス画像0 0 6 S G 0 0 5 Iと第2インターフェイス画像0 0 6 S G 0 0 5 J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）、
30
ことを特徴としている。