

【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 6 年 6 月 18 日(2024.6.18)

【公開番号】特開 2022-147285(P2022-147285A)

【公開日】令和 4 年 10 月 6 日(2022.10.6)

【年通号数】公開公報(特許)2022-184

【出願番号】特願 2021-48464(P2021-48464)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02(2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 0

10

【手続補正書】

【提出日】令和 6 年 6 月 10 日(2024.6.10)

【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とともに、演出態様に応じて期待度が異なる
第 1 示唆演出と第 2 示唆演出とを少なくとも含む複数種類の示唆演出を実行可能な示唆演出
実行手段と、

特殊画像を表示可能な特殊画像表示演出実行手段と、

表示されている前記特殊画像を用いることによって、一の演出態様にて実行されている
前記示唆演出を、該一の演出態様よりも期待度が高い演出態様に变化させる特別演出を実
行可能な特別演出実行手段と、

30

前記特別演出が実行されることを示唆し、演出後に前記特別演出が実行される第 1 特別示
唆演出と、前記特別演出が実行されることを示唆し、演出後に前記特別演出が実行されな
い第 2 特別示唆演出と、を実行可能な特別示唆演出実行手段と、を備え、

前記特殊画像表示演出実行手段は、前記特別演出が実行されるよりも前の期間において、
該特別演出の対象となる前記示唆演出の表示位置を通過するように移動する態様にて前記
特殊画像を表示し、

前記特別演出実行手段は、前記特殊画像が特定位置に停止された後に前記第 1 示唆演出の
演出態様を变化させる前記特別演出を行う所定パターンと、前記特殊画像が前記特定位置
に停止されることなく前記特定位置を通過した後に前記第 2 示唆演出の演出態様を变化さ
せる前記特別演出を行う特定パターンと、により前記特別演出を実行可能であり、

40

前記所定パターンにより前記特別演出が実行されたときと、前記特定パターンにより前記
特別演出が実行されたときと、で前記有利状態に制御される割合が異なり、

前記特別演出実行手段は、前記特別演出を実行するときに、特定画像を表示可能である、
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

【補正対象項目名】0 0 0 2

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 2】

50

遊技機として、遊技媒体である遊技球を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられている入賞口などの入賞領域に遊技球が入賞すると、所定個の賞球が遊技者に払い出されるものがある。さらに、識別情報を可変表示（「変動」ともいう。）可能な可変表示装置が設けられ、可変表示装置において識別情報の可変表示の表示結果が特定表示結果となった場合に、遊技状態（遊技機の状態。よって、具体的には、遊技機が制御されている状態。）を変更して、所定の遊技価値を遊技者に与えるように構成されたものがある（いわゆるパチンコ機）。—

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

10

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

【特許文献 1】特開 2015 - 134097 号公報

【特許文献 2】特開 2018 - 50980 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】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

20

【0008】

上述の特許文献のような機能や構成を有する遊技機において商品性を高める余地があった。

【手続補正 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0009】

この発明は、上記の実情を鑑みてなされたものであり、商品性を高めた遊技機を提供することを目的とする。

30

【手続補正 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0010

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0010】

本発明による遊技機は、

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とともに、演出態様に応じて期待度が異なる第 1 示唆演出と第 2 示唆演出とを少なくとも含む複数種類の示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段と、

40

特殊画像を表示可能な特殊画像表示演出実行手段と、

表示されている前記特殊画像を用いることによって、一の演出態様にて実行されている前記示唆演出を、該一の演出態様よりも期待度が高い演出態様に変化させる特別演出を実行可能な特別演出実行手段と、

前記特別演出が実行されることを示唆し、演出後に前記特別演出が実行される第 1 特別示唆演出と、前記特別演出が実行されることを示唆し、演出後に前記特別演出が実行されない第 2 特別示唆演出と、を実行可能な特別示唆演出実行手段と、を備え、

前記特殊画像表示演出実行手段は、前記特別演出が実行されるよりも前の期間において、

50

該特別演出の対象となる前記示唆演出の表示位置を通過するように移動する態様にて前記特殊画像を表示し、

前記特別演出実行手段は、前記特殊画像が特定位置に停止された後に前記第1示唆演出の演出態様を変化させる前記特別演出を行う所定パターンと、前記特殊画像が前記特定位置に停止されることなく前記特定位置を通過した後に前記第2示唆演出の演出態様を変化させる前記特別演出を行う特定パターンと、により前記特別演出を実行可能であり、前記所定パターンにより前記特別演出が実行されたときと、前記特定パターンにより前記特別演出が実行されたときと、で前記有利状態に制御される割合が異なり、前記特別演出実行手段は、前記特別演出を実行するときに、特定画像を表示可能である、ことを特徴とする。

10

そのような構成によれば、商品性を高めることができる。

他の遊技機は、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であって、

有利状態に制御されることを示唆するとともに、演出態様に応じて期待度が異なる複数種類の示唆演出（例えば、所定の態様によりタイトル表示を表示する演出や、所定の態様によりアクティブ表示を表示する演出、所定の態様によりセリフ表示を表示するセリフ演出、所定の態様により飾り図柄を表示する飾り図柄演出など）を実行可能な示唆演出実行手段と、

特殊画像（例えば、ミニ鍵画像030IWG10や鍵画像030IWG12）を表示可能な特殊画像表示演出実行手段と、表示されている特殊画像を用いることによって、一の演出態様にて実行されている示唆演出を、該一の演出態様よりも期待度が高い演出態様に変化させる特別演出（例えば、アクティブ表示の表示色を通常色（白）から青色に変化させるチャンスアップ演出）を実行可能な特別演出実行手段と、

20

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、

30

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19-5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（例えば、表示制御部123とSDRAM210）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CPU120が図19-17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、CGROM205には変位用画像のデータが格納されている部分）、

40

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19-23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畳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

50

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)、

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 1 9 - 2 6 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)

10

特別演出実行手段は、示唆演出が実行されているときに特殊対応画像(例えば、鍵穴(実体)画像 0 3 0 I W G 1 1)を表示し、該特殊対応画像に対して特殊画像が作用する態様にて特別演出を実行する(例えば、アクティブ表示 A H や飾り図柄に対応する鍵穴(実体)画像 0 3 0 I W G 1 1 を表示し、鍵穴(実体)画像 0 3 0 I W G 1 1 に鍵画像 0 3 0 I W G 1 2 が刺さって回る態様にてチャンスアップ演出を実行する。図 8 - 1 5 (9) ~ (1 5)、図 8 - 1 7 (9) ~ 図 8 - 1 8 (1 7) 等参照)ことを特徴とする。

そのような構成によれば、特殊画像を用いる特別演出が実行される際に、特殊画像に係るストーリー性を持たせて演出効果を高めることができ、興趣を向上させることができる。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商品性を高めることができる。

20

30

40

50