

【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 1 月 26 日(2023.1.26)

【公開番号】特開 2021-186174(P2021-186174A)

【公開日】令和 3 年 12 月 13 日(2021.12.13)

【年通号数】公開・登録公報 2021-060

【出願番号】特願 2020-92954(P2020-92954)

【国際特許分類】

A 63 F 7/02(2006.01)

10

【F I】

A 63 F 7/02 304 D

A 63 F 7/02 320

【手続補正書】

【提出日】令和 5 年 1 月 18 日(2023.1.18)

【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】

可変表示を実行可能であり、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、

発光可能な発光手段と、

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であり、可変表示に対応する特定表示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、

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を有し、該複数の表示レイヤに配置された各画像を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、始動条件が成立したに基づいて、前記特定表示を表示する特定表示演出と、前記発光手段を発光させる特定発光演出と、を実行可能な演出実行手段と、を備え、

前記演出実行手段は、前記特定表示演出において前記特定表示の表示が完了するよりも前に前記発光手段の発光が遊技者から認識可能となるように前記特定発光演出を実行し、前記特定発光演出が実行されないときよりも前記特定発光演出が実行される時の方が有利状態に制御される割合が高く、

前記特定表示の表示態様は、通常態様、特殊態様及び特別態様を含み、

前記特別態様は、第 1 特別態様と該第 1 特別態様とは有利状態に制御される割合が異なる第 2 特別態様とを含み、

40

前記特殊態様の特定表示は前記第 1 特別態様と前記第 2 特別態様とのいずれにも変化可能であって、

前記特定発光演出が実行される場合に前記特殊態様の特定表示が表示される割合は、前記特定発光演出が実行される場合に前記第 1 特別態様の特定表示が表示される割合よりも高く、

可変表示に対応する可変表示対応音と、前記特定発光演出に対応する特定発光演出対応音と、を出力可能な音出力手段を更に備え、

前記音出力手段は、前記発光手段が前記特定発光演出に応じた態様にて発光する前に、前記特定発光演出対応音を出力可能であり、

50

前記画像処理手段は、特定表示レイヤに前記特定画像を生成可能であり、
前記遊技関連情報の表示画像は、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生成される、

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】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

10

手段 A の遊技機は、

可変表示を実行可能であり、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、

発光可能な発光手段と、

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であり、可変表示に対応する特定表示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、

20

始動条件が成立したことに基づいて、前記特定表示を表示する特定表示演出と、前記発光手段を発光させる特定発光演出と、を実行可能な演出実行手段と、を備え、

前記演出実行手段は、前記特定表示演出において前記特定表示の表示が完了するよりも前に前記発光手段の発光が遊技者から認識可能となるように前記特定発光演出を実行し、

前記特定発光演出が実行されないときよりも前記特定発光演出が実行される時の方が有利状態に制御される割合が高く、

前記特定表示の表示態様は、通常態様、特殊態様及び特別態様を含み、

前記特別態様は、第 1 特別態様と該第 1 特別態様とは有利状態に制御される割合が異なる第 2 特別態様とを含み、

前記特殊態様の特定表示は前記第 1 特別態様と前記第 2 特別態様とのいずれにも変化可能であって、

30

前記特定発光演出が実行される場合に前記特殊態様の特定表示が表示される割合は、前記特定発光演出が実行される場合に前記第 1 特別態様の特定表示が表示される割合よりも高く、

可変表示に対応する可変表示対応音と、前記特定発光演出に対応する特定発光演出対応音と、を出力可能な音出力手段を更に備え、

前記音出力手段は、前記発光手段が前記特定発光演出に応じた態様にて発光する前に、前記特定発光演出対応音を出力可能であり、

前記画像処理手段は、特定表示レイヤに前記特定画像を生成可能であり、

前記遊技関連情報の表示画像は、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生成される、

40

さらに、手段 1 の遊技機は、

可変表示を実行可能であり、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

発光可能な発光手段（例えば、メインランプ 9 a、枠ランプ 9 b、アタッカランプ 9 c、可動体ランプ 9 d、入賞時フラッシュ用ランプ 135SG009F）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（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）を表示可能であり、可変表示に対応する特定表示（例

50

例えば、保留表示とアクティブ表示)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、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S D R A M 2 1 0)と、

所定条件が成立したこと(例えば、始動入賞の発生)に基づいて、前記特定表示を表示する特定表示演出(例えば、保留表示やアクティブ表示を表示パターンα~表示パターンγのいずれかで表示する部分)と、前記発光手段を発光させる特定発光演出(例えば、入賞時フラッシュ演出)と、を実行可能であり、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、図14-17に示す可変表示中演出処理を実行する演出制御用C P U 1 2 0)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、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、前記特定表示演出において前記特定表示の表示が完了するよりも前に前記発光手段の発光が遊技者から認識可能となるように前記特定発光演出を実行し(例えば、図10-28、図10-29(A)~図10-32(H)、図10-49(A)~図10-50(D)に示すように、保留表示の表示が完了するよりも前から入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fを点灯させる部分)、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(例えば、図14-26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)、

前記特定発光演出が実行されないときよりも前記特定発光演出が実行されるときの方が有利状態に制御される割合が高く(例えば、図10-24に示すように、入賞時フラッシュ演出が実行される場合は、入賞時フラッシュ演出が実行されない場合よりも大当り遊技状態に制御される割合が高い部分)、

前記発光手段は、第1発光手段(例えば、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009F)と、該第1発光手段とは異なる第2発光手段(例えば、メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9d)と、を含み、

前記第1発光手段は、前記特定発光演出が開始されてから所定タイミングまでの第1期間(例えば、前期入賞時フラッシュ演出が開始されてから該前期入賞時フラッシュ演出の

10

20

30

40

50

終了タイミングまでの期間)と該所定タイミングから該特定発光演出の対象である可変表示の特定タイミングまでの第2期間(例えば、後期入賞時フラッシュ演出が開始されてから入賞時フラッシュ演出対象である可変表示のリーチ演出開始タイミングまでの期間)において前記特定発光演出に応じた態様にて発光し(例えば、図10-28に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fは、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、輝度C1且つ周期T1にて点滅し、後期入賞時フラッシュ演出実行期間中は輝度C2且つ周期T2にて点滅する部分)、

前記第2発光手段は、前記第1期間において前記特定発光演出に応じた態様にて発光し、前記第2期間において実行中の可変表示に応じた態様にて発光する(例えば、図10-28に示すように、メインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9dは、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、輝度C1且つ周期T1にて点滅し、後期入賞時フラッシュ演出実行期間中は輝度C2且つ周期T0にて点滅する部分)、

10

前記演出実行手段は、前記特定発光演出を前記特定表示演出の開始よりも前に開始可能である(例えば、図10-29(A)~図10-32(H)に示すように、特定表示表示開始演出Bを実行する場合は、保留表示やアクティブ表示の表示開始よりも前のタイミングから入賞時フラッシュ演出としての入賞時フラッシュ用ランプ135SG009Fやメインランプ9a、枠ランプ9b、アタッカランプ9c、可動体ランプ9dが発光する部分)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定表示の表示完了よりも前に発光手段が発光するため、特定発光演出の対象となっている特定表示を遊技者が認識し易くなるとともに、特定発光演出の第1期間においては、第1発光手段だけではなく、第2発光手段についても特定発光演出に応じた態様にて発光させることで特定発光演出をより際立たせることができるので、該特定発光演出の対象となっている特定表示をより一層、遊技者が認識し易くなる。また、特定表示演出の開始よりも前に特定発光演出を開始するので、特定発光演出をより際立たせることができる。また、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。

20

30

40

50