

【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8月17日(2023.8.17)

【公開番号】特開2021-194424(P2021-194424A)
 【公開日】令和3年12月27日(2021.12.27)
 【年通号数】公開・登録公報2021-063
 【出願番号】特願2020-105048(P2020-105048)
 【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5年8月8日(2023.8.8)
 【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】
 【特許請求の範囲】
 【請求項1】

20

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、
音出力手段と、

画像を表示可能な表示領域を有する表示手段と、

前記表示領域に表示される画像の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、

発光手段と、

30

演出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、前記有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能であり、

前記表示手段は、第1表示領域と、該第1表示領域よりも周縁寄りの第2表示領域と、を含み、

前記特定演出は、

前記表示手段が演出動画を表示し、前記音出力手段が演出音を出力し、前記発光手段が発光する演出であり、

第1期間と、該第1期間後の第2期間と、該第2期間後の期間であって、演出結果として有利態様または不利態様のいずれか一方の態様を報知する第3期間と、を含み、

40

前記演出実行手段は、

前記第1表示領域において、前記演出動画を表示可能であり、

前記第2表示領域において、遊技に関する情報表示を表示可能であり、

前記第1期間において、前記第1表示領域に第1速度で進行する演出態様の前記演出動画を表示しつつ、前記情報表示を前記第2表示領域に表示可能であり、

前記第2期間において、前記第1表示領域に第1速度よりも遅い第2速度で進行する演出態様の前記演出動画を表示しつつ、前記情報表示を前記第2表示領域に表示可能であり、

前記第3期間において、

演出結果として有利態様を報知する場合、前記第2期間において前記第2表示領域に表示

50

していた前記情報表示を表示せずに、前記第 1 表示領域と前記第 2 表示領域とを用いて該有利態様の演出結果を報知可能であり、
演出結果として不利態様を報知する場合、前記第 2 期間において前記第 2 表示領域に表示していた前記情報表示を表示した状態で、前記第 1 表示領域を用いて該不利態様の演出結果を報知可能であり、
前記第 1 期間と前記第 2 期間とのいずれにおいても、前記発光手段の発光態様を変化させることが可能であるとともに、前記第 2 期間において、前記第 1 期間よりも短い間隔で前記発光手段の発光態様を変化させることが可能であり、
前記情報表示としてテロップ表示を表示可能であり、
前記テロップ表示を動作する態様で表示可能であり、
前記第 1 期間と前記第 2 期間とで、前記テロップ表示の動作速度を変化させずに表示可能である、

10

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】0004

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0004】

しかしながら、特許文献 1 にあつては、スローモーション演出において改善の余地があつた。

20

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0005

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0005】

本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、有利状態に制御されることを遊技者に印象付けることができる遊技機を提供することを目的とする。

【手続補正 4】

30

【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】

請求項 1 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つて、

音出力手段と、

画像を表示可能な表示領域を有する表示手段と、

前記表示領域に表示される画像の画像データを記憶可能な記憶手段と、

40

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、

発光手段と、

演出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、前記有利状態に制御されることを示唆する特定演出を実行可能であり、

前記表示手段は、第 1 表示領域と、該第 1 表示領域よりも周縁寄りの第 2 表示領域と、を含み、

50

前記特定演出は、

前記表示手段が演出動画を表示し、前記音出力手段が演出音を出力し、前記発光手段が発光する演出であり、

第1期間と、該第1期間後の第2期間と、該第2期間後の期間であって、演出結果として有利態様または不利態様のいずれか一方の態様を報知する第3期間と、を含み、

前記演出実行手段は、

前記第1表示領域において、前記演出動画を表示可能であり、

前記第2表示領域において、遊技に関する情報表示を表示可能であり、

前記第1期間において、前記第1表示領域に第1速度で進行する演出態様の前記演出動画を表示しつつ、前記情報表示を前記第2表示領域に表示可能であり、

前記第2期間において、前記第1表示領域に第1速度よりも遅い第2速度で進行する演出態様の前記演出動画を表示しつつ、前記情報表示を前記第2表示領域に表示可能であり、

前記第3期間において、

演出結果として有利態様を報知する場合、前記第2期間において前記第2表示領域に表示していた前記情報表示を表示せずに、前記第1表示領域と前記第2表示領域とを用いて該有利態様の演出結果を報知可能であり、

演出結果として不利態様を報知する場合、前記第2期間において前記第2表示領域に表示していた前記情報表示を表示した状態で、前記第1表示領域を用いて該不利態様の演出結果を報知可能であり、

前記第1期間と前記第2期間とのいずれにおいても、前記発光手段の発光態様を変化させることが可能であるとともに、前記第2期間において、前記第1期間よりも短い間隔で前記発光手段の発光態様を変化させることが可能であり、

前記情報表示としてテロップ表示を表示可能であり、

前記テロップ表示を動作する態様で表示可能であり、

前記第1期間と前記第2期間とで、前記テロップ表示の動作速度を変化させずに表示可能である、

ことを特徴としている。

他の遊技機は、

可変表示を実行可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

演出音を出力可能な音出力手段（例えば、スピーカ8L、8R及び音声制御基板13に搭載されている音声合成用IC079SG132、音声データROM079SG133、増幅回路079SG134）と、

演出動画を表示可能であり、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、

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SDRAM210）と、

前記表示手段にキャラクタの演出動画を表示するとともに該キャラクタの演出動画の表示に伴って前記音出力手段により演出音を出力する所定演出（例えば、リーチ演出）を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120）と、

を備え、

前記演出実行手段は、

10

20

30

40

50

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であり（例えば、演出制御用 CPU 120 が図 14 - 17 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）、

前記所定演出の第 1 期間において、演出の進行速度が第 1 速度である演出動画を前記表示手段に表示可能であり（例えば、図 10 - 19 ~ 図 10 - 25 に示すように、第 1 リーチ演出、第 2 リーチ演出、第 3 リーチ演出、第 4 リーチ演出のそれぞれの前半部分実行期間中に各リーチ演出の動画が進行速度 V 1 にて画像表示装置 5 に表示されている部分）、

前記第 1 期間よりも後の前記所定演出の第 2 期間において、演出の進行速度が前記第 1 速度よりも遅い第 2 速度である演出動画を前記表示手段に表示可能であり（例えば、図 10 - 19 ~ 図 10 - 25 に示すように、第 1 リーチ演出、第 2 リーチ演出、第 3 リーチ演出、第 4 リーチ演出のそれぞれの後半部分実行期間中に各リーチ演出の動画が進行速度 V 2 にて画像表示装置 5 に表示されている部分）、

前記所定演出に対応する演出音については、前記第 1 期間と前記第 2 期間とのいずれにおいても、演出音に関する速度を同一速度にて前記音出力手段により出力可能であり（例えば、図 10 - 19 ~ 図 10 - 25 に示すように、第 1 リーチ演出、第 2 リーチ演出、第 3 リーチ演出、第 4 リーチ演出のそれぞれの前半部分実行期間中と後半部分実行期間中において、スピーカ 8 L、8 R から BGM や演出音等が通常の再生速度である V 4 にて出力されている部分）、

前記所定演出に対応する演出音は、楽曲と効果音とを含み（例えば、スピーカ 8 L、8 R から BGM（楽曲）や効果音を出力可能な部分）、

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、CGROM 205 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 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）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定演出の演出動画の進行速度は第 1 期間と第 2 期間とで変化するが、所定演出に対応する演出音に関する速度は第 1 期間と第 2 期間とで変化しないので、遊技者に対して違和感を与えてしまうことを防止できる。また、楽曲と効果音とを含む演出音によって遊技興趣を向上できる。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

10

20

30

40

50

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。

10

20

30

40

50