

【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 2 月 24 日(2023.2.24)

【公開番号】特開 2021-182993(P2021-182993A)

【公開日】令和 3 年 12 月 2 日(2021.12.2)

【年通号数】公開・登録公報 2021-058

【出願番号】特願 2020-88683(P2020-88683)

【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 0

【手続補正書】

【提出日】令和 5 年 2 月 15 日(2023.2.15)

【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】

可変表示の表示結果が特定表示結果となっ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って、

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、

30

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、

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、

前記可変表示の表示結果が前記特定表示結果となった後、前記有利状態の制御の開始を報知する開始演出が実行されている所定期間中の第 1 期間において前記第 2 案内表示を行い、

40

前記所定期間中であって前記第 1 期間よりも後の第 2 期間において、前記第 1 案内表示および前記第 2 案内表示を行い、

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、

前記案内発光手段は、

前記第 2 期間が開始される前に前記発光手段を消灯させ、

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

50

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】０００６

【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っ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って、

10

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

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、

前記可変表示の表示結果が前記特定表示結果となった後、前記有利状態の制御の開始を報知する開始演出が実行されている所定期間中の第１期間において前記第２案内表示を行い、

前記所定期間中であって前記第１期間よりも後の第２期間において、前記第１案内表示および前記第２案内表示を行い、

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、

30

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、

前記案内発光手段は、

前記第１期間において、前記案内発光とは異なる発光態様により前記発光手段を発光可能であり、

前記第２期間が開始される前に前記発光手段を消灯させ、

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。

40

さらに、（１）可変表示の表示結果が特定表示結果となっ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って、

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っ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

50

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降に前記第 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、

前記第 2 案内表示は、前記特別状態における演出画像の表示（たとえば、群予告演出による画像表示）による影響を受けず（たとえば、図 10 - 49（g 5）に示すように群予告演出による画像表示に影響されることなく小右打ち促進演出に対応する画像表示を継続する部分）、

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）であって

10

、
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、CGROM 205）と、

20

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 SDRAM 210）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 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）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、CGROM 205 には変位用画像のデータが格納されている部分）、

30

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）、

40

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。

50