

【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】平成29年2月9日(2017.2.9)

【公開番号】特開2016-185439(P2016-185439A)

【公開日】平成28年10月27日(2016.10.27)

【年通号数】公開・登録公報2016-061

【出願番号】特願2016-152121(P2016-152121)

【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

【手続補正書】

【提出日】平成28年12月21日(2016.12.21)

【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】

遊技者にとって有利な有利状態に制御する遊技機であって、

所定画像が表示されていることは視認可能であるが、当該所定画像の視認性を基準状態よりも低い視認困難状態に変化させる視認困難演出を実行する視認困難演出実行手段と、前記視認困難演出の実行中から前記視認困難演出の実行後に亘って特別画像を表示する特別画像表示手段とを備え、

前記特別画像は、前記有利状態に制御される可能性を予告する画像であり、かつ当該画像の種類に応じて前記有利状態に制御される可能性が異なり、

前記視認困難演出実行手段は、前記視認困難演出を実行するときに、前記特別画像の視認性を前記所定画像の視認性よりも高くす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 7

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 7】

(1) 遊技者にとって有利な有利状態(大当り遊技状態)に制御する遊技機(パチンコ遊技機 1)であって、

所定画像(第 1 ステップアップ予告演出、第 2 ステップアップ予告演出、ボタン予告演出等の画像)が表示されていることは視認可能であるが、当該所定画像の視認性を基準状態よりも低い視認困難状態に変化させる視認困難演出(ブラックアウト演出)を実行する視認困難演出実行手段(演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0、図 2 5 の S 5 0 4、S 5 0 6、図 5 0 の S 8 4 7、図 5 1 の S 1 0 0 1 ~ S 1 0 1 9、図 5 2 の 1 0 3 1 ~ S 1 0 3 3)と、

前記視認困難演出の実行中から前記視認困難演出の実行後に亘って特別画像(図 5 5、図 5 6、図 6 4 のようなステップアップ予告演出の画像)を表示する(図 3 0 の S 5 0 3 4 C、図 5 1 の S 1 0 0 5 ~ S 1 0 0 9 により、第 4 ステップ S U 4 または第 5 ステップ S U 5 までステップアップするステップアップ予告演出については、図 4 9 (A)、(B)のように第 3 ステップ S U で終了するブラックアウト演出が選択されることにより、図

55のように、ブラックアウト演出を第3ステップSU3で終了させた後、第4ステップSU4または第5ステップSU5についてはブラックアウト演出なしで表示する) 特別画像表示手段(図51のS1009、図52のS1031~S1033)とを備え、

前記特別画像は、前記有利状態に制御される可能性を予告する画像であり、かつ当該画像の種類に応じて前記有利状態に制御される可能性が異なり、

前記視認困難演出実行手段は、前記視認困難演出を実行するときに、前記特別画像の視認性を前記所定画像の視認性よりも高くする(図52のS1031~S1033で、ブラックアウト演出用の画像を表示するための処理を行なうときに、図56で背景画像300の画像色を先に暗くして行き、キャラクタ画像310は背景画像300よりも所定時間遅れて画像色を暗くして行くようなブレンド率の変化を設定した合成情報データ(図57、図58のようなデータ)に基づいて、背景画像300とその前側の半透明画像との合成、および、キャラクタ画像310とその前側の半透明画像との合成を個別に実行することにより、背景画像300よりも、キャラクタ画像310の明度を高くして視認性を高くする。)。