

【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11月2日(2023.11.2)

【公開番号】特開2022-6554(P2022-6554A)
【公開日】令和4年1月13日(2022.1.13)
【年通号数】公開公報(特許)2022-005
【出願番号】特願2020-108841(P2020-108841)
【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5年10月25日(2023.10.25)
【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

可変表示を行い、可変表示結果として特定表示結果が表示されたときに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ね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

遊技の進行を制御する遊技制御手段と、
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、
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、

40

50

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、

前記遊技制御手段は、通常状態において前記可変表示結果として前記特定表示結果とは異なる特別表示結果が表示された場合、前記通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態に制御可能であり、

前記演出実行手段は、

前記可変表示結果が前記特定表示結果となる場合と前記特別表示結果となる場合とで、共通の特別演出を複数種類実行可能であり、

前記特別演出を実行した後に、前記特別表示結果となることを示唆する特殊演出を実行可能である、

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】０００３

【補正方法】変更

【補正の内容】

【０００３】

このような遊技機として、リーチ演出としてバトル演出を実行可能であり、バトル演出中は、該バトル演出の再生速度を低速にするスローモーション演出を更に実行可能となっているものがある（例えば、特許文献１参照）。

【手続補正３】

【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】

【特許文献１】特開２０１７－９９８０１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】０００５

【補正方法】変更

【補正の内容】

【０００５】

しかしながら、特許文献１に記載の遊技機では、演出について改善の余地があった。

【手続補正５】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】０００６

【補正方法】変更

【補正の内容】

【０００６】

本発明は、上記実状に鑑みてなされたものであり、演出を改善して遊技興趣を向上させることのできる遊技機の提供を目的とする。

【手続補正６】

【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】

上記目的を達成するため、本発明に係る遊技機は、
可変表示を行い、可変表示結果として特定表示結果が表示されたときに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、

10

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ね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、

遊技の進行を制御する遊技制御手段と、

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、

20

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、

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、

30

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、

40

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、

前記遊技制御手段は、通常状態において前記可変表示結果として前記特定表示結果とは異なる特別表示結果が表示された場合、前記通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態に制御可能であり、

前記演出実行手段は、

前記可変表示結果が前記特定表示結果となる場合と前記特別表示結果となる場合とで、共通の特別演出を複数種類実行可能であり、

前記特別演出を実行した後に、前記特別表示結果となることを示唆する特殊演出を実行可

50

能である、

ことを特徴としている。

このような構成によれば、遊技興趣を向上させることができる。

他の遊技機は、

可変表示を行い、可変表示結果として特定表示結果が表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態へ制御可能な遊技機（例えばパチンコ遊技機１など）であって、

遊技の進行を制御する遊技制御手段（例えばCPU103など）と、

前記遊技制御手段からの情報にもとづいて演出を実行可能な演出実行手段（例えば演出制御コマンドに基づいて演出を実行する演出制御用CPU120など）と、を備え、

前記遊技制御手段は、

前記有利状態とすることを決定する決定手段（例えばステップS110の処理を実行するCPU103など）と、

前記決定手段の決定より前に前記有利状態となることを判定する判定手段（例えばステップS213の処理を実行するCPU103など）と、

通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態へ制御可能な状態制御手段（例えばステップ059AKS025の処理を実行するCPU103など）と、

前記判定手段が前記有利状態となると判定したときに前記有利状態に制御されることを特定可能な判定結果情報を含む複数種類の情報を前記演出実行手段へ送信可能な情報送信手段（例えば演出制御コマンドを送信するCPU103など）と、を含み、

前記状態制御手段は、前記通常状態において前記可変表示結果として前記特定表示結果とは異なる特別表示結果が表示された場合、該特別表示結果にもとづいて、前記通常状態から前記特別状態へ制御し（例えばステップ059AKS025の処理を実行するなど）

、
前記判定手段は、前記状態制御手段が前記特別状態へ制御するよりも前に前記特別状態となることを判定可能であり（例えばステップ059AKS001の処理を実行するなど）

、
前記情報送信手段は、前記判定手段が前記特別状態となると判定したときに前記特別状態に制御されることを特定可能な特別情報を送信可能であり（例えば「ハズレ（時短）」の表示結果指定コマンドを送信可能であるなど）

前記演出実行手段は、

前記判定結果情報を受信したときに、前記判定結果情報にもとづいて先読み演出を実行可能であり（例えばステップS161の処理を実行可能であるなど）

前記特別情報を受信した後に前記判定結果情報を受信した場合に、前記判定結果情報にもとづく前記先読み演出の実行を制限する（例えばステップ059AKS082にてYesと判定した場合、ステップ059AKS084およびステップS1304の処理を実行するなど）

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

、
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１８－５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

10

20

30

40

50

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 210）と、を備え、

前記演出実行手段は、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 C P U 120 が図 18 - 17 に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

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 006 S G 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 006 S G 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 205 には変位用画像のデータが格納されている部分）、

10

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 18 - 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 006 S G 005 L と右領域 006 S G 005 R の画像が上方に向けて移動し、中領域 006 S G 005 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 006 S G における発展示唆演出）を実行可能であり、

20

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 18 - 26 に示すように、第 1 インターフェイス画像 006 S G 005 I と第 2 インターフェイス画像 006 S G 005 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）

、
ことを特徴としている。

30

40

50