

【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 10 月 6 日(2023.10.6)

【公開番号】特開 2021-183007(P2021-183007A)
【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 2020-88697(P2020-88697)
【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 6 Z

A 6 3 F 7/02 3 2 0

【手続補正書】

【提出日】令和 5 年 9 月 28 日(2023.9.28)

【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】

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、

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、

演出実行手段と、

30

を備え、

前記演出実行手段は、

複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出を実行可能であり、

変動パターンを判定した後に、前記群演出を実行するか否かを判定することにより、前記群演出を実行可能であり、

第 1 変動パターンに基づき前記群演出を実行する場合、所定フレーム数から該群演出が開始するように、該群演出を実行可能であり、

第 2 変動パターンに基づき前記群演出を実行する場合、所定フレーム数とは異なる特定フレーム数から該群演出が開始するように、該群演出を実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

40

【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 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 1】

本発明は、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機に関する。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 6

50

【補正方法】変更

【補正の内容】

【 0 0 0 6 】

(A) 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、
 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、
 演出実行手段と、
 を備え、
 前記演出実行手段は、
 複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出を実行可能であり、
 変動パターンを判定した後に、前記群演出を実行するか否かを判定することにより、前記群演出を実行可能であり、
 第 1 変動パターンに基づき前記群演出を実行する場合、所定フレーム数から該群演出が開始するように、該群演出を実行可能であり、
 第 2 変動パターンに基づき前記群演出を実行する場合、所定フレーム数とは異なる特定フレーム数から該群演出が開始するように、該群演出を実行可能である、
 ことを特徴としている。

10

20

(1) 可変表示の表示結果が特定表示結果となったときに遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機 1 ）であって、

複数のキャラクタが群となって進行する画像を表示する群演出（たとえば、群予告演出）を実行する群演出実行手段（たとえば、図 3 7 に示す群予告実行処理，図 8 4 ~ 図 9 0 に示す 6 人群予告演出）を備え、

前記群演出における画像の表示期間は、第 1 表示期間と、第 2 表示期間と、第 3 表示期間とを含み（たとえば、図 4 9 に示す期間）、

前記第 1 表示期間は、前記群演出において最初のキャラクタの表示を開始してから、キャラクタの新たな表示がされ、いずれかのキャラクタの表示が最初に終了するまでの期間であり（たとえば、図 8 4 (a 2 3) ~ 図 8 6 (a 3 0) に示す期間）、

前記第 2 表示期間は、前記第 1 表示期間よりも長い期間であって、キャラクタの新たな表示がされ、かつ表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図 8 7 (a 3 1) ~ 図 8 8 (a 3 6) に示す期間）、

前記第 3 表示期間は、キャラクタの新たな表示がされることがなく、表示されているキャラクタの表示が終了する状態が継続する期間であり（たとえば、図 8 9 (a 3 7) ~ 図 9 0 (a 4 2) に示す期間）、

前記第 1 表示期間において、最初に表示されたキャラクタの一部が表示されている第 1 状況から、当該最初に表示されたキャラクタの一部が前記第 1 状況よりも表示され、かつ 2 番目に表示されたキャラクタの一部が表示された第 2 状況になり（たとえば、図 4 7 , 図 8 4 に示す例）、

前記第 2 表示期間は、前記第 1 表示期間および前記第 3 表示期間の各々よりも長い期間であり、前記第 3 表示期間は、前記第 1 表示期間よりも長い期間である（たとえば、図 4 9 に示す各表示期間）、

さらに、

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 0 0 6 S G 0 0 5 I や第 2 インターフェイス画像 0 0 6 S G 0 0 5 J ）を表示可能な表示手段（例えば、画像表示装置 5 ）と

30

40

50

、
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 1 7 3 - 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 1 2 3 と S D R A M 2 1 0）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 C P U 1 2 0 が図 1 7 3 - 1 7 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 0 0 6 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 0 0 6 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 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 1 7 3 - 2 3 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 0 0 6 S G 0 0 5 L と右領域 0 0 6 S G 0 0 5 R の画像が上方に向けて移動し、中領域 0 0 6 S G 0 0 5 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 0 0 6 S G 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 1 7 3 - 2 6 に示すように、第 1 インターフェイス画像 0 0 6 S G 0 0 5 I と第 2 インターフェイス画像 0 0 6 S G 0 0 5 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。

このような構成によれば、より好適に群演出を実行することができる。さらに、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。