

【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1月26日(2023.1.26)

【公開番号】特開2021-186175(P2021-186175A)

【公開日】令和3年12月13日(2021.12.13)

【年通号数】公開・登録公報2021-060

【出願番号】特願2020-92955(P2020-92955)

【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1月18日(2023.1.18)

【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】

可変表示を実行可能であり、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、

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、

遊技媒体が入賞容易な第1状態と、遊技媒体が入賞不能または入賞困難な第2状態とに変化可能な可変入賞手段と、

前記可変入賞手段を前記第1状態に変化させるラウンド遊技を実行可能な制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

前記有利状態に対応する特定表示を表示可能であり、

前記特定表示の前面側に、遊技用価値の付与量に関する付与量表示を表示可能であり、

前記特定表示の前面側に遊技用価値の付与量が第1所定量に到達した場合に表示される第1報知表示と、遊技用価値の付与量が第2所定量に到達した場合に表示される第2報知表示と、のうちの何れかの報知表示を表示可能であり、

前記報知表示は、表示が開始されてから特定期間経過後に表示が終了する表示であり、

前記報知表示に含まれる文字表示は、前記付与量表示に用いられる文字表示よりも表示サイズが大きく、

前記付与量表示と、前記報知表示と、に含まれる文字表示は、文字表示を形成する線によって囲われた特定領域が形成される特定文字表示を含み、

前記付与量表示に用いられる特定文字表示は、前記特定領域から前記特定表示が視認不可能であり、

前記表示手段は、

前記ラウンド遊技が行われるときに、前記可変入賞手段が前記第2状態から前記第1状態へと変化した後の所定期間経過後に前記付与量表示を表示し、

40

50

前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞しない場合は、前記付与量表示として遊技用価値が付与されていないことに対応する所定表示を表示可能であり、

前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合は、前記付与量表示として前記所定表示とは異なる特別表示を表示可能であり、

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、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

10

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

手段Aの遊技機は、

可変表示を実行可能であり、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、

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、

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、

遊技媒体が入賞容易な第1状態と、遊技媒体が入賞不能または入賞困難な第2状態とに変化可能な可変入賞手段と、

前記可変入賞手段を前記第1状態に変化させるラウンド遊技を実行可能な制御手段と、を備え、

前記表示手段は、

前記有利状態に対応する特定表示を表示可能であり、

前記特定表示の前面側に、遊技用価値の付与量に関する付与量表示を表示可能であり、

30

前記特定表示の前面側に遊技用価値の付与量が第1所定量に到達した場合に表示される第1報知表示と、遊技用価値の付与量が第2所定量に到達した場合に表示される第2報知表示と、のうちの何れかの報知表示を表示可能であり、

前記報知表示は、表示が開始されてから特定期間経過後に表示が終了する表示であり、

前記報知表示に含まれる文字表示は、前記付与量表示に用いられる文字表示よりも表示サイズが大きく、

前記付与量表示と、前記報知表示と、に含まれる文字表示は、文字表示を形成する線によって囲われた特定領域が形成される特定文字表示を含み、

前記付与量表示に用いられる特定文字表示は、前記特定領域から前記特定表示が視認不可能であり、

前記表示手段は、

40

前記ラウンド遊技が行われるときに、前記可変入賞手段が前記第2状態から前記第1状態へと変化した後の所定期間経過後に前記付与量表示を表示し、

前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞しない場合は、前記付与量表示として遊技用価値が付与されていないことに対応する所定表示を表示可能であり、

前記所定期間内に遊技媒体が前記可変入賞手段に入賞した場合は、前記付与量表示として前記所定表示とは異なる特別表示を表示可能であり、

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、

さらに、手段1の遊技機は、

50

可能な遊技機であって（例えば、パチンコ遊技機 1 は、大当たり遊技状態に制御可能であること等）、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、パチンコ遊技機 1 は、画像表示装置 5 を備えること等）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、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 16 - 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畠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 16 - 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、前記表示手段の表示領域は、第 1 表示領域と、該第 1 表示領域の周りの領域であって該第 1 表示領域よりも狭い第 2 表示領域と、を含み（例えば、画像表示装置 5 の表示領域は、第 1 表示領域 2 0 S H 5 1 と、第 1 表示領域 2 0 S H 5 1 の周りの領域であって第 1 表示領域 2 0 S H 5 1 よりも狭い第 2 表示領域 2 0 S H 5 2 と、を含むこと等）、前記表示手段は、前記第 1 表示領域と前記第 2 表示領域とにおいて、前記有利状態に対応する背景映像を表示可能であり（例えば、画像表示装置 5 は、第 1 表示領域 2 0 S H 5 1 と第 2 表示領域 2 0 S H 5 2 とにおいて、大当たり遊技状態に対応する背景映像を表示可能であること等）、前記第 2 表示領域において、前記背景映像の前面側に、付与された遊技用価値の付与量に関する付与量表示を表示可能であり（例えば、画像表示装置 5 は、第 2 表示領域 2 0 S H 5 2 において、背景映像の前面側に、付与された賞球数に関する獲得数表示 2 0 S H K を表示可能であること等）、少なくとも前記第 1 表示領域において、前記背景映像の前面側に、遊技用価値の付与量が所定量に到達したことを報知する報知表示として、遊技用価値の付与量が第 1 所定量に到達したことを報知する第 1 報知表示と、遊技用価値の付与量が第 2 所定量に到達したことを報知する第 2 報知表示と、を表示可能であり（例えば、画像表示装置 5 は、少なくとも第 1 表示領域 2 0 S H 5 1 において、背景映像の前面側に、大当たり遊技状態において付与された賞球数が「キリバン」の数に到達したことを報知する獲得数報知表示 2 0 S H K H として、大当たり遊技状態において付与された賞球数が「1 0 0 0 個」に到達したときに「1 0 0 0 オーバー」との獲得数報知表示を表示可能であり、大当たり遊技状態において付与された賞球数が「2 0 0 0 個」に到達したときに「2 0 0 0 オーバー」との獲得数報知表示を表示可能であること等）、前記付与量表示は、前記有利状態において遊技用価値が付与される度に更新され（例えば、獲得数表示 2 0 S H K は、大当たり遊技状態において遊技球が賞球として払い出される度に更新されること等）、前記報知表示は、表示を開始してから特定期間が経過したときに表示を終了し（例えば、獲得数報知表示 2 0 S H K H は、表示を開始してから所定期間が経過したときに表示を終了すること等）、前記報知表示に用いられる文字は、前記付与量表示に用いられる文字よりも大きいサイズの文字であり（例えば、獲得数報知表示 2 0 S H K H に用いられる文字は、獲得数表示 2 0 S H K に用いられる文字よりも大きいサイズの文字であること等）、前記付与量表示及び前記報知表示に用いられる文字は、文字を形成する線によって囲われた特定領域が形成される特定文字を含み（例えば、獲得数表示 2 0 S H K 及び獲得数報知表示 2 0 S H K H に用いられる文字は、文字を形成する線によって囲われた特定領域が形成される特定文字を含むこと等）、前記付与量表示に用いられる特定文字は、前記特定領域から前記背景映像が視認不可能であり（例えば、獲得数表示 2 0 S H K に用いられる特定文字は、特定領域から背景映像が視認不可能であること等）、前記報知表示に用いられる特定文字は、前記特定領域から前記背景映像が視認可能であり（例えば、獲得数報知表示 2 0 S H K H に用いられる特定文字は、特定領域から背景映像が視認可能であること等）、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

10

20

30

40

50

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、CGROM205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16-23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16-26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）、ことを特徴とする。10