【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4年8月31日(2022.8.31)

【公開番号】特開2021-112321(P2021-112321A)
【公開日】令和3年8月5日(2021.8.5)
【年通号数】公開・登録公報2021-035
【出願番号】特願2020-5622(P2020-5622)
【国際特許分類】
　*Ａ６３Ｆ　7/02(2006.01)*
【ＦＩ】
　Ａ６３Ｆ　7/02　３２０

【手続補正書】
【提出日】令和4年8月23日(2022.8.23)
【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】
　遊技を行う遊技機であって、
　表示手段、を備え、
前記表示手段は、
第１レイヤで特定表示を表示可能であり、
前記第１レイヤの前面側の第２レイヤで特定文字表示を表示可能であり、
前記特定文字表示は、文字を形成する線によって囲われた特定領域を含み、
前記特定文字表示の前記特定領域から前記特定表示が視認不可能であり、
前記特定文字表示は、遊技用価値の付与量を報知する表示であり、
前記表示手段は、前記特定文字表示を動作する態様で表示可能である、
　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】０００５
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０００５】
　本発明は、上記実情に鑑みてなされたものであり、特定文字を含む表示を好適に表示することができる遊技機を提供することを目的とする。
【手続補正３】
【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】
上記目的を達成するため、本発明に係る遊技機は、
遊技を行う遊技機であって、
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）、を備え、
前記表示手段は、

第１レイヤで特定表示（例えば、背景映像）を表示可能であり、
前記第１レイヤの前面側の第２レイヤで特定文字表示を表示可能であり、
前記特定文字表示は、文字を形成する線によって囲われた特定領域を含み（例えば、獲得数表示２０ＳＨＫ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こと等）、
前記特定文字表示の前記特定領域から前記特定表示が視認不可能であり（例えば、獲得数表示２０ＳＨＫ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）、
前記特定文字表示は、遊技用価値の付与量を報知する表示であり、
前記表示手段は、前記特定文字表示を動作する態様で表示可能である、
ことを特徴とする。
このような構成によれば、特定文字を含む表示を好適に表示することができる。

上記目的を達成するため、他の遊技機は、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（例えば、パチンコ遊技機１は、大当り遊技状態に制御可能であること等）、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）、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２０ＳＨ５１と、第１表示領域２０ＳＨ５１の周りの領域であって第１表示領域２０ＳＨ５１よりも狭い第２表示領域２０ＳＨ５２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２０ＳＨ５１と第２表示領域２０ＳＨ５２とにおいて、大当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２０ＳＨ５２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２０ＳＨＫ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２０ＳＨ５１において、背景映像の前面側に、大当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２０ＳＨＫＨとして、大当り遊技状態において付与された賞球数が「１０００個」に到達したときに「１０００オーバー」との獲得数報知表示を表示可能であり、大当り遊技状態において付与された賞球数が「２０００個」に到達したときに「２０００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２０ＳＨＫは、大当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２０ＳＨＫＨ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２０ＳＨＫＨに用いられる文字は、獲得数表示２０ＳＨＫ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２０ＳＨＫ及び獲得数報知表示２０ＳＨＫＨ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２０ＳＨＫ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る（例えば、獲得数報知表示２０ＳＨＫＨ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、前記報知表示を表示可能である（例えば、画像表示装置５は、第１表示領域２０ＳＨ５１と第２表示領域２０ＳＨ５２とにおいて、獲得数報知表示２０ＳＨＫＨを表示可能であること等）、
さらに、
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）、
ことを特徴とする。