

【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3月31日(2023.3.31)

【公開番号】特開2022-1196(P2022-1196A)

【公開日】令和4年1月6日(2022.1.6)

【年通号数】公開公報(特許)2022-002

【出願番号】特願2020-106839(P2020-106839)

【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3月23日(2023.3.23)

【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

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、

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、

前記表示手段は、

前記第1表示領域と前記第2表示領域において、前記有利状態に対応する背景映像を表示可能であり、

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、

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、

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、

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、

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、

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まれた特定領域が形成される特定文字を含み、

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

50

であり、

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、

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】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

10

手段A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、

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
像処理手段と、

を備え、

20

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、

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、

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、

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、

30

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、

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、

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、

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、

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、

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

40

ことを特徴とする。

手段1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、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

50

夕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123とSDRAM210）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CPU120が図16-17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20SHKHとして、大当た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、大当た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り（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、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

10

20

30

40

50

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

20

30

40

50