

【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6月20日(2023.6.20)

【公開番号】特開2021-132708(P2021-132708A)

【公開日】令和3年9月13日(2021.9.13)

【年通号数】公開・登録公報2021-043

【出願番号】特願2020-28953(P2020-28953)

【国際特許分類】

A 63 F 7/02 (2006.01)

10

【F I】

A 63 F 7/02 320

A 63 F 7/02 315 A

【手続補正書】

【提出日】令和5年6月12日(2023.6.12)

【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】

可変表示を実行し、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、

表示手段と、

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、有利度の異なる第1遊技状態と第2遊技状態とに制御可能な状態制御手段と、

可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段と、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、前記付与量表示に含ま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、

前記付与量表示に含ま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、

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、前記付与量表示の開始時に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、前記付与量表示の開始時に前記所定表示とは異なる特別表示を表示可能であり、

40

50

前記付与量表示を表示しているときに、前記報知表示を表示し、前記状態制御手段は、前記更新手段が更新した数値情報が特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに前記第1遊技状態から前記第2遊技状態に制御可能である。

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】0004

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0004】

10

遊技機は、例えば付与量表示や報知表示といった各種表示に、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表示を用いている。また、遊技機は、例えば有利状態といった各種状態に対応する特定表示を表示する。このような特定文字表示と特定表示との関係については改善の余地がある。

【手続補正3】

【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】

20

本発明は、上記実情に鑑みてなされたものであり、特定文字表示を含む表示を、特定表示との関係において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4】

【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】

30

上記目的を達成するため、本発明に係る遊技機は、

可変表示を実行し、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、表示手段と、

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、

有利度の異なる第1遊技状態と第2遊技状態とに制御可能な状態制御手段と、

可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段と、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、前記付与量表示に含ま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、

前記付与量表示に含ま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、

40

50

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、

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、前記付与量表示の開始時に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、前記付与量表示の開始時に前記所定表示とは異なる特別表示を表示可能であり、

前記付与量表示を表示しているときに、前記報知表示を表示し、

前記状態制御手段は、前記更新手段が更新した数値情報が特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに前記第1遊技状態から前記第2遊技状態に制御可能である

ことを特徴としている。

このような構成によれば、特定文字表示を含む表示を、特定表示との関係において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、第1識別情報の可変表示および第2識別情報の可変表示を実行し、特定表示結果（例えば、大当たり図柄）が導出表示されたときに有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機であって、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所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

10

20

30

40

50

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)、

前記付与量表示を表示しているときに、前記報知表示を表示し(例えば、画像表示装置5は、獲得数表示20SHKを表示しているときに、獲得数報知表示20SHKHを表示すること等)、

さらに、

通常状態よりも可変表示が実行されやすい特別状態(例えば、時短状態)に制御可能な状態制御手段(例えば、図12-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS166、ステップ100IWS173を実行する部分、図12-19に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS537を実行する部分)と、可変表示が実行されることにもとづいて数値情報を更新可能な更新手段(例えば、図12-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS71を実行する部分)と、を備え、状態制御手段は、更新手段が更新した数値情報が特別回数に対応する特定値となることによって特別条件が成立したときに特別状態に制御可能であり(例えば、図12-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS74、ステップ100IWS75を実行する部分、図12-17に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS172、ステップ100IWS173を実行する部分)、更新手段は、第1識別情報の可変表示が実行される場合と第2識別情報の可変表示が実行される場合とで数値情報を更新する(例えば、図12-13に示すように、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップ100IWS71を実行する部分)ことを特徴とする。

10

20

30

40

50