

【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5月23日(2023.5.23)

【公開番号】特開2021-186073(P2021-186073A)

【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2020-92399(P2020-92399)

【国際特許分類】

A 63 F 7/02 (2006.01)

10

【F I】

A 63 F 7/02 324 B

A 63 F 7/02 320

【手続補正書】

【提出日】令和5年5月15日(2023.5.15)

【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】

遊技が可能な遊技機であって、

遊技媒体を貯留可能な貯留部と、

遊技媒体を払出すことが可能な払出部と、

上面が開口し、前記貯留部の遊技媒体を前記払出部に誘導する誘導通路を形成する誘導通路形成部と、

前記誘導通路形成部の上面を覆うように設けられたカバー部と、

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、

前記カバー部に、該カバー部上に落下したねじ部材の前記誘導通路形成部への落下を制限可能な所定制限部が設けられ、

前記誘導通路形成部の周辺に、該誘導通路形成部に向けて移動してきたねじ部材の該誘導通路形成部への落下を制限可能な特別制限部が設けられ、

前記特別制限部は、前記誘導通路形成部に向けて移動してきたねじ部材を該ねじ部材の一部が露出された状態で滞留させることができあり、

前記特別制限部に滞留されなかったねじ部材が前記カバー部に向けて移動可能である、

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】

40

50

【 0 0 0 6 】

手段 A の遊技機は、

遊技が可能な遊技機であって、

遊技媒体を貯留可能な貯留部と、

遊技媒体を払出すことが可能な払出部と、

上面が開口し、前記貯留部の遊技媒体を前記払出部に誘導する誘導通路を形成する誘導通路形成部と、

前記誘導通路形成部の上面を覆うように設けられたカバー部と、

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、

前記カバー部に、該カバー部上に落下したねじ部材の前記誘導通路形成部への落下を制限可能な所定制限部が設けられ、

前記誘導通路形成部の周辺に、該誘導通路形成部に向けて移動してきたねじ部材の該誘導通路形成部への落下を制限可能な特別制限部が設けられ、

前記特別制限部は、前記誘導通路形成部に向けて移動してきたねじ部材を該ねじ部材の一部が露出された状態で滞留させることが可能であり、

前記特別制限部に滞留されなかつたねじ部材が前記カバー部に向けて移動可能である、ことを特徴としている。

手段 1 の遊技機は、

可変表示を実行可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1）であって、

遊技媒体（例えば、遊技球 P）を貯留可能な貯留部（例えば、球タンク形成部 201）と、

遊技媒体を払出すことが可能な払出部（例えば、払出装置 200）と、

上面が開口し、前記貯留部の遊技媒体を前記払出部に誘導する誘導通路（例えば、第 1 誘導通路や第 2 誘導通路）を形成する誘導通路形成部（例えば、第 1 誘導通路形成部 202 や第 2 誘導通路形成部 204）と、

前記誘導通路形成部の上面の一部を覆うように設けられたカバー部（例えば、第 1 カバー体 310、第 2 カバー体 320、第 3 カバー体 330）と、

を備え、

前記カバー部に、該カバー部上に落下したねじ部材（例えば、ねじ部材 N1 ~ N6、N11 ~ N16）の前記誘導通路形成部への落下を制限するための所定制限部（例えば、長孔 316A ~ 316C、凹溝 326A ~ 326C、凹部 336）が設けられ（図 22、図 24 参照）、

前記誘導通路形成部に、該誘導通路形成部に落下したねじ部材の前記払出部への移動を制限するための特定制限部（例えば、孔部 271A ~ 271H）が複数設けられており（図 11、図 12、図 27 参照）、

前記所定制限部は、前記カバー部上に落下したねじ部材（例えば、ねじ部材 N1 ~ N6、N11 ~ N16）を該カバー部上に滞留させることができ可能な第 1 滞留部（例えば、長孔 316A ~ 316C）と第 2 滞留部（例えば、凹溝 326A ~ 326C）とを含み、

前記第 2 滞留部は、前記第 1 滞留部よりも前記払出部（例えば、払出装置 200）に近い位置に設けられ、該第 1 滞留部よりも大きく（L22B > L21）、

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

10

20

30

40

50

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、画像表示装置5)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、CGR ROM 205)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40-5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40-17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、CGR ROM 205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40-23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畠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40-26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)、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、カバー部上に落下したねじ部材が誘導通路形成部内に落下することを防止することができる。また、誘導通路形成部内に混入したねじ部材が払出部に混入することを防止することができる。また、払出部に近づくにつれてねじ部材が滞留部に滞留されやすくなるため、カバー部上に落下したねじ部材が移動して誘導通路形成部内に落下することを防止することができる。また、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。

10

20

30

40

50