

【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 3 年 4 月 8 日 (2021.4.8)

【公開番号】特開 2021-574 (P2021-574A)  
 【公開日】令和 3 年 1 月 7 日 (2021.1.7)  
 【年通号数】公開・登録公報 2021-001  
 【出願番号】特願 2020-171266 (P2020-171266)  
 【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 0

【手続補正書】

【提出日】令和 3 年 2 月 26 日 (2021.2.26)

【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】

取得条件の成立により遊技情報を取得する取得手段と、  
前記取得手段により取得された前記遊技情報に基づいて、遊技者にとって有利な特別遊技を行うか否かを判定する判定手段と、  
前記判定手段の結果に基づいて、図柄を変動表示した後に停止表示させる図柄変動制御手段と、

画像を表示する画像表示手段と、

前記画像表示手段における画像の表示にかかる制御を行う画像表示制御手段と、

前記画像表示手段に表示される画像にかかる画像データを記憶する画像データ記憶手段と、  
を備え、

前記画像表示制御手段は、前記図柄の変動表示および停止表示に応じた図柄画像を前記画像表示手段に表示可能とし、

前記図柄画像は、第 1 図柄画像と、前記第 1 図柄画像とは異なる第 2 図柄画像とを含み、

前記第 1 図柄画像は、前記変動表示中に、仮停止するとともに前記仮停止の前後でサイズ変化することが可能であって、前記仮停止後の前記第 1 図柄画像のサイズは、前記第 2 図柄画像のサイズよりも大きく、

前記第 2 図柄画像は、それぞれが予め定められた数字組合せからなる複数の数字列で構成され、

前記画像データ記憶手段は、前記数字組合せを構成する複数の数字が数字列ごとにまとまった前記第 2 図柄画像にかかる特定画像データを記憶する、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】0 0 0 5

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 5】

上記の目的を達成する本発明は、次のような遊技機として実現される。この遊技機（例

例えば、パチンコ遊技機 1 0 0 ) は、取得条件の成立により遊技情報を取得する取得手段 ( 例えば、乱数取得部 2 3 1 ) と、前記取得手段 ( 例えば、乱数取得部 2 3 1 ) により取得された前記遊技情報に基づいて、遊技者にとって有利な特別遊技を行うか否かを判定する判定手段 ( 例えば、特別図柄判定部 2 3 4 ) と、前記判定手段 ( 例えば、特別図柄判定部 2 3 4 ) の結果に基づいて、図柄を変動表示した後に停止表示させる図柄変動制御手段 ( 例えば、特別図柄変動制御部 2 3 3 ) と、画像を表示する画像表示手段 ( 例えば、画像表示部 1 1 4 ) と、前記画像表示手段 ( 例えば、画像表示部 1 1 4 ) における画像の表示にかかる制御を行う画像表示制御手段 ( 例えば、画像 / 音響制御部 3 1 0 ) と、前記画像表示手段 ( 例えば、画像表示部 1 1 4 ) に表示される画像にかかる画像データを記憶する画像データ記憶手段 ( 例えば、C G R O M 3 1 5 ) と、を備え、前記画像表示制御手段 ( 例えば、画像 / 音響制御部 3 1 0 ) は、前記図柄の変動表示および停止表示に応じた図柄画像を前記画像表示手段 ( 例えば、画像表示部 1 1 4 ) に表示可能とし、前記図柄画像は、第 1 図柄画像 ( 例えば、装飾図柄 4 1 ) と、前記第 1 図柄画像 ( 例えば、装飾図柄 4 1 ) とは異なる第 2 図柄画像 ( 例えば、小図柄 5 6 ) とを含み、前記第 1 図柄画像 ( 例えば、装飾図柄 4 1 ) は、前記変動表示中に、仮停止するとともに前記仮停止の前後でサイズ変化することが可能であって、前記仮停止後の前記第 1 図柄画像 ( 例えば、装飾図柄 4 1 ) のサイズは、前記第 2 図柄画像 ( 例えば、小図柄 5 6 ) のサイズよりも大きく、前記第 2 図柄画像 ( 例えば、小図柄 5 6 ) は、それぞれが予め定められた数字組合せからなる複数の数字列 ( 例えば、数字列 5 6 e ) で構成され、前記画像データ記憶手段 ( 例えば、C G R O M 3 1 5 ) は、前記数字組合せを構成する複数の数字が数字列 ( 例えば、数字列 5 6 e ) ごとにまとまった前記第 2 図柄画像 ( 例えば、小図柄 5 6 ) にかかる特定画像データを記憶する、遊技機。