

【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10月27日(2022.10.27)

【公開番号】特開2021-118766(P2021-118766A)
 【公開日】令和3年8月12日(2021.8.12)
 【年通号数】公開・登録公報2021-037
 【出願番号】特願2020-13107(P2020-13107)
 【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 0

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

【手続補正書】

【提出日】令和4年10月19日(2022.10.19)

【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、
 遊技者から視認可能に設けられた電子部品と、
 前記電子部品の周辺に設けられた特定部材と、
 透光性を有する部材であって遊技者が該部材を透して前記電子部品及び前記特定部材を視認可能に設けられた透光部材と、
 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、
 を備え、
 前記透光部材は、前記電子部品と前記特定部材の前方に形成されており、
 前記電子部品は、前記特定部材よりも前記表示手段から離間した位置に設けられ、
 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

50

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、前記付与量表示として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、前記付与量表示として前記所定表示とは異なる特別表示を表示可能である、

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】0003

【補正方法】変更

10

【補正の内容】

【0003】

この種の遊技機として、例えば、遊技者にとって有利な有利状態において付与された遊技用価値の付与量に関する付与量表示と、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、を表示可能なものがあつた（例えば、特許文献 1 参照）。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0004

【補正方法】変更

20

【補正の内容】

【0004】

【特許文献 1】特開 2019 - 17403 号公報

【手続補正 4】

【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】

このような遊技機にあつては、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おり、また、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が、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つた。

30

【手続補正 5】

【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】

本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、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。

40

【手続補正 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

手段 A の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1、75SG001 など）であつて、

50

遊技者から視認可能に設けられた電子部品（例えば、LED基板303, 403, 603, 803）と、
前記電子部品の周辺に設けられた特定部材（例えば、ベース部材301, 401, 601, 801）と、
透光性を有する部材であって遊技者が該部材を透して前記電子部品及び前記特定部材を視認可能に設けられた透光部材（例えば、カバー部材302, 402, 602, 802）と、
表示手段（例えば、画像表示装置5）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、
を備え、
前記透光部材は、前記電子部品と前記特定部材の前方に形成されており、
前記電子部品は、前記特定部材よりも前記表示手段から離間した位置に設けられ、
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（例えば、画像表示装置5は、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（例えば、画像表示装置5は、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）、
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（例えば、画像表示装置5は、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（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（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（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（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、前記付与量表示として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、前記付与量表示として前記所定表示とは異なる特別表示を表示可能である、
ことを特徴としている。
この特徴によれば、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

10

20

30

40

50

ることができる。

手段 1 の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当り遊技状態）制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1、75SG001 など）であって、

遊技者から視認可能に設けられた電子部品（例えば、LED 基板 303, 403, 603, 803）と、

前記電子部品の周辺に設けられ、該電子部品と同系色に形成された特定部材（例えば、ベース部材 301, 401, 601, 801）と、

透光性を有する部材であって遊技者が該部材を透して前記電子部品及び前記特定部材を視認可能に設けられた透光部材（例えば、カバー部材 302, 402, 602, 802）と、

表示手段（例えば、画像表示装置 5）と、
を備え、

前記透光部材（例えば、カバー部材 302）は、前記電子部品（例えば、LED 基板 303）と前記特定部材（例えば、ベース部材 301）とに跨るように形成された装飾パターン（例えば、装飾パターン 331）を有し（図 10 - 12 参照）、

前記電子部品（例えば、LED 基板 303）は、前記特定部材（例えば、ベース部材 301 の上部）よりも前記表示手段から離間した位置に設けられ、

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）、

10

20

30

40

50

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）、

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者から視認可能に電子部品を配置しても、装飾パターンによって電子部品が目立ちにくくなるため、設計の自由度を高めることができる。また、電子部品は、遊技者が注目する表示手段から離れた位置にあるので目立ちにくくなる。また、特定文字を含む表示を、背景映像との関係において好適に表示することができる。

20

30

40

50