

【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 22 日 (2021.4.22)

【公開番号】特開 2021-3573 (P2021-3573A)
 【公開日】令和 3 年 1 月 14 日 (2021.1.14)
 【年通号数】公開・登録公報 2021-002
 【出願番号】特願 2020-157564 (P2020-157564)
 【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、所定図柄画像と、前記所定図柄画像とは異なる特定図柄画像とを含み、

前記所定図柄画像は、前記画像表示手段における第 1 領域に配置されるとともに予め定められた順で複数の数字が変化する第 1 図柄画像と、前記第 1 領域とは異なる第 2 領域に配置されるとともに予め定められた順で複数の数字が変化する第 2 図柄画像と、前記第 1 領域と前記第 2 領域との間の第 3 領域に配置されるとともに予め定められた順で複数の数字が変化する第 3 図柄画像と、を含んで構成され、

前記変動表示中に、前記第 1 図柄画像、前記第 2 図柄画像および前記第 3 図柄画像は、個別に数字が変化する可能であり、

前記特定図柄画像は、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特定図柄画像にかかる特定画像データを記憶し、

前記特定図柄画像は、前記変動表示が開始されると、前記特定画像データに基づいて前記数字組合せを構成する複数の数字の全てについて同時に変動動作を開始し、前記複数の数字列を一の数字列から他の数字列まで所定の順序で表示させ、前記他の数字列を表示し

た後に再度前記一の数字列を表示させることで、前記所定の順序での前記複数の数字列の表示を繰り返すことが可能であり、

前記第1図柄画像、前記第2図柄画像および前記第3図柄画像として表示可能な数字の種類数と、前記特定図柄画像の数字組合せを構成する数字の種類数とが同じである、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】0005

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0005】

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（例えば、パチンコ遊技機100）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231）と、前記取得手段（例えば、乱数取得部231）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234）と、前記判定手段（例えば、特別図柄判定部234）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233）と、画像を表示する画像表示手段（例えば、画像表示部114）と、前記画像表示手段（例えば、画像表示部114）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310）と、前記画像表示手段（例えば、画像表示部114）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、CGROM315）と、を備え、前記画像表示制御手段（例えば、画像/音響制御部310）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114）に表示可能とし、前記図柄画像は、所定図柄画像（例えば、装飾図柄41）と、前記所定図柄画像（例えば、装飾図柄41）とは異なる特定図柄画像（例えば、小図柄56）とを含み、前記所定図柄画像（例えば、装飾図柄41）は、前記画像表示手段（例えば、画像表示部114）における第1領域に配置されるとともに予め定められた順で複数の数字が変化する第1図柄画像（例えば、第1装飾図柄）と、前記第1領域とは異なる第2領域に配置されるとともに予め定められた順で複数の数字が変化する第2図柄画像（例えば、第2装飾図柄）と、前記第1領域と前記第2領域との間の第3領域に配置されるとともに予め定められた順で複数の数字が変化する第3図柄画像（例えば、第3装飾図柄）と、を含んで構成され、前記変動表示中に、前記第1図柄画像（例えば、第1装飾図柄）、前記第2図柄画像（例えば、第2装飾図柄）および前記第3図柄画像（例えば、第3装飾図柄）は、個別に数字が変化する可能であり、前記特定図柄画像（例えば、小図柄56）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56e）で構成され、前記画像データ記憶手段（例えば、CGROM315）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56e）ごとにまとまった前記特定図柄画像（例えば、小図柄56）にかかる特定画像データを記憶し、前記特定図柄画像（例えば、小図柄56）は、前記変動表示が開始されると、前記特定画像データに基づいて前記数字組合せを構成する複数の数字の全てについて同時に変動動作を開始し、前記複数の数字列（例えば、数字列56e）を一の数字列（例えば、第1数字列56e1）から他の数字列（例えば、第9数字列56e9）まで所定の順序で表示させ、前記他の数字列（例えば、第9数字列56e9）を表示した後に再度前記一の数字列（例えば、第1数字列56e1）を表示させることで、前記所定の順序での前記複数の数字列（例えば、数字列56e）の表示を繰り返すことが可能であり、前記第1図柄画像（例えば、第1装飾図柄）、前記第2図柄画像（例えば、第2装飾図柄）および前記第3図柄画像（例えば、第3装飾図柄）として表示可能な数字の種類数と、前記特定図柄画像（例えば、小図柄56）の数字組合せを構成する数字の種類数とが同じである、遊技機である。