

【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】平成29年6月1日(2017.6.1)

【公開番号】特開2015-80649(P2015-80649A)

【公開日】平成27年4月27日(2015.4.27)

【年通号数】公開・登録公報2015-028

【出願番号】特願2013-220528(P2013-220528)

【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】平成29年4月14日(2017.4.14)

【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】

遊技を行うことが可能な遊技機であって、  
遊技の進行に対応した画像を表示可能な第 1 表示手段と、  
 前記第 1 表示手段の前面側で動作可能に設けられ、該第 1 表示手段に表示される画像と  
 関連した画像を表示可能な第 2 表示手段と、  
 前記第 2 表示手段を動作させる動作制御手段と、  
 を備え、  
前記第 1 表示手段と前記第 2 表示手段は、共通のキャラクタに対応する画像を表示可能  
であり、  
 前記動作制御手段は、前記第 2 表示手段に画像が表示されているときに、該第 2 表示手  
 段の前記第 1 表示手段に対する傾きを変化させる傾斜動作演出を実行可能である  
 ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

遊技を行うことが可能な遊技機であって、  
遊技の進行に対応した画像を表示可能な第 1 表示手段と、  
 前記第 1 表示手段の前面側で動作可能に設けられ、該第 1 表示手段に表示される画像と  
 関連した画像を表示可能な第 2 表示手段と、  
 前記第 2 表示手段を動作させる動作制御手段と、  
 を備え、  
前記第 1 表示手段と前記第 2 表示手段は、共通のキャラクタに対応する画像を表示可能  
であり、  
 前記動作制御手段は、前記第 2 表示手段に表示されている画像が遊技機の前面側から視  
 認可能な状態を維持したまま回転させる回転動作演出を実行可能である  
 ことを特徴とする遊技機。

【請求項 3】

遊技を行うことが可能な遊技機であって、  
遊技の進行に対応した画像を表示可能な第 1 表示手段と、  
 前記第 1 表示手段の前面側で動作可能に設けられ、該第 1 表示手段に表示される画像と  
 関連した画像を表示可能な第 2 表示手段と、

動作可能に設けられた可動部材と、

前記第 2 表示手段及び前記可動部材を動作させる動作制御手段と、

を備え、

前記第 1 表示手段と前記第 2 表示手段は、共通のキャラクタに対応する画像を表示可能であり、

前記動作制御手段は、前記第 2 表示手段に画像が表示されているときに、前記第 2 表示手段の動作と前記可動部材の動作とを連動させた連動演出を実行可能であることを特徴とする遊技機。

【請求項 4】

遊技を行うことが可能な遊技機であって、

開口を有し、遊技領域を構成する透明な遊技盤と、

前記開口に対応する位置に設けられ、遊技の進行に対応した画像を表示可能な第 1 表示手段と、

前記第 1 表示手段の前面側で動作可能に設けられ、該第 1 表示手段に表示される画像と関連した画像を表示可能な第 2 表示手段と、

前記第 2 表示手段を動作させる動作制御手段と、

を備え、

前記第 1 表示手段と前記第 2 表示手段は、共通のキャラクタに対応する画像を表示可能であり、

前記動作制御手段は、前記第 2 表示手段を前記開口に対応する位置であって前記第 1 表示手段の表示領域に重畳する第 1 位置と前記遊技盤の後面側で該遊技盤に重畳する第 2 位置とに移動可能であり、

前記第 2 表示手段は、前記第 1 位置及び前記第 2 位置において画像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】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

前記課題を解決するために、本発明の請求項 1 に記載の遊技機は、

遊技を行うことが可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1 など）であって、

遊技の進行に対応した画像を表示可能な第 1 表示手段（例えば、画像表示装置 5 ）と、

前記第 1 表示手段の前面側で動作可能に設けられ、該第 1 表示手段に表示される画像と関連した画像を表示可能な第 2 表示手段（例えば、副画像表示装置 51 ）と、

前記第 2 表示手段を動作させる動作制御手段（例えば、演出制御用 CPU 120 ）と、

を備え、

前記第 1 表示手段と前記第 2 表示手段は、共通のキャラクタに対応する画像を表示可能であり、

前記動作制御手段は、前記第 2 表示手段に画像が表示されているときに、該第 2 表示手段の前記第 1 表示手段に対する傾きを変化させる傾斜動作演出（例えば、予告パターン YP2、YP3 等の傾斜動作を伴う変動中予告演出）を実行可能であることを特徴としている。

この特徴によれば、傾斜動作演出により第 2 表示手段の動作に注目させることができ、遊技の興趣が向上する。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0008

【補正方法】変更

【補正の内容】

## 【 0 0 0 8 】

本発明の請求項 2 に記載の遊技機は、

遊技を行うことが可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1 など）であって、

遊技の進行に対応した画像を表示可能な第 1 表示手段（例えば、画像表示装置 5 ）と、  
前記第 1 表示手段の前面側で動作可能に設けられ、該第 1 表示手段に表示される画像と  
関連した画像を表示可能な第 2 表示手段（例えば、副画像表示装置 5 1 ）と、

前記第 2 表示手段を動作させる動作制御手段（例えば、演出制御用 C P U 1 2 0 ）と、  
を備え、

前記第 1 表示手段と前記第 2 表示手段は、共通のキャラクタに対応する画像を表示可能であり、

前記動作制御手段は、前記第 2 表示手段に表示されている画像が遊技機の前面側から視  
認可能な状態を維持したまま回転させる回転動作演出（例えば、予告パターン Y P 4 等の  
回転動作を伴う変動中予告演出）を実行可能であることを特徴としている。

この特徴によれば、回転動作演出により演出のバリエーションが豊富になり、遊技の興  
趣が向上する。

## 【 手続補正 4 】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 9

【補正方法】変更

【補正の内容】

## 【 0 0 0 9 】

本発明の請求項 3 に記載の遊技機は、

遊技を行うことが可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1 など）であって、

遊技の進行に対応した画像を表示可能な第 1 表示手段（例えば、画像表示装置 5 ）と、  
前記第 1 表示手段の前面側で動作可能に設けられ、該第 1 表示手段に表示される画像と  
関連した画像を表示可能な第 2 表示手段（例えば、副画像表示装置 5 1 ）と、

動作可能に設けられた可動部材（例えば、可動部材 5 2 ）と、

前記第 2 表示手段及び前記可動部材を動作させる動作制御手段（例えば、演出制御用 C  
P U 1 2 0 ）と、

を備え、

前記第 1 表示手段と前記第 2 表示手段は、共通のキャラクタに対応する画像を表示可能であり、

前記動作制御手段は、前記第 2 表示手段に画像が表示されているときに、前記第 2 表示  
手段の動作と前記可動部材の動作とを連動させた連動演出（例えば、予告パターン Y P 3  
， Y P 4 等の可動材 5 2 の動作を伴う変動中予告演出）を実行可能であることを特徴としている。

この特徴によれば、連動演出により第 2 表示手段の動作に注目させることができ、演出  
のバリエーションが豊富になり、遊技の興趣が向上する。

## 【 手続補正 5 】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 0

【補正方法】変更

【補正の内容】

## 【 0 0 1 0 】

本発明の請求項 4 に記載の遊技機は、

遊技を行うことが可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1 など）であって、

開口を有し、遊技領域を構成する透明な遊技盤（例えば、遊技盤 2 ）と、

前記開口に対応する位置に設けられ、遊技の進行に対応した画像を表示可能な第 1 表示  
手段（例えば、画像表示装置 5 ）と、

前記第 1 表示手段の前面側で動作可能に設けられ、該第 1 表示手段に表示される画像と関連した画像を表示可能な第 2 表示手段（例えば、副画像表示装置 51）と、

前記第 2 表示手段を動作させる動作制御手段（例えば、演出制御用 CPU 120）と、を備え、

前記第 1 表示手段と前記第 2 表示手段は、共通のキャラクタに対応する画像を表示可能であり、

前記動作制御手段は、前記第 2 表示手段を前記開口に対応する位置であって前記第 1 表示手段の表示領域に重畳する第 1 位置（例えば、重畳位置）と前記遊技盤の後面側で該遊技盤に重畳する第 2 位置（例えば、待機位置）とに移動可能であり、

前記第 2 表示手段は、前記第 1 位置及び前記第 2 位置において画像を表示可能である（例えば、図 34 及び図 35）ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 2 表示手段の移動に注目させることができ、遊技の興趣が向上する。

【手続補正 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0011

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0011】

本発明の手段 1 の遊技機は、請求項 1～請求項 4 のいずれかに記載の遊技機であって、遊技領域に設けられた始動領域を遊技媒体が通過した後に開始条件が成立したことにともづいて各々を識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を行い、可変表示の表示結果としてあらかじめ定められた特定表示結果が導出表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態に制御する遊技機であって、

前記開始条件が成立したことにともづいて、前記有利状態に制御するか否かを決定する事前決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が図 19 に示す特別図柄通常処理の 241，S246，S244 を実行する部分）と、

前記事前決定手段が前記有利状態に制御する旨を通常確率よりも高い確率で決定する高確率遊技状態に制御されていることを報知する報知手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が図 30 の予告演出決定処理の S533 において、サブ側確変フラグとサブ側時短状態フラグとがセットされているときには、副画像表示装置 51（サブ液晶）の背景画像として確変状態に対応する背景画像を表示する指令を VDP に出力して確変状態であることを報知する部分）と、

所定条件の成立にもとづいて、通常状態から該通常状態よりも前記有利状態に制御されやすい特別遊技状態に、前記有利状態を経由することなく制御する有利状態制御手段と、

をさらに備え、

前記有利状態制御手段は、前記有利状態として前記高確率遊技状態（例えば、高確低ベース状態）に制御し、

前記報知手段は、前記有利状態制御手段により、前記有利状態を経由することなく前記高確率遊技状態に制御されているとき（例えば、サブ側確変フラグがセットされているがサブ側時短フラグがセットされていないとき）には、該高確率遊技状態に制御されていることを報知しない（例えば、演出制御用 CPU 120 が図 30 に示す予告演出決定処理の S533 において、サブ側確変フラグがセットされているがサブ側時短状態フラグがセットされていないときには、副画像表示装置 51（サブ液晶）の背景画像として通常状態に対応する背景画像を表示する指令を VDP に出力して確変状態であることを報知しない部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態制御手段により有利状態を経由することなく高確率遊技状態に制御されていることが報知されないため、高確率遊技状態に制御されていることを遊

技者に知覚されることがないので、遊技興趣を向上できる。

【手続補正 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0012

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0012】

本発明の手段 2 の遊技機は、請求項 1 ~ 請求項 4、手段 1 のいずれかに記載の遊技機であって、

遊技領域に設けられた始動領域を遊技媒体が通過した後に開始条件が成立したことにともづいて各々を識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を行い、可変表示の表示結果としてあらかじめ定められた特定表示結果が導出表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態に制御する遊技機であって、

前記始動領域を遊技媒体が通過したにもかかわらず未だ前記開始条件が成立していない可変表示について、所定の上限数（例えば、4）を限度に、保留記憶（例えば、第 1 保留記憶や第 2 保留記憶）として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第 1 特図保留記憶部 151 A や第 2 特図保留記憶部 151 B）と、

前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶を保留表示として表示する保留表示手段（例えば、始動入賞記憶表示エリア 5 H）と、

前記開始条件が成立したことにともづいて、前記所定条件を成立させることを決定する成立決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が、図 19 の特別図柄通常処理の S 246 において、突然確変とするか否かを決定する部分）と、

前記成立決定手段の決定前に、前記保留記憶手段に記憶されている保留記憶にもとづく可変表示において前記所定条件の成立が前記成立決定手段により決定されるか否かを判定する特別判定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ 100 が、図 18 の入賞時乱数値判定処理の S 223 を実行する部分）と、

前記特別判定手段の判定結果に応じて、異なる割合で該特別判定手段の判定対象となった保留記憶に対応する保留表示を、通常態様と該通常態様とは異なる態様である特別態様で表示する保留予告演出（例えば、先読み予告演出）を実行可能な保留予告演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が図 27 に示す先読み予告設定処理の S 756 にて先読み予告演出の実行設定を行い当該設定に基づいて先読み予告演出を実行する部分、図 34（B）参照）と、

をさらに備える

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定条件が成立する可能性を、所定条件が成立する可変表示の開始前に示唆できるので、遊技興趣を向上できる。

【手続補正 8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0013

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0013】

本発明の手段 3 の遊技機は、請求項 1 ~ 請求項 4、手段 1、手段 2 のいずれかに記載の遊技機であって、

遊技領域に設けられた始動領域を遊技媒体が通過した後に開始条件が成立したことにともづいて各々を識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を行い、可変表示の表示結果としてあらかじめ定められた特定表示結果が導出表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態に制御する遊技機であって、

前記始動領域として前記遊技領域に設けられた第 1 始動領域（例えば、第 1 始動入賞口）と第 2 始動領域（例えば、第 2 始動入賞口）とを有し、前記第 1 始動領域を遊技媒体が

通過したことにもとづいて、各々を識別可能な複数種類の第１の識別情報（例えば、第１特別図柄）の可変表示を行うとともに、前記第２始動領域を遊技媒体が通過したことにもとづいて、各々を識別可能な複数種類の第２の識別情報（例えば、第２特別図柄）の可変表示を行う遊技機（例えば、パチンコ遊技機１など）であって、

前記所定条件の成立のしやすさが、遊技媒体が前記第１始動領域または前記第２始動領域を通過したことに応じて異なる（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が、図１９に示す特別図柄通常処理のＳ２４６において、第１特別図柄に対応する場合は、図１１（Ｂ）に示す突然確変判定テーブル（第１特別図柄用）を用いて突然確変か否かを判定し、第２特別図柄に対応する場合は、図１１（Ｃ）に示す突然確変判定テーブル（第２特別図柄用）を用いて突然確変か否かを判定することで、第１特別図柄の方が第２特別図柄よりも突然確変と判定され易い部分）ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定条件の成立のしやすさが、遊技媒体が第１始動領域と第２始動領域のいずれを通過したかにより異なるので、遊技興趣を向上できる。

【手続補正９】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】００１４

【補正方法】変更

【補正の内容】

【００１４】

本発明の手段４の遊技機は、請求項１～請求項４、手段１～手段３のいずれかに記載の遊技機であって、

遊技領域に設けられた始動領域を遊技媒体が通過した後に開始条件が成立したことにもとづいて各々を識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を行い、可変表示の表示結果としてあらかじめ定められた特定表示結果が導出表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態に制御する遊技機であって、

可変表示によって前記有利状態に制御するか否かを決定する事前決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が図１９の特別図柄通常処理の２４１，Ｓ２４６，Ｓ２４４を実行する部分）と、

前記所定条件を成立させることを決定する成立決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が、図１９に示す特別図柄通常処理のＳ２４６において、突然確変とするか否かを決定する部分）と、

前記事前決定手段による決定にもとづいて前記有利状態に制御されることを示唆する示唆演出（例えば、図３６にキャラクタ登場演出）を前記第１表示手段（例えば、画像表示装置５）にて実行し、前記成立決定手段による決定にもとづいて前記所定条件が成立することを示唆する示唆演出（例えば、図３７にキャラクタ登場演出）を前記第２表示手段（例えば、副画像表示装置５１）にて実行する示唆演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０が図３３に示すように、突然確変のときには、キャラクタの画像がサブ液晶に表示される予告パターンＹＰＸ（１～４）－１を実行し、これ以外のときには、キャラクタの画像がメイン液晶に表示される予告パターンＹＰＸ（１～４）－２を実行する部分）と、

をさらに備える

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第１表示手段または第２表示手段にて実行される示唆演出に注目させることができ、遊技の興趣が向上する。