

【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CPU120）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、遊技の興奮が向上する。

【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】

【0008】

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CPU120）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YP4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】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0009】

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51）と、
動作可能に設けられた可動部材（例えば、可動部材52）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
PU120）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YP3
, YP4等の可動材52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】0010

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0010】

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CPU120）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、重畠位置）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、

前記開始条件が成立したことにもとづいて、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CPU120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CPU120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、

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151Aや第2特図保留記憶部151B）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5H）と、

前記開始条件が成立したことにもとづいて、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S223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つ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CPU120が図27に示す先読み予告設定処理のS756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、

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。