

【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2年12月17日(2020.12.17)

【公開番号】特開2019-76562(P2019-76562A)

【公開日】令和1年5月23日(2019.5.23)

【年通号数】公開・登録公報2019-019

【出願番号】特願2017-206847(P2017-206847)

【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2年11月6日(2020.11.6)

【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、
前段表示を行った後に後段表示を表示する特定演出として、第 1 特定演出と第 2 特定演出とを実行可能な特定演出実行手段と、
遊技に関する音を出力可能な音出力手段と、
前記音出力手段から出力される音を制御する音制御手段と、
を備え、
前記特定演出は、前記特定演出以外の演出を示唆する演出であり、
前記特定演出実行手段は、
前記第 1 特定演出において、第 1 前段表示を表示した後に後段表示として予告画像を表示し、
前記第 2 特定演出において、第 2 前段表示を表示した後に後段表示として予告画像を表示し、
前記第 1 前段表示と前記第 2 前段表示とで共通のキャラクタを表示可能であり、
前記音制御手段は、前記第 2 前段表示を行うときは特定の音を出力する一方で、前記第 1 前段表示を行うときは前記特定の音を出力せず、
前記第 1 特定演出が実行されるときと前記第 2 特定演出が実行されるときで前記有利状態に制御される割合が異なることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

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、
前段表示を行った後に後段表示を表示する特定演出として、第 1 特定演出と第 2 特定演出とを実行可能な特定演出実行手段と、
遊技に関する音を出力可能な音出力手段と、
前記音出力手段から出力される音を制御する音制御手段と、
を備え、
前記特定演出は、前記特定演出以外の演出を示唆する演出であり、
前記特定演出実行手段は、
前記第 1 特定演出において、第 1 前段表示を表示した後に後段表示として予告画像を表示し、

前記第 2 特定演出において、第 2 前段表示を表示した後に後段表示として予告画像を表示し、

前記第 1 前段表示と前記第 2 前段表示とで共通のキャラクタを表示可能であり、

前記音制御手段は、前記第 2 前段表示を行うときと前記第 1 前段表示を行うときで音出力の態様を異ならせ、

前記第 1 特定演出が実行されるときと前記第 2 特定演出が実行されるときで前記有利状態に制御される割合が異な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】0 0 0 6

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 6】

(A) 本発明の一態様による遊技機は、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1 等）であって、

前段表示を行った後に後段表示を表示する特定演出として、第 1 特定演出と第 2 特定演出とを実行可能な特定演出実行手段と、

遊技に関する音を出力可能な音出力手段と、

前記音出力手段から出力される音を制御する音制御手段と、

を備え、

前記特定演出は、前記特定演出以外の演出を示唆する演出（例えば、図 2 1 - 4 に示すように、リーチ演出を示唆する宝箱演出、図 2 1 - 5 に示すように、保留表示エリア 5 7 S H 5 2 に表示される保留表示の変化を示唆する宝箱演出、図 2 1 - 8 に示すように、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 R に表示される飾り図柄が 1 回の変動で複数回の変動を行うように見せる擬似連演出を予告する宝箱演出等）であり、

前記特定演出実行手段は、

前記第 1 特定演出において、第 1 前段表示を表示した後に後段表示として予告画像を表示し、

前記第 2 特定演出において、第 2 前段表示を表示した後に後段表示として予告画像を表示し、

前記第 1 前段表示と前記第 2 前段表示とで共通のキャラクタを表示可能であり、

前記音制御手段は、前記第 2 前段表示を行うときは特定の音を出力する一方で、前記第 1 前段表示を行うときは前記特定の音を出力せず、

前記第 1 特定演出が実行されるときと前記第 2 特定演出が実行されるときで前記有利状態に制御される割合が異なることを特徴とする。

(1) 本発明の一態様による遊技機は、遊技に関する表示が可能な第 1 表示手段（例えば、メイン液晶 5 等）と、該第 1 表示手段よりも認識し難い第 2 表示手段（例えば、サブ液晶 5 7 S H 5 1 等）と、を備える遊技機（例えば、パチンコ遊技機 1 等）であって、

前記第 1 表示手段と前記第 2 表示手段とに遊技に関する表示をさせる制御を行う表示制御手段（例えば、表示制御部 1 2 3 等）と、

遊技に関する音を出力可能な音出力手段（例えば、スピーカ 8 L、8 R 等）と、

前記音出力手段から出力される音を制御する音制御手段（例えば、音声制御基板 1 3 等）と

を備え、

前記表示制御手段は、

前段表示を行った後に後段表示を表示する特定演出（例えば、宝箱 5 7 S H 1 0 の表示を行った後に宝箱 5 7 S H 1 0 から出てくる内容物 5 7 S H 1 1 を表示する宝箱演出等）を実行可能であり、

該特定演出として、

前記後段表示を、前記前段表示である第 1 前段表示を前記第 1 表示手段において行った

後に表示する第1特定演出(例えば、図21-4(B)に示すように、メイン液晶5において、宝箱57SH10の表示を行った後に、図21-4(C)(D)に示すように、宝箱57SH10が開放されて宝箱57SH10から出てくる内容物57SH11を表示する第1宝箱演出等)と、

前記後段表示を、前記前段表示である第2前段表示を前記第2表示手段において行った後に表示する第2特定演出(例えば、図21-5(B)に示すように、サブ液晶57SH51において、宝箱57SH10の表示を行った後に、図21-5(C)(D)に示すように、宝箱57SH10が開放されて宝箱57SH10から出てくる内容物57SH11を表示する第1宝箱演出等)と、を実行可能であり、

前記音制御手段は、

前記第1特定演出が実行されるときには、前記第1前段演出において特定の音を出力せず(例えば、図21-4(B)に示すように、メイン液晶5において、宝箱57SH10の表示を行っているときにスピーカ8L、8Rからは出現を出力しない等)、

前記第2特定演出が実行されるときには、前記第2前段演出において特定の音を出力する(例えば、図21-5(B)に示すように、メイン液晶5において、宝箱57SH10の表示を行っているときにスピーカ8L、8Rから出現音を出力する等)ことを特徴とする。

【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】

(B)本発明の一態様による遊技機は、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機(例えば、パチンコ遊技機1等)であって、

前段表示を行った後に後段表示を表示する特定演出として、第1特定演出と第2特定演出とを実行可能な特定演出実行手段と、

遊技に関する音を出力可能な音出力手段と、

前記音出力手段から出力される音を制御する音制御手段と、

を備え、

前記特定演出は、前記特定演出以外の演出を示唆する演出(例えば、図21-4に示すように、リーチ演出を示唆する宝箱演出、図21-5に示すように、保留表示エリア57SH52に表示される保留表示の変化を示唆する宝箱演出、図21-8に示すように、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rに表示される飾り図柄が1回の変動で複数回の変動を行うように見せる擬似連演出を予告する宝箱演出等)であり、

前記特定演出実行手段は、

前記第1特定演出において、第1前段表示を表示した後に後段表示として予告画像を表示し、

前記第2特定演出において、第2前段表示を表示した後に後段表示として予告画像を表示し、

前記第1前段表示と前記第2前段表示とで共通のキャラクタを表示可能であり、

前記音制御手段は、前記第2前段表示を行うときと前記第1前段表示を行うときで音出力の態様を異ならせ、

前記第1特定演出が実行されるときと前記第2特定演出が実行されるときで前記有利状態に制御される割合が異なることを特徴とする。

(2)本発明の一態様による遊技機は、遊技に関する表示が可能な第1表示手段(例えば、メイン液晶5等)と、該第1表示手段よりも認識し難い第2表示手段(例えば、サブ液晶57SH51等)と、を備える遊技機(例えば、パチンコ遊技機1等)であって、

前記第1表示手段と前記第2表示手段とに遊技に関する表示をさせる制御を行う表示制御手段(例えば、表示制御部123等)と、

遊技に関する音を出力可能な音出力手段（例えば、スピーカ 8 L、8 R 等）と、
前記音出力手段から出力される音を制御する音制御手段（例えば、音声制御基板 1 3 等）と

を備え、

前記表示制御手段は、

前段表示を行った後に後段表示を表示する特定演出（例えば、宝箱 5 7 S H 1 0 の表示を行った後に宝箱 5 7 S H 1 0 から出てくる内容物 5 7 S H 1 1 を表示する宝箱演出等）を実行可能であり、

該特定演出として、

前記後段表示を、前記前段表示である第 1 前段表示を前記第 1 表示手段において行った後に表示する第 1 特定演出（例えば、図 2 1 - 4（B）に示すように、メイン液晶 5 において、宝箱 5 7 S H 1 0 の表示を行った後に、図 2 1 - 4（C）（D）に示すように、宝箱 5 7 S H 1 0 が開放されて宝箱 5 7 S H 1 0 から出てくる内容物 5 7 S H 1 1 を表示する第 1 宝箱演出等）と、

前記後段表示を、前記前段表示である第 2 前段表示を前記第 2 表示手段において行った後に表示する第 2 特定演出（例えば、図 2 1 - 5（B）に示すように、サブ液晶 5 7 S H 5 1 において、宝箱 5 7 S H 1 0 の表示を行った後に、図 2 1 - 5（C）（D）に示すように、宝箱 5 7 S H 1 0 が開放されて宝箱 5 7 S H 1 0 から出てくる内容物 5 7 S H 1 1 を表示する第 1 宝箱演出等）と、を実行可能であり、

前記音制御手段は、

前記第 1 特定演出が実行されるときと前記第 2 特定演出が実行されるときとで音出力の態様を異ならせる（例えば、図 2 1 - 7（B）に示すように、メイン液晶 5 に宝箱 5 7 S H 1 0 が表示されるときには、図 2 1 - 7（A）に示すように、前兆音は出力されず、図 2 1 - 8（B）に示すように、サブ液晶 5 7 S H 5 1 に宝箱 5 7 S H 1 0 が表示されるときには、図 2 1 - 8（A）に示すように、前兆音が出力される等）ことを特徴とする。

【手続補正 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 2 5 9

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 2 5 9】

また、図 2 0 - 3 及び図 2 0 - 4 に示すように、外枠 1 0 9 S G 0 0 1 a の右端部には、遊技機用枠 1 0 9 S G 0 0 3 の閉鎖時に、錠スイッチ 1 0 9 S G 0 5 1 と設定切替スイッチ 5 2 とを含む基板ケース 1 0 9 S G 2 0 1 の右側部を背面側から被覆するセキュリティカバー 1 0 9 S G 5 0 0 A が取り付けられている。このセキュリティカバー 1 0 9 S G 5 0 0 A は、前後方向を向く短片 1 0 9 S G 5 0 0 A a と、該短片 1 0 9 S G 5 0 0 A a の後端部からパチンコ遊技機 1 の左側方に向けて伸びる長片 1 0 9 S G 5 0 0 A b と、を備える略 L 字状の部材であって、透過性を有する板状の合成樹脂材によって構成されている。短片 1 0 9 S G 5 0 0 A a の上下寸法は、基板ケース 1 0 9 S G 2 0 1 の背板の上下寸法とほぼ同寸とされている。また、セキュリティカバー 1 0 9 S G 5 0 0 A は、短片 1 0 9 S G 5 0 0 A a の前端部を介して外枠 1 0 9 S G 0 0 1 a の右端部に固定されている。

【手続補正 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 3 5 9

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 3 5 9】

R O M 1 0 1 が記憶する判定テーブルには、例えば図 2 0 - 8（A）に示す表示結果判定テーブル（設定値 1）、図 2 0 - 8（B）に示す表示結果判定テーブル（設定値 2）、

図 20 - 8 (C) に示す表示結果判定テーブル (設定値 3) 、図 20 - 9 (A) に示す大当り種別判定テーブル (第 1 特別図柄用) 、図 20 - 9 (B) に示す大当り種別判定テーブル (第 2 特別図柄用) 、図 20 - 9 (C) に示す小当り種別判定テーブルの他、大当り用変動パターン判定テーブル (図示略) 、小当り用変動パターン判定テーブル (図示略) 、ハズレ用変動パターン判定テーブル (図示略) 、普図表示結果判定テーブル (図示略) 、普図変動パターン決定テーブル (図示略) などが含まれている。

【手続補正 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0458

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0458】

尚、本実施の形態における遊技の入賞に関する情報が記憶される記憶領域は、設定値毎に設けられており、一般入賞口賞球や第 1 始動口賞球、普通電役賞球、特別電役賞球、賞球合計、打込合計は、設定されている設定値に応じた記憶領域 (リングバッファ) に記憶されるようになっている。このため、本実施の形態の連比、役比、ベースは、設定値毎に個別に算出可能となっている。

【手続補正 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0583

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0583】

(変形例 1)

尚、本実施の形態では、本発明における出現表示として第 1 始動入賞演出と第 2 始動入賞演出とを実行する形態を例示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、変形例 1 として図 20 - 30 (A) 及び図 20 - 30 (B) に示すように、保留記憶数が 0 であり且つ変動表示の非実行中であるときに新たな始動入賞が発生した場合は、第 2 始動入賞演出を実行することなく保留表示をアクティブ表示としてアクティブ表示エリア 109SG005F に表示してもよいし、また、第 2 始動入賞演出として、保留表示をキャラクタ画像 109SGC から第 1 保留記憶表示エリア 109SG005D を経由することなく直接アクティブ表示エリア 109SG005F に移動させてもよい。このようにすることで、新たな始動入賞が発生してからアクティブ表示エリア 109SG005F にアクティブ表示が表示されるまでの期間を短縮できる。

【手続補正 8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0744

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0744】

また、操作対象を押しボタン以外のデバイス、例えばスティックコントローラ 31A としてもよい。例えば、図 21 - 13 (A - 1) に示すように、第 1 宝箱演出では、操作有効期間にスティックコントローラ 31A を模したコントローラ画像 57SH31A を表示し、スティックコントローラ 31A の操作をコントローラセンサユニット 35A が検出したときに、宝箱 57SH10 を開放させる画像を表示し、図 21 - 13 (B - 1) に示すように、第 2 宝箱演出では、操作有効期間にボタン画像 57SH31B を表示し、押しボタン 31B の操作を押しセンサ 35B が検出したときに、宝箱 57SH10 を開放させる画像を表示するようにしてもよい。この場合、表示される画像と操作されるデバイスが対応しているてもよいし対応していなくてもよい。例えば、ボタン画像 57SH31B が表示されているときに、スティックコントローラ 31A の操作をコントローラセ

ンサユニット 3 5 A が検出した場合に、宝箱 5 7 S H 1 0 を開放させる画像を表示してもよいし、コントローラ画像 5 7 S H 3 1 A が表示されているときに、プッシュボタン 3 1 B の操作をプッシュセンサ 3 5 B が検出した場合に、宝箱 5 7 S H 1 0 を開放させる画像を表示してもよい。

【手続補正 9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 7 6 0

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 7 6 0】

また、上記の実施形態では 1 回の可変表示では宝箱演出は 1 回行われ、1 回の可変表示で 2 回以上の宝箱演出が行われませんが、1 回の可変表示で宝箱演出が 2 回以上行われることがあるようにしてもよい。例えば、メイン液晶 5 及びサブ液晶 5 7 S H 5 1 にそれぞれ宝箱 5 7 S H 1 0 を表示し、メイン液晶 5 に表示された宝箱 5 7 S H 1 0 から飛び出した内容物 5 7 S H 1 1 によって擬似連演出等を予告（示唆）し、サブ液晶 5 7 S H 5 1 に表示された宝箱 5 7 S H 1 0 から飛び出した内容物 5 7 S H 1 1 によって先読み予告演出等を示唆（予告）してもよい。この場合、内容物 5 7 S H 1 1 は、同時に表示してもよいし、タイミングをずらして表示するようにしてもよい。また、内容物 5 7 S H 1 1 をともにメイン液晶 5 に表示してもよいし、サブ液晶 5 7 S H 5 1 に表示してもよいし、メイン液晶 5 とサブ液晶 5 1 に分けて表示してもよい。