

【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28年12月15日(2016.12.15)

【公開番号】特開2014-226322(P2014-226322A)

【公開日】平成26年12月8日(2014.12.8)

【年通号数】公開・登録公報2014-067

【出願番号】特願2013-108197(P2013-108197)

【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

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

【手続補正書】

【提出日】平成28年10月26日(2016.10.26)

【手続補正1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 3

【補正方法】削除

【補正の内容】

【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 4

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 4】

【特許文献1】特開2013-034682号公報

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 5

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 5】

しかしながら、特許文献1に記載の遊技機のような演出は周知であり、同様の構成では、遊技に対する飽きが生じてしまい、遊技興趣の低下を招く虞がある。

【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 6

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 7

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 8

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0008】

そこで、本発明は、このような事情に鑑みてなされたものであり、その目的は、遊技興趣の低下を抑制することができる遊技機を提供することにある。

【手続補正7】

【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】

請求項1に係る遊技機は、

遊技媒体を用いて遊技が行われる遊技機であって、

遊技に関する所定の演出画像を表示可能な第1演出表示装置と、

前記第1演出表示装置より遊技者側に配置され、遊技に関する所定の演出画像を表示可能な第2演出表示装置と、

所定条件の成立に基づいて利益付与に関する抽選を行う抽選手段と、

前記第2演出表示装置の前記第1演出表示装置側の位置に設けられた発光部と、

前記抽選の結果に基づいて、前記第1演出表示装置、前記第2演出表示装置及び前記発光部による演出の進行を制御する演出制御手段と、

を備え、

前記演出制御手段は、

前記第2演出表示装置に特定の演出画像が表示される場合に、該特定の演出画像の表示に対応する特定色で前記発光部を発光させる

ことを特徴とする。

また、別発明として、以下の手段でもよい。

[手段1]

遊技者の操作によって遊技媒体が打込まれる遊技領域を有した遊技盤と、該遊技盤を前側から脱着可能に支持する本体枠と、

扉枠と、

を備え、

前記遊技盤は、複数の装飾図柄を変動させた後に停止表示すると共に所定の演出画像を表示する第1演出表示装置を備え、

前記扉枠は、

前記本体枠の前面に対して開閉可能に支持されると共に閉鎖した時に該本体枠に支持された前記遊技盤の少なくとも前記遊技領域が遊技者側へ臨む遊技窓を有した扉枠ベースと、前記扉枠ベースの前面且つ前記遊技窓より下側に配置され、前方へ膨出すると共に前記遊技領域内へ打込むための遊技媒体を貯留可能な貯留部を有する貯留ユニットと、

前記貯留ユニットに配置され、遊技者が操作可能な接触型入力装置と、

を備えた遊技機において、

前記貯留ユニットは、所定の演出画像を表示可能な第2演出表示装置を備え、

前記第1演出表示装置と前記第2演出表示装置との間に、列状に配置された複数の発光装置からなるリンクランプを備え、

始動条件が成立したことに基づいて抽選を行い、抽選結果について遊技者に利益を付与するか否かの当落判定を行って当落判定結果に基づく制御コマンドを出力する主制御手段と、

、

前記第1演出表示装置及び前記第2演出表示装置による演出の進行を前記主制御手段からの制御コマンドに基づいて制御する演出制御手段と、

を備え、

前記演出制御手段は、

前記主制御手段から出力された前記当落判定結果に基づく制御コマンドが、前記接触型入

力装置への接触操作を検出して前記第1演出表示装置及び前記第2演出表示装置の表示領域に表示される画像に対して変化を付与することを示す特定演出指示コマンドであるか否かを解析する制御コマンド解析手段と、

前記制御コマンド解析手段が前記特定演出指示コマンドであることを解析した場合、前記特定演出を実行する特定演出実行手段と、を備え、

前記特定演出は、

前記第1演出表示装置において前記装飾図柄によりリーチ状態を発生させ、

前記第1演出表示装置に第1特定図柄を表示し、

所定時間経過後、

前記第1特定図柄が前記第1演出表示装置の表示領域から消滅するように移動表示し、前記列状に配置された複数の発光装置からなるリンクランプを前記第2演出表示装置の方向へ向かう第1の順番で発光し、

次いで、前記第2演出表示装置の表示領域に前記第1特定図柄を出現させて移動表示し、前記第2演出表示装置の表示領域に前記第1特定図柄が表示されたことを契機として、前記接触型入力装置への接触操作を可能にし、

前記接触型入力装置への接触操作に基づいて前記第2演出表示装置の表示領域の第1特定図柄を該第2演出表示装置の表示領域から消滅するように移動表示し、

前記列状に配置された複数の発光装置からなるリンクランプを前記第1演出表示装置の方向へ向かう第2の順番で発光し、

次いで、

前記第1演出表示装置の表示領域に前記第1特定図柄を出現させて移動表示することを特徴とする遊技機。

【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】

請求項1に係る遊技機によれば、遊技の興趣の低下を抑止することができる。

【手続補正9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0978

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0978】

なお、第3実施形態の特定演出では、図108に示されるように、遊技盤側液晶表示装置1900の表示パネルに忍者を模したキャラクタ(忍者N J G A)が表示され、キャラクタ(忍者N J G A)が手裏剣T K Zを投げる動作を行うと、手裏剣T K Zが遊技盤側液晶表示装置1900の表示パネル内を移動しながら消滅する。消滅と同時に、リンクランプの複数の発光装置(2150、492、490、494)が遊技盤発光装置2150から上皿側液晶表示装置470に向けて順番に発光する(図109、図110、図111、図112)。

【手続補正10】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0979

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0979】

次いで、図113に示されるように、第2演出表示装置(上皿側液晶表示装置470)の表示パネルに前記第1特定図柄(手裏剣T K Z)を出現させて表示パネルの略中央部に

停止させる。これは、図 108 のキャラクタ（忍者 N J G A）の投てき力が小さく、攻撃対象まで届かず途中で落下した状態を示している。第 2 演出表示装置（上皿側液晶表示装置 470）の表示パネル、または、第 1 演出表示装置（遊技盤側液晶表示装置 1900）の表示パネルに、「力不足じゃのう。修行が足りん。」とメッセージを表示してもよい。

【手続補正 11】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0983

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0983】

第 2 演出表示装置（上皿側液晶表示装置 470）の表示パネルから第 1 演出表示装置（遊技盤側液晶表示装置 1900）の表示パネルへの移動と特定はずれ演出については、段落「0924」～「0949」、図 87～図 97 に説明した演出を採用することができる。

【手続補正 12】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0985

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0985】

[特定演出の第 4 実施形態]

特定演出の第 4 実施形態は、特定演出の第 3 実施形態の図 112 に対応する演出画面として、図 114 に示されるように、第 2 演出表示装置（上皿側液晶表示装置 470）の表示パネルに、飛んでくる手裏剣 T K Z を受ける白刀画像 S H G A を表示する。

【手続補正 13】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0989

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0989】

第 2 演出表示装置（上皿側液晶表示装置 470）の表示パネルから第 1 演出表示装置（遊技盤側液晶表示装置 1900）の表示パネルへの移動と特定はずれ演出については、段落「0924」～「0949」、図 87～図 97 に説明した演出を採用することができる。

【手続補正 14】

【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】

遊技媒体を用いて遊技が行われる遊技機であって、

遊技に関する所定の演出画像を表示可能な第 1 演出表示装置と、

前記第 1 演出表示装置より遊技者側に配置され、遊技に関する所定の演出画像を表示可能な第 2 演出表示装置と、

所定条件の成立に基づいて利益付与に関する抽選を行う抽選手段と、

前記第 2 演出表示装置の前記第 1 演出表示装置側の位置に設けられた発光部と、

前記抽選の結果に基づいて、前記第 1 演出表示装置、前記第 2 演出表示装置及び前記発光部による演出の進行を制御する演出制御手段と、

を備え、

前記演出制御手段は、

前記第2演出表示装置に特定の演出画像が表示される場合に、該特定の演出画像の表示に対応する特定色で前記発光部を発光させる
ことを特徴とする遊技機。

【請求項2】

請求項1に記載の遊技機において、音の出力にかかる制御を行う音出力制御手段をさらに備えることを特徴とする遊技機。

【請求項3】

請求項1または2に記載の遊技機において、遊技結果に応じて遊技者に遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段をさらに備えることを特徴とする遊技機。