

【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2015-80651(P2015-80651A)

【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2013-220530(P2013-220530)

【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、

前記第 1 表示手段と前記第 2 表示手段とが連携する連携演出を実行可能な連携演出実行手段と、

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、

前記第 1 表示手段と前記第 2 表示手段とが連携する連携演出を実行可能な連携演出実行手段と、

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、
前記第 1 表示手段と前記第 2 表示手段とが連携する連携演出を実行可能な連携演出実行
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】

遊技媒体を遊技領域に発射する遊技を行うことが可能な遊技機であって、
開口を有し、前記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、
前記第 1 表示手段と前記第 2 表示手段とが連携する連携演出を実行可能な連携演出実行
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、
前記第 1 表示手段と前記第 2 表示手段とが連携する連携演出を実行可能な連携演出実行
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（例えば、予告パターン Y P 2、Y P 3 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】

【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 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 CPU 1 2 0 ）と、

前記第 1 表示手段と前記第 2 表示手段とが連携する連携演出を実行可能な連携演出実行手段と、

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（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】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 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 CPU 1 2 0 ）と、

前記第 1 表示手段と前記第 2 表示手段とが連携する連携演出を実行可能な連携演出実行手段と、

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（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）

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、

遊技媒体（例えば、遊技球）を遊技領域に発射する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、前記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、

前記第 1 表示手段と前記第 2 表示手段とが連携する連携演出を実行可能な連携演出実行手段と、

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（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 37 及び図 38 ）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、移動演出により第 2 表示手段の動作に注目させることができ、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、遊技者が操作可能な操作手段と、

前記操作手段の操作に応じて抽選を行う操作抽選手段と、

前記操作抽選手段による抽選に当選したときに、遊技者にとって有利な特別遊技状態に制御する遊技状態制御手段と、

前記操作抽選手段により抽選が実行されることを、該抽選が実行される前に予告する操作抽選予告演出（例えば、先読み予告演出）を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が図 30 の先読み予告設定処理を実行する部分）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、抽選が実行される前に、抽選が実行されることが予告されるようになるので、遊技興趣を向上できる。

尚、本発明において、特別遊技状態は、可変表示が特定表示結果となることによって制

御される遊技者にとって有利な有利状態と同一であっても良いし、有利状態とは異なる遊技者にとって有利な遊技状態であっても良い。

【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、

遊技者が操作可能な操作手段と、

前記操作手段の操作に応じて抽選を行う操作抽選手段と、

前記操作抽選手段による抽選に当選したときに、遊技者にとって有利な特別遊技状態に制御する遊技状態制御手段と、

前記特別遊技状態（例えば、確変状態）に制御するか否かを、前記操作手段の操作に関係なく抽選する非操作抽選手段（例えば、CPU 103 が図 21 の特別図柄通常処理の S244 において確変大当りを決定する部分）と、

をさらに備え、

前記遊技状態制御手段は、前記操作抽選手段または前記非操作抽選手段により当選したときに前記特別遊技状態に制御する（例えば、CPU 103 が図 24 の大当り終了処理において、操作抽選当選フラグがセットされているときと、大当りの種別として確変大当りが決定されているときに、S2170 において確変フラグをセットする部分）ことを特徴としている。

この特徴によれば、非操作抽選手段にて当選したときにも特別遊技状態に制御されるので、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】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、

遊技者が操作可能な操作手段と、

前記操作手段の操作に応じて抽選を行う操作抽選手段と、

前記操作抽選手段による抽選に当選したときに、遊技者にとって有利な特別遊技状態に制御する遊技状態制御手段と、

前記操作抽選手段（例えば、CPU 103 が図 25 の操作抽選処理を実行する部分）による抽選結果を報知する操作抽選結果報知演出（例えば、図 41 に示す当り報知画面またはハズレ報知画面）を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が図 36 の操作抽選演出処理を実行して図 41 に示す当り報知画面またはハズレ報知画面を表示する部分）と、

をさらに備え、

前記演出実行手段は、前記操作抽選結果報知演出において、該操作抽選結果報知演出用の画像を前記第 2 表示手段（例えば、副画像表示装置 51）に表示させることを特徴としている。

この特徴によれば、操作抽選結果報知演出の画像が第 1 表示手段に表示される画像の邪魔になってしまうことを防ぐことができる。

【手続補正 9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】 0 0 1 5

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 1 5 】

本発明の手段 5 の遊技機は、請求項 1 ～ 請求項 4、手段 1 ～ 手段 4 のいずれかに記載の遊技機であって、

遊技者が操作可能な操作手段と、

前記操作手段の操作に応じて抽選を行う操作抽選手段と、

前記操作抽選手段による抽選に当選したときに、遊技者にとって有利な特別遊技状態に制御する遊技状態制御手段と、

前記操作抽選手段（例えば、CPU 103 が図 25 の操作抽選処理を実行する部分）により抽選が実行されることを、該抽選が実行される前に予告する操作抽選予告演出（例えば、図 40 に示す操作ボタン 50 を押下操作するよう指示する旨の表示）を実行可能な演出実行手段（例えば、演出制御用 CPU 120 が図 36 の操作抽選演出処理を実行して図 40 に示す操作ボタン 50 を押下操作するよう指示する旨の表示を行う部分）と、
をさらに備え、

前記演出実行手段は、前記操作抽選予告演出において、該操作抽選予告演出用の画像を前記第 2 表示手段（例えば、副画像表示装置 51）に表示させることを特徴としている。

この特徴によれば、操作抽選予告演出の画像が第 1 表示手段に表示される画像の邪魔になってしまうことを防ぐことができる。