

【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30年11月8日(2018.11.8)

【公開番号】特開2017-99779(P2017-99779A)

【公開日】平成29年6月8日(2017.6.8)

【年通号数】公開・登録公報2017-021

【出願番号】特願2015-237029(P2015-237029)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

〔 F I 〕

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

【手續補正書】

【提出日】平成30年9月28日(2018.9.28)

【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】

取得条件の

その情報取得手段により取得された前記情報が記憶される記憶手段と、
判別条件の成立に基づいて前記記憶手段に記憶された前記情報を判別する判別手段と、
その判別手段による判別結果を示すための識別情報が表示される表示手段と、
その表示手段に前記識別情報を動的表示させる動的表示手段と、
前記表示手段に特定の判別結果を示すための前記識別情報が表示された場合に遊技者に
有利となる特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、

その特典遊技実行手段による特典遊技が実行された後の遊技状態として遊技者に有利となる特別遊技状態を設定するかを前記情報に基づいて決定する特別遊技状態決定手段と、を有した遊技機において、

前記識別情報は、複数の異なる図柄で構成された複数の図柄列で構成され、前記表示手段の所定領域に停止表示された前記図柄の組み合わせにより前記判別手段による判別結果を報知するものであり。

前記複数の図柄列け

前記動的表示手段により動的表示された場合に最初に動的表示が停止表示される第1停止図柄列と、

その第1停止図柄列よりも後に停止表示され、前記第1停止図柄列で停止表示された前記図柄に対して前記特定の判別結果となることが可能な図柄組み合わせであるリーチ表示様式で停止表示されることが可能なリーチ形成図柄列と、

そのリーチ形成図柄列よりも後に停止され、前記リーチ形成図柄列の前記図柄により形成された前記リーチ表示態様で表示された前記図柄組み合わせに対応した前記特定の判定結果を報知する図柄組み合わせを形成することが可能な特定結果形成図柄列と、で少なくとも構成され、

前記遊技機は、

前記判別条件が成立する前に、前記記憶手段に記憶された前記情報の判別を実行することができる可能な事前判別手段と、

その事前判別手段により少なくとも前記特定の判別結果と判別されたことに基づいて成立する特定条件の成立を判定する特定条件判定手段と、

その特定条件判定手段により前記特定条件が成立したと判定された場合に、前記記憶手段に記憶されている情報のうち、前記特定条件が成立したと判定された前記情報よりも1つ前より連續して記憶されている複数の前記情報に対応するそれぞれの前記識別情報の動的表示に対して、前記第1停止図柄列が停止表示されてから前記リーチ形成図柄列が停止表示されるまでの期間がそれぞれ特定期間となるように制御する図柄表示制御手段と、を有するものであり、

前記図柄表示制御手段は、前記特定条件判定手段により前記特定条件が成立したと判定されていない場合に、所定回数を上限として連續して実行される前記識別情報の動的表示に対して前記第1停止図柄列が停止表示されてから前記リーチ形成図柄列が停止表示されるまでの期間がそれぞれ前記特定期間となるように制御することが可能に構成されていることを特徴とする遊技機。

【請求項2】

前記表示手段は、液晶ディスプレイで構成されているものであることを特徴とする請求項1記載の遊技機。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

この目的を達成するために請求項1記載の遊技機は、取得条件の成立に基づいて、情報を取得する情報取得手段と、その情報取得手段により取得された前記情報が記憶される記憶手段と、判別条件の成立に基づいて前記記憶手段に記憶された前記情報を判別する判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が表示される表示手段と、その表示手段に前記識別情報を動的表示させる動的表示手段と、前記表示手段に特定の判別結果を示すための前記識別情報が表示された場合に遊技者に有利となる特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、その特典遊技実行手段による特典遊技が実行された後の遊技状態として遊技者に有利となる特別遊技状態を設定するかを前記情報に基づいて決定する特別遊技状態決定手段と、を有し、前記識別情報は、複数の異なる図柄で構成された複数の図柄列で構成され、前記表示手段の所定領域に停止表示された前記図柄の組み合わせにより前記判別手段による判別結果を報知するものであり、前記複数の図柄列は、前記動的表示手段により動的表示された場合に最初に動的表示が停止表示される第1停止図柄列と、その第1停止図柄列よりも後に停止表示され、前記第1停止図柄列で停止表示された前記図柄に対して前記特定の判別結果となることが可能な図柄組み合わせであるリーチ表示態様で停止表示されることが可能なリーチ形成図柄列と、そのリーチ形成図柄列よりも後に停止され、前記リーチ形成図柄列の前記図柄により形成された前記リーチ表示態様で表示された前記図柄組み合わせに対応した前記特定の判別結果を報知する図柄組み合わせを形成することが可能な特定結果形成図柄列と、で少なくとも構成され、前記遊技機は、前記判別条件が成立する前に、前記記憶手段に記憶された前記情報の判別を実行することが可能な事前判別手段と、その事前判別手段により少なくとも前記特定の判別結果と判別されたことに基づいて成立する特定条件の成立を判定する特定条件判定手段と、その特定条件判定手段により前記特定条件が成立したと判定された場合に、前記記憶手段に記憶されている情報のうち、前記特定条件が成立したと判定された前記情報よりも1つ前より連續して記憶されている複数の前記情報に対応するそれぞれの前記識別情報の動的表示に対して、前記第1停止図柄列が停止表示されてから前記リーチ形成図柄列が停止表示されるまでの期間がそれぞれ特定期間となるように制御する図柄表示制御手段と、を有するものであり、前記図柄表示制御手段は、前記特定条件判定手段により前記特定条件が成立したと判定されていない場合に、所定回数を上限として連續して実行される前記識別情報の動的表示に対して前記第1停止図柄列が停止表示されてから前記リーチ形成図柄列が停止表示されるまでの期間がそれぞれ前記特定期間となるように制御することが可能に構成されている

。

【手続補正3】

【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】

請求項2記載の遊技機は、請求項1記載の遊技機において、前記表示手段は、液晶ディスプレイで構成されているものである。

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0008

【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】0009

【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】0010

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正7】

【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】

請求項1記載の遊技機によれば、取得条件の成立に基づいて、情報を取得する情報取得手段と、その情報取得手段により取得された前記情報が記憶される記憶手段と、判別条件の成立に基づいて前記記憶手段に記憶された前記情報を判別する判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が表示される表示手段と、その表示手段に前記識別情報を動的表示させる動的表示手段と、前記表示手段に特定の判別結果を示すための前記識別情報が表示された場合に遊技者に有利となる特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、その特典遊技実行手段による特典遊技が実行された後の遊技状態として遊技者に有利となる特別遊技状態を設定するかを前記情報に基づいて決定する特別遊技状態決定手段と、を有し、前記識別情報は、複数の異なる図柄で構成された複数の図柄列で構成され、前記表示手段の所定領域に停止表示された前記図柄の組み合わせにより前記判別手段による判別結果を報知するものであり、前記複数の図柄列は、前記動的表示手段により動的表示された場合に最初に動的表示が停止表示される第1停止図柄列と、その第1停止図柄列よりも後に停止表示され、前記第1停止図柄列で停止表示された前記図柄に対して前記特定の判別結果となることが可能な図柄組み合わせであるリーチ表示態様で停止表示されることが可能なリーチ形成図柄列と、そのリーチ形成図柄列よりも後に停止され、前記リーチ形成図柄列の前記図柄により形成された前記リーチ表示態様で表示された前記図柄組み合わせに対応した前記特定の判別結果を報知する図柄組み合わせを形成することが可能な特定結果形成図柄列と、で少なくとも構成され、前記遊技機は、前記判別条件が成立する前に、前記記憶手段に記憶された前記情報の判別を実行することが可能な事前判別手段と、その事前判別手段により少なくとも前記特定の判別結果と判別されたことに基づいて成立

する特定条件の成立を判定する特定条件判定手段と、その特定条件判定手段により前記特定条件が成立したと判定された場合に、前記記憶手段に記憶されている情報のうち、前記特定条件が成立したと判定された前記情報よりも1つ前より連続して記憶されている複数の前記情報に対応するそれぞれの前記識別情報の動的表示に対して、前記第1停止図柄列が停止表示されてから前記リーチ形成図柄列が停止表示されるまでの期間がそれぞれ特定期間となるように制御する図柄表示制御手段と、を有するものであり、前記図柄表示制御手段は、前記特定条件判定手段により前記特定条件が成立したと判定されていない場合に、所定回数を上限として連続して実行される前記識別情報の動的表示に対して前記第1停止図柄列が停止表示されてから前記リーチ形成図柄列が停止表示されるまでの期間がそれぞれ前記特定期間となるように制御することが可能に構成されている。

【手続補正8】

【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】

よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【手続補正9】

【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2記載の遊技機によれば、請求項1に記載の遊技機の奏する効果に加え、前記表示手段は、液晶ディスプレイで構成されているので、多様な表示態様を表示できるという効果がある。

【手続補正10】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0014

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正11】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0015

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正12】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0016

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正13】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】1998

【補正方法】変更

【補正の内容】

【1998】

上記各遊技機のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機Z3。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表

示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として球を使用すると共に、前記識別情報の動的表示の開始に際しては所定数の球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの球が払い出されるように構成されている遊技機」となる。

<その他>

パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられた遊技機が知られている。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、図柄が予め定められた組み合わせで停止表示されることで、遊技者に有利な大当たり遊技が付与される。また、表示装置には、図柄以外にもキャラクタや風景等の様々な画像が表示される。これにより、表示内容を多様化し、興趣向上を図っていた（例えば、特許文献1：特開2003-325886号公報）。

しかしながら、更なる興趣の向上が求められている。

本技術的思想は、上記例示した問題点を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

<手段>

この目的を達成するために技術的思想1の遊技機は、支持部を有し、その支持部から突出した第1突出領域とその第1領域とは異なる方向に突出した第2突出領域とを少なくとも有する装飾部材と、その装飾部材を移動させる移動手段と、前記装飾部材の前記第1突出領域と前記第2突出領域とに配置された複数の発光手段と、前記装飾部材を移動制御する移動制御手段と、その移動制御手段による移動制御に合わせて前記複数の発光手段を予め定められた発光パターンで発光させる発光制御手段と、を有し、前記発光制御手段は、前記装飾部材が移動される移動領域のうち所定の領域に、前記第1突出領域における前記発光手段による発光と前記第2突出領域における前記発光手段による発光とで、前記所定の領域における所定期間単位の発光態様を発光制御する特定発光制御を実行可能なものである。

技術的思想2の遊技機は、技術的思想1記載の遊技機において、前記移動制御手段は、前記所定期間のうちに、前記所定の領域を発光させるのに応する前記第1突出領域に配置された前記発光手段と前記第2突出領域に配置された前記発光手段とが前記所定の領域へとそれぞれ移動されるように移動制御を実行するものである。

技術的思想3の遊技機は、技術的思想1または2に記載の遊技機において、前記所定期間は、前記第1突出領域の発光手段または前記第2突出領域の発光手段が所定領域で発光しながら移動された場合に、残像が継続して表示されることが可能な期間である。

技術的思想4の遊技機は、技術的思想1から3のいずれかに記載の遊技機において、前記移動制御手段は、前記装飾部材を所定の移動範囲を予め定められた一定の移動パターンを1周期として移動させ、その移動パターンを繰り返し所定期間実行するものである。

技術的思想5の遊技機は、技術的思想4に記載の遊技機において、前記移動制御手段により前記装飾部材が前記1周期の前記移動パターンで移動させる周期は、人の目の時間分解能に対応する期間よりも短い期間である。

<効果>

技術的思想1記載の遊技機によれば、装飾部材の支持部から第1突出領域と、第2突出領域とが互いに異なる方向に突出している。装飾部材が移動手段によって移動される。装飾部材の第1突出領域と第2突出領域とには複数の発光手段が配置されている。装飾部材の移動が移動制御手段によって制御され、その移動制御手段による移動制御に合わせて複数の発光手段が発光制御手段によって予め定めた発光パターンで発光される。装飾部材が移動される移動領域のうち所定の領域に、第1突出領域における発光手段による発光と第2突出領域における発光手段による発光とで、所定の領域における所定期間単位の発光態様を発光制御される特定発光制御が発光制御手段によって実行される。

これにより、遊技者による遊技に対する興味を向上させることができるという効果がある。
技術的思想 2 記載の遊技機によれば、技術的思想 1 に記載の遊技機の奏する効果に加え、所定期間の間に、第 1 突出領域に配置された発光手段と第 2 突出領域に配置された発光手段とが移動されるので、所定の領域をそれぞれの発光手段による発光態様で発光させることができるという効果がある。

技術的思想 3 記載の遊技機によれば、技術的思想 1 または 2 に記載の遊技機の奏する効果に加え、所定期間が、第 1 突出領域の発光手段、または第 2 突出領域の発光手段が所定領域で発光しながら移動された場合に、残像が継続して表示されることが可能な期間で構成されているので、残像を好適な表示内容に設定することができるという効果がある。

技術的思想 4 記載の遊技機によれば、技術的思想 1 から 3 のいずれかに記載の遊技機の奏する効果に加え、所定の領域を発光させる場合に容易に連続して発光させることができるという効果がある。

技術的思想 5 記載の遊技機によれば、技術的思想 4 に記載の遊技機の奏する効果に加え、発光手段の発光が人によって残像として認識されるので、多様な発光態様で発光させることができるという効果がある。

【手続補正 1 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】1 9 9 9

【補正方法】変更

【補正の内容】

【1 9 9 9】

1 0	パチンコ機（遊技機）
8 1	第 3 図柄表示装置（表示手段）
L 1	上図柄列（第 1 停止図柄列）
L 2	中図柄列（特定結果形成図柄列）
L 3	下図柄列（リーチ形成図柄列）
S 2 0 4	動的表示手段
S 2 1 9	特典遊技実行手段
S 4 0 5 , S 5 0 5	判別手段
S 6 0 2 , S 6 1 0	情報取得手段
S 6 0 4 , S 6 1 2	記憶手段
S 6 2 0	事前判別手段
S 1 1 0 4	特別遊技状態設定手段
S 3 0 1 0	特定条件判定手段