

【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5月21日(2020.5.21)

【公開番号】特開2020-54666(P2020-54666A)

【公開日】令和2年4月9日(2020.4.9)

【年通号数】公開・登録公報2020-014

【出願番号】特願2018-187889(P2018-187889)

【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】令和2年3月12日(2020.3.12)

【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】

可変表示を行い、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、

遊技者の動作を検出可能な検出手段と、

動作可能に設けられた可動体と、

有効期間中に前記検出手段によって遊技者の動作が所定期間に亘って検出されたことにもとづいて、前記可動体を遊技者の動作と連動して動作させる特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、

を備え、

前記特定演出実行手段は、

第1の状況であるときに前記検出手段によって遊技者の動作が検出された場合に、前記可動体を第1動作態様にて動作させ、

前記第1の状況とは異なる第2の状況であるときに前記検出手段によって遊技者の動作が検出された場合に、前記可動体を第2動作態様にて動作させ、

さらに、

前記有利状態に制御される確率に関する設定値を設定可能な設定手段と、

前記設定手段によって設定された設定値にもとづいて前記有利状態に関する制御を実行可能な遊技制御手段と、

前記遊技制御手段から送信される情報にもとづいて演出の制御を実行可能な演出制御手段と、

前記演出制御手段により制御され、演出に係わる画像を表示可能な演出表示手段と、

を備え、

前記遊技制御手段により制御され、少なくとも前記可変表示を行うことが可能な可変表示部を含む情報表示部を有し、

特定条件が成立したときに前記設定手段による設定値の設定を行うことが可能な設定状態に移行し、

前記設定状態であるときに、該設定状態であることを認識可能な特殊表示を前記情報表示部において行うことが可能であり、

前記特殊表示は、遊技中において前記情報表示部に表示される表示とは異なる表示であ

り、

前記情報表示部に前記特殊表示が表示されているときに、前記可変表示部において前記可変表示は実行されない

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

可変表示を行い、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、

遊技者の動作を検出可能な検出手段と、

動作可能に設けられた可動体と、

有効期間中に前記検出手段によって遊技者の動作が所定期間に亘って検出されたことにもとづいて、前記可動体を遊技者の動作と連動して動作させる特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、

を備え、

前記特定演出実行手段は、

第1の状況であるときに前記検出手段によって遊技者の動作が検出された場合に、前記可動体を第1動作態様にて動作させ、

前記第1の状況とは異なる第2の状況であるときに前記検出手段によって遊技者の動作が検出された場合に、前記可動体を第2動作態様にて動作させ、

さらに、

前記有利状態に制御される確率に関する設定値を設定可能な設定手段と、

前記設定手段によって設定された設定値にもとづいて前記有利状態に関する制御を実行可能な遊技制御手段と、

前記遊技制御手段から送信される情報にもとづいて演出の制御を実行可能な演出制御手段と、

前記演出制御手段により制御され、演出に係わる画像を表示可能な演出表示手段と、

を備え、

前記遊技制御手段により制御され、少なくとも前記可変表示を行うことが可能な可変表示部を含む情報表示部を有し、

確認条件が成立したときに前記設定手段により設定されている設定値の確認を行うことが可能な確認状態に移行し、

前記確認状態であるときに、該確認状態であることを認識可能な特殊表示を前記情報表示部において行うことが可能であり、

前記特殊表示は、遊技中において前記情報表示部に表示される表示とは異なる表示であり、

前記情報表示部に前記特殊表示が表示されているときに、前記可変表示部において前記可変表示は実行されない

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】

前記課題を解決するために、手段 A に記載の遊技機は、

可変表示を行い、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、

遊技者の動作を検出可能な検出手段と、

動作可能に設けられた可動体と、

有効期間中に前記検出手段によって遊技者の動作が所定期間に亘って検出されたことにもとづいて、前記可動体を遊技者の動作と連動して動作させる特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、

を備え、

前記特定演出実行手段は、

第1の状況であるときに前記検出手段によって遊技者の動作が検出された場合に、前記可動体を第1動作態様にて動作させ、

前記第1の状況とは異なる第2の状況であるときに前記検出手段によって遊技者の動作が検出された場合に、前記可動体を第2動作態様にて動作させ、

さらに、

前記有利状態に制御される確率に関する設定値を設定可能な設定手段と、

前記設定手段によって設定された設定値にもとづいて前記有利状態に関する制御を実行可能な遊技制御手段と、

前記遊技制御手段から送信される情報にもとづいて演出の制御を実行可能な演出制御手段と、

前記演出制御手段により制御され、演出に係わる画像を表示可能な演出表示手段と、を備え、

前記遊技制御手段により制御され、少なくとも前記可変表示を行うことが可能な可変表示部を含む情報表示部を有し、

特定条件が成立したときに前記設定手段による設定値の設定を行うことが可能な設定状態に移行し、

前記設定状態であるときに、該設定状態であることを認識可能な特殊表示を前記情報表示部において行うことが可能であり、

前記特殊表示は、遊技中において前記情報表示部に表示される表示とは異なる表示であり、

前記情報表示部に前記特殊表示が表示されているときに、前記可変表示部において前記可変表示は実行されない

ことを特徴としている。

この特徴によれば、演出効果を向上できる。

前記課題を解決するために、手段Bに記載の遊技機は、

可変表示を行い、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、

遊技者の動作を検出可能な検出手段と、

動作可能に設けられた可動体と、

有効期間中に前記検出手段によって遊技者の動作が所定期間に亘って検出されたことにもとづいて、前記可動体を遊技者の動作と連動して動作させる特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、

を備え、

前記特定演出実行手段は、

第1の状況であるときに前記検出手段によって遊技者の動作が検出された場合に、前記可動体を第1動作態様にて動作させ、

前記第1の状況とは異なる第2の状況であるときに前記検出手段によって遊技者の動作が検出された場合に、前記可動体を第2動作態様にて動作させ、

さらに、

前記有利状態に制御される確率に関する設定値を設定可能な設定手段と、

前記設定手段によって設定された設定値にもとづいて前記有利状態に関する制御を実行可能な遊技制御手段と、

前記遊技制御手段から送信される情報にもとづいて演出の制御を実行可能な演出制御手段と、

前記演出制御手段により制御され、演出に係わる画像を表示可能な演出表示手段と、を備え、

前記遊技制御手段により制御され、少なくとも前記可変表示を行うことが可能な可変表示部を含む情報表示部を有し、

確認条件が成立したときに前記設定手段により設定されている設定値の確認を行うことが可能な確認状態に移行し、

前記確認状態であるときに、該確認状態であることを認識可能な特殊表示を前記情報表示部において行うことが可能であり、

前記特殊表示は、遊技中において前記情報表示部に表示される表示とは異なる表示であり、

前記情報表示部に前記特殊表示が表示されているときに、前記可変表示部において前記可変表示は実行されない

ことを特徴としている。

この特徴によれば、演出効果を向上できる。

前記課題を解決するために、手段1に記載の遊技機は、

遊技が可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

遊技者の動作を検出可能な検出手段（例えば、スティックコントローラ31Aやプッシュボタン31B）と、

動作可能に設けられた可動体（例えば、可動体177SG302L, 177SG302R）と、

有効期間（例えば、プッシュボタン31Bの操作受付期間）中に前記検出手段によって遊技者の動作が所定期間に亘って検出されたことにもとづいて、前記可動体を遊技者の動作と連動して動作させる特定演出（例えば、可動体演出）を実行可能な特定演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図8-24に示す可変表示中演出処理を実行する部分）と、

を備え、

前記特定演出実行手段は、

第1の状況であるときに前記検出手段によって遊技者の動作が検出された場合には、前記可動体を第1動作態様にて動作させ（例えば、図8-28に示すように、可動体177SG302L, 177SG302Rが原点位置に配置されている状態でプッシュボタン31Bが操作された場合は、移動用モータ177SG391L, 177SG391Rを速度優先モードにて駆動させることで可動体177SG302L, 177SG302Rを高速且つ低トルクで動作させる部分）、

前記第1の状況とは異なる第2の状況であるときに前記検出手段によって遊技者の動作が検出された場合には、前記可動体を第2動作態様にて動作させ（例えば、図8-28に示すように、可動体177SG302L, 177SG302Rが原点位置に配置されていない状態でプッシュボタン31Bが操作された場合は、移動用モータ177SG391L, 177SG391Rをトルク優先モードにて駆動させることで可動体177SG302L, 177SG302Rを低速で動作させる部分）、

さらに、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御されることを示唆する示唆演出（例えば、リーチ演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば演出制御用CPU120）と、

前記示唆演出に対応したタイトルを報知可能なタイトル報知手段（例えば演出制御用CPU120）と、を備え、

前記タイトル報知手段は、前記示唆演出の開始から所定期間経過したときに当該示唆演出に対応したタイトルを報知可能であり（例えば図9-2(D)や図9-2(F)に示すようにリーチ演出のタイトルを表示する部分）、

前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として少なくとも第1示唆演出（例えばスーパー・リーチAやスーパー・リーチBのリーチ演出）と第2示唆演出（例えばスーパー・リーチDやスーパー・リーチEのリーチ演出）とを実行可能であり、

前記タイトル報知手段は、前記第2示唆演出では、当該第2示唆演出の開始時から当該第2示唆演出に対応したタイトルを報知する（例えば、図9-2(H)に示すように、スーパー・リーチDのリーチ演出の開始から該スーパー・リーチDのリーチ演出に対応したタイトル31AK007を表示する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、演出効果を向上できる。また、示唆演出に応じたタイトルの報知を実行できるので演出効果が向上する。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

手段2の遊技機は、手段1に記載の遊技機であって、

前記第1の状況は、前記特定演出の実行中において前記可動体が未だ動作していない状況であり（例えば、図8-30（A）に示すように、可動体177SG302L, 177SG302Rが原点位置（第1位置）に配置されている状態）、

前記第2の状況は、前記特定演出の実行中において前記可動体が既に動作した後に動作していない状況である（例えば、図8-30（C）に示すように、可動体177SG302L, 177SG302Rが原点位置（第1位置）に配置されていない状態）ことを特徴としている。

この特徴によれば、最初の動作と、一度動作した後の動作とで動作態様が異なるので、演出効果を向上できる。

【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】変更

【補正の内容】

【0008】

手段3の遊技機は、手段1または手段2に記載の遊技機であって、

前記可動体は、退避位置から進出位置に移動する動作（例えば、図8-30（A）～図8-30（E）に示すように、可動体177SG302L, 177SG302Rが原点位置（第1位置）から合体位置（第2位置）に移動する動作）が可能であるとともに、該移動途中において特殊動作（例えば、図8-30（C）～図8-30（D）に示すように、可動体177SG302L, 177SG302Rが原点位置（第1位置）から合体位置（第2位置）に移動する過程において回転する部分）を行うことが可能であることを特徴としている。

この特徴によれば、移動途中で特殊動作が行なわれる所以、特定演出に意外性を付与でき、演出効果をより向上できる。

【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】変更

【補正の内容】

【0009】

手段4の遊技機は、手段～手段3のいずれかに記載の遊技機であって、

前記可動体の演出に関する動作を確認するための確認動作（例えば、実動作確認動作）を該可動体に実行させることができ可能な動作確認手段（例えば、演出制御用CPU120が図8-21に示す第2初期化処理を実行する部分）をさらに備え、

前記動作確認手段は、前記検出手段による動作の検出の有無にかかわらず、前記確認動作を前記第1動作態様にて実行させる（例えば、図8-23に示すように、原点検出センサ177SG401によって可動体177SG302L, 177SG302Rの被検出部が検出されなかった場合は、非検出時動作制御を実行した後に移動用モータ177SG391L, 177SG391Rを速度優先モードにて駆動して実動作確認用動作を実行し、原点検出センサ177SG401によって可動体177SG302L, 177SG302R

R の被検出部が検出された場合は、検出時動作制御を実行した後に移動用モータ 177SG391L, 177SG391R を速度優先モードにて駆動して実動作確認用動作を実行する部分)

ことを特徴としている。

この特徴によれば、確認動作に関する処理を簡素化することができる。

【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】変更

【補正の内容】

【0010】

手段 5 の遊技機は、手段 1 ~ 手段 4 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記可動体は、退避位置から進出位置に移動する進出動作（例えば、可動体 177SG302L, 177SG302R が原点位置から合体位置に向けて移動する動作）と、進出位置から退避位置に移動する退避動作（例えば、可動体 177SG302L, 177SG302R が合体位置から原点位置に向けて移動する動作）とを行うことが可能であって、

前記進出動作の動作態様が、前記第 1 動作態様と前記第 2 動作態様のいずれであっても、前記退避動作を前記第 1 動作態様にて行う（例えば、変形例 177SG-1 に示すように、可動体 177SG302L, 177SG302R を原点位置（第 1 位置）に向けて移動させる際には、可動体 177SG302L, 177SG302R を原点位置（第 1 位置）から合体位置（第 2 位置）に向けて移動させたときの移動用モータ 177SG391L, 177SG391R の駆動モードにかかわらず、必ず移動用モータ 177SG391L, 177SG391R を速度優先モードにて駆動させる部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、退避動作に関する処理を簡素化することができる。

【手続補正 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0011

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0011】

手段 6 の遊技機は、手段 1 ~ 手段 5 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記可動体に当接可能に設けられる当接部（例えば、当接用ボス 177SG385A, 177SG385B）を備え、

前記可動体は、前記当接部に当接したときに該当接した状態を維持しながら動作することにより向きが変更する（例えば、可動体 177SG302L, 177SG302R は、原点位置（第 1 位置）から合体位置（第 2 位置）または合体位置（第 2 位置）から原点位置（第 1 位置）へ移動する途中の第 3 位置で当接用ボス 177SG385A, 177SG385B に当接したときに、該当接した状態を維持しながら右方または左方へ移動することにより被案内部材 177SG320 が約 180 度回転することで、向き（姿勢）が前向き（第 1 姿勢）から後ろ向き（第 2 姿勢）に変更するようになっている。図 8-12, 図 8-13 参照）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可動体の向きが動作しながら変更されるため、特定演出の演出効果をより向上できる。

【手続補正 8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0012

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0012】

手段7の遊技機は、手段1～手段6のいずれかに記載の遊技機であって、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、変形例177SG-2における設定手段）と、

設定された設定値にもとづいて遊技者にとっての有利度が異なるように遊技を進行可能な遊技制御手段（例えば、変形例177SG-2に示すように、CPU103が特別図柄通常処理（図5参照）において、設定されている設定値に応じて大当たりに割り当てられている判定値（MR1）の範囲が異なる表示結果判定テーブルを選択し、変動表示結果が大当たりとなるか否かを決定する部分）と、

電力供給の開始に伴い前記設定手段による設定値の変更を許可する変更許可状態に制御可能な設定制御手段（例えば、変形例177SG-2におけるCPU103）と、

少なくとも、前記可動体を原点位置に復帰させる復帰動作の制御と、前記可動体による初期動作の制御とを実行可能な可動制御手段（例えば、演出制御用CPU120が図8-21に示す第2初期化処理を実行する部分）と、

を備え、

前記可動制御手段は、前記変更許可状態であるときに、前記復帰動作を実行する制御を行う（例えば、変形例177SG-3に示すように、CPU103がパチンコ遊技機1に電源が投入されたことを条件に該パチンコ遊技機1を変更許可状態に制御する場合に、演出制御用CPU120が、該変更許可状態において第2初期化処理（図8-21）を実行することで非検出時動作制御等を実行する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、変更許可状態であるときに、可動体を原点位置に復帰させる復帰動作が実行されるので、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。

【手続補正9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0013

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0013】

手段8の遊技機は、手段1～手段6のいずれかに記載の遊技機であって、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

複数の設定値のうちいずれかの設定値に設定可能な設定手段（例えば、変形例177SG-2における設定手段）と、

設定された設定値にもとづいて遊技者にとっての有利度が異なるように遊技を進行可能な遊技制御手段（例えば、変形例177SG-2に示すように、CPU103が特別図柄通常処理（図5参照）において、設定されている設定値に応じて大当たりに割り当てられている判定値（MR1）の範囲が異なる表示結果判定テーブルを選択し、変動表示結果が大当たりとなるか否かを決定する部分）と、

電力供給の開始に伴い前記設定手段による設定値の変更を許可する変更許可状態に制御可能な設定制御手段（例えば、変形例177SG-2におけるCPU103）と、

少なくとも、前記可動体を原点位置に復帰させる復帰動作の制御を実行可能な可動制御手段（例えば、演出制御用CPU120が図8-21に示す第2初期化処理を実行する部分）と、

を備え、

前記可動制御手段は、

電力供給の開始に伴い前記変更許可状態に制御されないときに、前記復帰動作を実行する制御を行い（例えば、パチンコ遊技機1に電源が投入された際にCPU103によって

変更許可状態に制御されない場合に、演出制御用CPU120が第2初期化処理（図8-21）を実行することで非検出時動作制御を実行する部分）、

前記変更許可状態であるときに、前記復帰動作を実行する制御を行わない（例えば、パチンコ遊技機1に電源が投入された際にCPU103によって変更許可状態に制御された場合に、演出制御用CPU120が第2初期化処理（図8-21）を実行せずに非検出時動作制御を実行しない部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、変更許可状態であるときに、可動体を原点位置に復帰させる復帰動作が実行されないので、設定値の変更作業に支障が生じることを防止できる。

【手続補正10】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0015

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0015】

前記課題を解決するために、手段9に記載の遊技機は、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、

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、リーチ演出）を実行可能な示唆演出実行手段（例えば演出制御用CPU120）と、

前記示唆演出に対応したタイトルを報知可能なタイトル報知手段（例えば演出制御用CPU120）と、を備え、

前記タイトル報知手段は、前記示唆演出の開始から所定期間経過したときに当該示唆演出に対応したタイトルを報知可能であり（例えば図9-2(D)や図9-2(F)に示すようにリーチ演出のタイトルを表示する部分）、

前記示唆演出実行手段は、前記示唆演出として少なくとも第1示唆演出（例えばスーパークリーチAやスーパークリーチBのリーチ演出）と第2示唆演出（例えばスーパークリーチDやスーパークリーチEのリーチ演出）とを実行可能であり、

前記タイトル報知手段は、前記第2示唆演出では、当該第2示唆演出の開始時から当該第2示唆演出に対応したタイトルを報知する（例えば、図9-2(H)に示すように、スーパークリーチDのリーチ演出の開始から該スーパークリーチDのリーチ演出に対応したタイトル31AK007を表示する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、示唆演出に応じたタイトルの報知を実行できるので演出効果が向上する。