

【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2015-80648(P2015-80648A)

【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2013-220527(P2013-220527)

【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】

遊技を行うことが可能な遊技機であって、  
開口を有し、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CPU120）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YP2、YP3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、遊技の興奮が向上する。

#### 【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CPU120）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YP4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51）と、

動作可能に設けられた可動部材（例えば可動部材52）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CPU120）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YP3, YP4等の可動材52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、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CPU120）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（例えば重畠位置）と前記遊技盤の後面側で該遊技盤に重畠する第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34及び図35）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2表示手段の移動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、遊技領域に設けられた始動領域を遊技媒体が通過した後に開始条件が成立したことにもとづいて各々を識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を行い、可変表示の表示結果としてあらかじめ定められた特定表示結果が導出表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態に制御する遊技機であって、

未だ開始していない可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段（例えば、第1特図保留記憶部151Aや第2特図保留記憶部151B）に記憶されている前記保留記憶の数が所定数（例えば、9）以上であるときに特定演出を実行する特定演出実行手段をさらに備える（例えば、演出制御用CPU120が図30の予告演出決定処理のS716～S718で保留記憶数が所定値以上のときにキャラクタ予告演出の実行を決定する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、保留記憶の数が所定数以上であるときに特定演出が実行されるので、遊技機の興趣を向上できる。

#### 【手続補正7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】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、

遊技領域に設けられた始動領域を遊技媒体が通過した後に開始条件が成立したことにもとづいて各々を識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を行い、可変表示の表示結果としてあらかじめ定められた特定表示結果が導出表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態に制御する遊技機であって、

前記始動領域を遊技媒体が通過したときに、数値データを抽出する数値データ抽出手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップS1216、S1227を実行する部分）と、

前記開始条件が成立したことにもとづいて、前記有利状態に制御するか否かを決定する事前決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップS241, S246, S244を実行する部分）と、

前記事前決定手段の決定前に、前記保留記憶手段に記憶されている前記保留記憶にもとづく可変表示により前記有利状態に制御されるか否かを判定する特定判定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100がステップS1217, S1228を実行する部分）と、

前記特定判定手段の判定結果に応じて、異なる割合で該特定判定手段の判定対象となつた前記保留記憶に対応する前記保留表示を、通常態様と該通常態様とは異なる態様である特別態様で表示する保留予告演出（例えば、先読み予告演出）を実行可能な保留予告演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120が図26の先読み予告設定処理のS756にて先読み予告演出の実行設定を行い当該設定に基づいて先読み予告演出を実行する部分、図34（B）参照）と、

をさらに備え、

前記保留記憶手段（例えば、第1特図保留記憶部151Aや第2特図保留記憶部151B）は、前記数値データ抽出手段が抽出した前記数値データを保留記憶（例えば、第1保留記憶や第2保留記憶）として記憶し、

前記保留表示手段（例えば、始動入賞記憶表示エリア5H）は、前記保留記憶手段に記憶されている前記保留記憶の数（例えば、合計保留記憶数）が規定値（例えば10）以上であるときには、該規定値以上に対応した特定保留表示（例えば、まとめ保留表示）を表示可能であつて、

前記保留予告演出実行手段は、前記保留予告演出において、前記特定保留表示についても前記特別態様で表示することが可能である（例えば、変形例において、まとめ保留表示を大きな星印内に「5」の数字を有する表示態様にし、当該まとめ保留表示に先読み予告演出の対象となっている保留記憶が含まれることを示すようとする部分）ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定保留表示を表示することにより、表示可能な保留記憶の数を増やすことが可能となるとともに、これら特定保留表示についても通常態様または特別態様にて表示されるので、遊技機の興奮を向上できる。

#### 【手続補正8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0013

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0013】

本発明の手段3の遊技機は、請求項1～請求項4、手段1、手段2のいずれかに記載の遊技機であつて、

遊技領域に設けられた始動領域を遊技媒体が通過した後に開始条件が成立したことにもとづいて各々を識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を行い、可変表示の表示結果としてあらかじめ定められた特定表示結果が導出表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態に制御する遊技機であつて、

未だ開始していない可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段に記憶されている保留記憶を保留表示として表示可能な保留表示手段（例えば、副画像表示装置51（サブ液晶）の始動入賞記憶表示エリア5H）は、前記保留記憶手段に記憶されている前記保留記憶の数が所定数以上であるときには、所定数未満であるときとは異なる位置（例えば、画像表示装置5（メイン液晶）の始動入賞記憶表示エリア5H）に前記保留表示を表示する（例えば、図38に示すように、合計保留記憶数が10個であつて、全ての保留表示を通常保留表示位置であるサブ液晶に表示できない場合に、5個の保留記憶をまとめ保留表示としてメイン液晶に表示する部分）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、保留記憶数に応じた好適な保留表示を行うことができる。

【手続補正9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】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、

遊技領域に設けられた始動領域を遊技媒体が通過した後に開始条件が成立したことにもとづいて各々を識別可能な複数種類の識別情報の可変表示を行い、可変表示の表示結果としてあらかじめ定められた特定表示結果が導出表示されたときに遊技者にとって有利な有利状態に制御する遊技機であって、

未だ開始していない可変表示に関する情報を保留記憶として記憶可能な保留記憶手段に記憶されている保留記憶を保留表示として表示可能な保留表示手段（例えば、始動入賞記憶表示エリア5H）は、前記第2表示手段（例えば副画像表示装置51）により構成されており、該第2表示手段が前記保留記憶手段に記憶されている前記保留表示を表示しているときに、前記動作制御手段により前記第2表示手段を動作させるとときには、前記保留表示を消去する（例えば、図35に示すように副画像表示装置51を待機位置から重畠位置に移動させて動作させた場合に、副画像表示装置51の保留記憶表示が消去される部分）ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2表示手段の動作により保留表示が視認し難くなってしまい、保留記憶が誤認されてしまうことを防ぐことができる。