

【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 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等の可動部材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とも  
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とも  
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ともづいて、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っ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）を表示可能であって、

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にする部分）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】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とも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、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個であって、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 を待機位置から重畳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う、保留記憶が誤認されてしまうことを防ぐことができる。