

【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 1 月 30 日 (2020.1.30)

【公開番号】特開 2018-143458 (P2018-143458A)

【公開日】平成 30 年 9 月 20 日 (2018.9.20)

【年通号数】公開・登録公報 2018-036

【出願番号】特願 2017-41060 (P2017-41060)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 1 1 B

A 6 3 F 7/02 3 1 2 Z

【手続補正書】

【提出日】令和 1 年 12 月 13 日 (2019.12.13)

【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】

遊技球が入球可能な入球手段と、

その入球手段に遊技球が入球した場合に情報を取得可能な取得手段と、

その取得手段により取得された前記情報を所定数まで記憶可能な記憶手段と、

その記憶手段に記憶された前記情報に基づいて判別を実行する判別手段と、

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、

前記識別情報を動的表示させる動的表示実行手段と、

その動的表示実行手段により動的表示される前記識別情報の動的表示期間を決定する動的表示期間決定手段と、

特定の前記判別結果に基づいた前記識別情報が停止表示された場合に、遊技者に有利となる特典を付与する特典付与手段と、を有した遊技機において、

前記入球手段に遊技球が入球可能な第 1 状態と、遊技球の入球が前記第 1 状態よりも困難となる第 2 状態とに可変可能な可変手段と、

その可変手段を前記第 2 状態から第 1 状態へと所定条件が成立するまで可変させる可変制御手段と、

特定条件の成立に基づいて、前記可変制御手段により前記可変手段が前記第 1 状態へと可変され易い有利状態を終了条件の成立まで設定する状態設定手段と、

その状態設定手段により前記有利状態が設定された後、少なくとも初めに実行される前記識別情報の動的表示期間を含む第 1 期間中に、前記入球手段に遊技球が入球可能となる設定を実行する設定手段と、を有し、

前記遊技機は、前記有利状態が設定されている状態で実行された前記判別の結果が前記特定の前記判別結果であることに基づいて前記特定条件を成立させることが可能であり、

前記設定手段は、前記入球可能となる設定として、前記動的表示期間決定手段により決定される動的表示期間として前記有利状態が設定されていない場合よりも動的表示期間の長い第 1 動的表示期間が決定される割合が高くなるように設定するものであり、

前記動的表示期間決定手段は、

前記第 1 期間中に動的表示される前記識別情報の動的表示期間よりも、前記有利状態中であって前記第 1 期間の経過後に動的表示される前記識別情報の動的表示期間の方が、短

い動的表示期間を決定し易いものであり、

前記有利状態が設定されている状態で実行された前記判別の結果が前記特定の判別結果である場合の方が、前記有利状態が設定されていない状態で実行された前記判別の結果が前記特定の判別結果である場合よりも、動的表示期間の短い第２動的表示期間を決定可能であり、

前記可変制御手段は、前記第１動的表示期間となる前記動的表示期間で前記識別情報が動的表示されている間に、前記記憶手段に前記所定数の前記情報を記憶させることが可能となるように前記可変手段を可変制御可能であることを特徴とする遊技機。

【請求項２】

前記入球手段に入球した遊技球を検出可能な検出手段を有す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】０００２

【補正方法】変更

【補正の内容】

【０００２】

パチンコ機等の遊技機には、入球可能となる入球口を有し、その入球口へ遊技球が入球することに基づいて特典遊技（当たり遊技等）を付与可能にするパチンコ機が提案されている。

【手続補正３】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】０００５

【補正方法】変更

【補正の内容】

【０００５】

本発明は、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、遊技の興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

【手続補正４】

【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本発明の遊技機は、遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段に遊技球が入球した場合に情報を取得可能な取得手段と、その取得手段により取得された前記情報を所定数まで記憶可能な記憶手段と、その記憶手段に記憶された前記情報に基づいて判別を実行する判別手段と、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、前記識別情報を動的表示させる動的表示実行手段と、その動的表示実行手段により動的表示される前記識別情報の動的表示期間を決定する動的表示期間決定手段と、特定の前記判別結果に基づいた前記識別情報が停止表示された場合に、遊技者に有利となる特典を付与する特典付与手段と、を有し、前記入球手段に遊技球が入球可能な第１状態と、遊技球の入球が前記第１状態よりも困難となる第２状態とに可変可能な可変手段と、その可変手段を前記第２状態から第１状態へと所定条件が成立するまで可変させる可変制御手段と、特定条件の成立に基づいて、前記可変制御手段により前記可変手段が前記第１状態へと可変され易い有利状態を終了条件の成立まで設定する状態設定手段と、その状態設定手段により前記有利状態が設定された後、少なくとも初めに実行される前記識別情報の動的表示期間を含む第１期間中に、前記入球手段に遊技球が入球可能となる設定を実行する設定手段と、を有し、前記遊技機は、前記有利状態が設定されている状態で実行された前記判別の結果が前記特定の判別結果であることに基づいて前記特定条

件を成立させることが可能であり、前記設定手段は、前記入球可能となる設定として、前記動的表示期間決定手段により決定される動的表示期間として前記有利状態が設定されていない場合よりも動的表示期間の長い第1動的表示期間が決定される割合が高くなるように設定するものであり、前記動的表示期間決定手段は、前記第1期間中に動的表示される前記識別情報の動的表示期間よりも、前記有利状態中であって前記第1期間の経過後に動的表示される前記識別情報の動的表示期間の方が、短い動的表示期間を決定し易いものであり、前記有利状態が設定されている状態で実行された前記判別の結果が前記特定の判別結果である場合の方が、前記有利状態が設定されていない状態で実行された前記判別の結果が前記特定の判別結果である場合よりも、動的表示期間の短い第2動的表示期間を決定可能であり、前記可変制御手段は、前記第1動的表示期間となる前記動的表示期間で前記識別情報が動的表示されている間に、前記記憶手段に前記所定数の前記情報を記憶させることが可能となるように前記可変手段を可変制御可能である。

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【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】0008

【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】0009

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正8】

【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9】

【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】

本発明の遊技機によれば、遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段に遊技球が入球した場合に情報を取得可能な取得手段と、その取得手段により取得された前記情報を所定数まで記憶可能な記憶手段と、その記憶手段に記憶された前記情報に基づいて判別を実行する判別手段と、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、前記識別情報を動的表示させる動的表示実行手段と、その動的表示実行手段により動的表示される前記識別情報の動的表示期間を決定する動的表示期間決定手段と、特定の前記判別結果に基づいた前記識別情報が停止表示された場合に、遊技者に有利となる特典を付与する特典付与手段と、を有し、前記入球手段に遊技球が入球可能な第1状態と、遊技球の入球が前記第1状態よりも困難となる第2状態とに可変可能な可変手段と、その可変手段を前記第2状態から第1状態へと所定条件が成立するまで可変させる可変制御手段と、特定条件の成立に基づいて、前記可変制御手段により前記可変手段が前記第1状態へと可変され易い有利状態を終了条件の成立まで設定する状態設定手段と、その状態設定

手段により前記有利状態が設定された後、少なくとも初めに実行される前記識別情報の動的表示期間を含む第１期間中に、前記入球手段に遊技球が入球可能となる設定を実行する設定手段と、を有し、前記遊技機は、前記有利状態が設定されている状態で実行された前記判別の結果が前記特定の判別結果であることに基づいて前記特定条件を成立させることが可能であり、前記設定手段は、前記入球可能となる設定として、前記動的表示期間決定手段により決定される動的表示期間として前記有利状態が設定されていない場合よりも動的表示期間の長い第１動的表示期間が決定される割合が高くなるように設定するものであり、前記動的表示期間決定手段は、前記第１期間中に動的表示される前記識別情報の動的表示期間よりも、前記有利状態中であって前記第１期間の経過後に動的表示される前記識別情報の動的表示期間の方が、短い動的表示期間を決定し易いものであり、前記有利状態が設定されている状態で実行された前記判別の結果が前記特定の判別結果である場合の方が、前記有利状態が設定されていない状態で実行された前記判別の結果が前記特定の判別結果である場合よりも、動的表示期間の短い第２動的表示期間を決定可能であり、前記可変制御手段は、前記第１動的表示期間となる前記動的表示期間で前記識別情報が動的表示されている間に、前記記憶手段に前記所定数の前記情報を記憶させることが可能となるように前記可変手段を可変制御可能である。よって、遊技の興趣を向上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】００１２

【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】００１３

【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】００１４

【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】００１５

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正１４】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】２０６５

【補正方法】変更

【補正の内容】

【２０６５】

上述した各実施形態または各制御例における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２３。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は、電動役物が開放（または可動）されることにより入球可能となる入球口を有し、その入球口へ遊技球が入球することに基づいて実行される特定の遊技（小当たり遊技等）中に開放されるV入賞装置と、V入賞装置内に設けられている特定領域（入賞スイッチ等）を、遊技球が通過することによって遊技者に有利となる特典遊技（当たり遊技等）を付与可能にするパチンコ機が提案されている（例えば、特許文献1：特開2011-010741号公報）。

しかしながら、更なる遊技の興趣向上が求められていた。

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、遊技者の興趣を向上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、開放条件の成立に基づいて、遊技球の入球が可能となる入球手段と、その入球手段に遊技球が入球した場合に情報を取得可能な取得手段と、その取得手段により取得された前記情報を所定数まで記憶可能な記憶手段と、その記憶手段に記憶された前記情報に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段による判別結果に基づいた識別情報が表示される表示手段と、前記表示手段に前記第1判別結果に基づいた識別情報が表示された場合に、遊技者に有利となる第1特典遊技を実行する第1特典遊技実行手段と、前記表示手段に前記第1判別結果よりも前記判別手段により判別され易く設定された第2判別結果が判別された場合に、前記第1特典遊技とは異なる第2特典遊技を実行する第2特典遊技実行手段と、前記第2特典遊技が実行された場合に遊技球の入球が可能に設定される特定領域と、その特定領域を遊技球が通過した場合に、前記第1特典遊技が前記第1特典遊技実行手段により実行される権利を付与する権利付与手段と、前記開放条件が成立し易くなる有利状態を設定し、少なくとも前記特定領域に遊技球が通過したことに基づいて、前記有利状態の設定を解除設定する設定手段と、前記特定領域に遊技球が入球するのを遅延させる遅延手段と、を有するものである。

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、前記特定領域へと遊技球を誘導する誘導路を有し、前記遅延手段は、誘導路上を転動する遊技球を停留させることが可能な停留手段と、前記第2特典遊技の実行開始に基づいて、前記停留手段を遊技球が停留することが可能な停留状態に可変させ、解除条件の成立に基づいて前記停留状態を解除する可変手段と、を有するものである。

技術的思想3の遊技機は、技術的思想1または2記載の遊技機において、前記第2特典遊技実行手段により前記第2特典遊技として遊技球が入球可能な状態に設定される可変入球手段を有し、前記特定領域は、前記可変入球手段に入球した遊技球が入球可能な位置に配置されているものである。

技術的思想4の遊技機は、技術的思想3記載の遊技機において、前記可変手段は、前記遊技球が入球可能な状態に前記可変入球手段が設定されている期間、前記停留状態に可変させるものである。

技術的思想5の遊技機は、技術的思想3または4記載の遊技機において、前記可変手段は、前記遊技球が入球可能な状態が終了した状態に前記可変入球手段が設定された後に、前記解除状態に設定するものである。

<効果>

技術的思想1記載の遊技機によれば、開放条件の成立に基づいて、遊技球の入球が可能となる入球手段と、その入球手段に遊技球が入球した場合に情報を取得可能な取得手段と、その取得手段により取得された前記情報を所定数まで記憶可能な記憶手段と、その記憶手段に記憶された前記情報に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段による判別結果に基づいた識別情報が表示される表示手段と、前記表示手段に前記第1判別結果に

基づいた識別情報が表示された場合に、遊技者に有利となる第 1 特典遊技を実行する第 1 特典遊技実行手段と、前記表示手段に前記第 1 判別結果よりも前記判別手段により判別され易く設定された第 2 判別結果が判別された場合に、前記第 1 特典遊技とは異なる第 2 特典遊技を実行する第 2 特典遊技実行手段と、前記第 2 特典遊技が実行された場合に遊技球の入球が可能に設定される特定領域と、その特定領域を遊技球が通過した場合に、前記第 1 特典遊技が前記第 1 特典遊技実行手段により実行される権利を付与する権利付与手段と、前記開放条件が成立し易くなる有利状態を設定し、少なくとも前記特定領域に遊技球が通過したことに基づいて、前記有利状態の設定を解除設定する設定手段と、前記特定領域に遊技球が入球するのを遅延させる遅延手段と、を有するものである。よって、遊技者の興趣を向上できるという効果がある。

技術的思想 2 記載の遊技機は、技術的思想 1 記載の遊技機の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記特定領域へと遊技球を誘導する誘導路を有し、前記遅延手段は、誘導路上を転動する遊技球を停留させることが可能な停留手段と、前記第 2 特典遊技の実行開始に基づいて、前記停留手段を遊技球が停留することが可能な停留状態に可変させ、解除条件の成立に基づいて前記停留状態を解除する可変手段と、を有するものである。よって、遊技者の興趣を向上できるという効果がある。

技術的思想 3 記載の遊技機は、技術的思想 1 または 2 記載の遊技機の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記第 2 特典遊技実行手段により前記第 2 特典遊技として遊技球が入球可能な状態に設定される可変入球手段を有し、前記特定領域は、前記可変入球手段に入球した遊技球が入球可能な位置に配置されているものである。よって、遊技者の興趣を向上できるという効果がある。

技術的思想 4 記載の遊技機は、技術的思想 3 記載の遊技機の奏する効果に加え、前記可変手段は、前記遊技球が入球可能な状態に前記可変入球手段が設定されている期間、前記停留状態に可変させるものである。よって、遊技者の興趣を向上できるという効果がある。

技術的思想 5 記載の遊技機は、技術的思想 3 または 4 記載の遊技機の奏する効果に加え、前記可変手段は、前記遊技球が入球可能な状態が終了した状態に前記可変入球手段が設定された後に、前記解除状態に設定するものである。よって、遊技者の興趣を向上できるという効果がある。

【手続補正 15】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】2066

【補正方法】変更

【補正の内容】

【2066】

10	パチンコ機（遊技機）
81	第 3 図柄表示装置（表示手段）
203a	特別図柄保留球格納エリア（記憶手段）
640	第 2 入賞口（入球手段）
640a	電動役物 640a（可変手段）
S105	取得手段
S240	判別手段、動的表示期間決定手段
S1040	特典付与手段
S2405	動的表示実行手段
S4714	状態設定手段
S4731	設定手段