

【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 6 年 7 月 23 日(2024.7.23)

【公開番号】特開 2023-17134(P2023-17134A)  
【公開日】令和 5 年 2 月 7 日(2023.2.7)  
【年通号数】公開公報(特許)2023-024  
【出願番号】特願 2021-116752(P2021-116752)  
【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

10

【手続補正書】  
【提出日】令和 6 年 7 月 12 日(2024.7.12)  
【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】

20

電氣的に駆動される第 1 駆動手段と、  
その第 1 駆動手段が駆動されることで第 1 位置と、その第 1 位置とは異なる第 2 位置とに可動可能な可動手段と、  
その可動手段に当接することが可能な移動体を移動させることが可能な電氣的に駆動される第 2 駆動手段と、  
判別を実行可能な判別手段と、  
その判別手段による判別結果を示す表示態様を表示可能な表示手段と、  
遊技者が操作可能な操作手段と、を有した遊技機において、  
前記判別手段による判別結果が特定の判別結果であることを示す表示態様が前記表示手段に表示された場合に、前記可動手段が可動されることに関連した特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、  
前記操作手段の操作に基づいて前記第 2 駆動手段を駆動させることが可能な駆動制御手段と、を有し、  
前記可動手段と前記移動体とは、遊技者に視認可能にされており、  
特定領域に前記移動体が位置している状態において、前記可動手段が前記第 1 位置から前記第 2 位置側へと可動される場合に前記可動手段の一端部と前記移動体とが当接し易くされていることを特徴とする遊技機。

30

【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 7  
【補正方法】削除  
【補正の内容】  
【手続補正 3】  
【補正対象書類名】明細書  
【補正対象項目名】0 0 0 8  
【補正方法】削除  
【補正の内容】  
【手続補正 4】

40

50

【補正対象書類名】明細書  
 【補正対象項目名】0011  
 【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】0012  
 【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】0013  
 【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】0014  
 【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】9183  
 【補正方法】変更  
 【補正の内容】  
 【9183】

10

20

< 共通群 >

上述した各遊技機のいずれかにおいて、前記遊技機はスロットマシンであることを特徴とする遊技機Z1。中でも、スロットマシン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動的表示が開始され、停止用操作手段（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た遊技機」となる。この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

30

上述した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であることを特徴とする遊技機Z2。中でも、パチンコ遊技機の基本構成としては操作ハンドルを備え、その操作ハンドルの操作に応じて球を所定の遊技領域へ発射し、球が遊技領域内の所定の位置に配設された作動口に入賞（又は作動口を通過）することを必要条件として、表示手段において動的表示されている識別情報が所定時間後に確定停止されるものが挙げられる。また、特別遊技状態の発生時には、遊技領域内の所定の位置に配設された可変入賞装置（特定入賞口）が所定の態様で開放されて球を入賞可能とし、その入賞個数に応じた有価価値（景品球のみならず、磁気カードへ書き込まれるデータ等も含む）が付与されるものが挙げられる。

40

上述した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

50

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>

従来より、パチンコ機などの遊技機は、駆動手段が駆動されることで可動する可動手段を設け、その可動手段を演出の一態様として可動させる遊技機が提案されていた（例えば、特許文献1：特開2014-132937号公報）。

しかしながら、更なる興趣の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等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。

10

<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、電氣的に駆動される第1駆動手段と、その第1駆動手段が駆動されることで第1位置と、その第1位置とは異なる第2位置とに可動可能な可動手段と、その可動手段に当接することが可能な移動体を移動させることが可能な電氣的に駆動される第2駆動手段と、判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示す表示態様を表示可能な表示手段と、遊技者が操作可能な操作手段と、を有し、前記判別手段による判別結果が特定の判別結果であることを示す表示態様が前記表示手段に表示された場合に、前記可動手段が可動されることに関連した特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、前記操作手段の操作に基づいて前記第2駆動手段を駆動させることが可能な駆動制御手段と、を有し、前記可動手段と前記移動体とは、遊技者に視認可能にされており、特定領域に前記移動体が位置している状態において、前記可動手段が前記第1位置から前記第2位置側へと可動される場合に前記可動手段の一端部と前記移動体とが当接し易くされている。

20

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、前記可動手段の一端部と前記移動体とが当接することで前記可動手段の移動範囲が規制され得る。

技術的思想3の遊技機は、技術的思想1又は2記載の遊技機において、前記移動体が所定の移動軌跡で移動可能となるように前記移動体を誘導することが可能な誘導路を有する。

<効果>

技術的思想1記載の遊技機によれば、電氣的に駆動される第1駆動手段と、その第1駆動手段が駆動されることで第1位置と、その第1位置とは異なる第2位置とに可動可能な可動手段と、その可動手段に当接することが可能な移動体を移動させることが可能な電氣的に駆動される第2駆動手段と、判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示す表示態様を表示可能な表示手段と、遊技者が操作可能な操作手段と、を有し、前記判別手段による判別結果が特定の判別結果であることを示す表示態様が前記表示手段に表示された場合に、前記可動手段が可動されることに関連した特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、前記操作手段の操作に基づいて前記第2駆動手段を駆動させることが可能な駆動制御手段と、を有し、前記可動手段と前記移動体とは、遊技者に視認可能にされており、特定領域に前記移動体が位置している状態において、前記可動手段が前記第1位置から前記第2位置側へと可動される場合に前記可動手段の一端部と前記移動体とが当接し易くされている。

30

40

よって、遊技の興趣を向上す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、前記可動手段の一端部と前記移動体とが当接することで前記可動手段の移動範囲が規制され得る。

よって、可動手段の一端部と移動体が当接することで可動手段の可動が制限されることで、遊技者に移動体が可動手段の一端部と当接するように操作手段を操作させる意欲を持たせることができ、可動手段を途中位置で止めるための制御をせずに、止める演出を実行でき、制御負荷を軽減しながら遊技の興趣を向上す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記載の遊技機の奏する効果に

50

加え、次の効果を奏する。即ち、前記移動体が所定の移動軌跡で移動可能となるように前記移動体を誘導することが可能な誘導路を有する。

よって、移動体が所定の移動軌跡で移動するように誘導手段により案内されることで、移動体の移動態様を遊技者が予測し易くでき、遊技の興趣を向上することができるという効果がある。

10

20

30

40

50