

【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10月22日(2024.10.22)

【公開番号】特開2023-59768(P2023-59768A)

【公開日】令和5年4月27日(2023.4.27)

【年通号数】公開公報(特許)2023-079

【出願番号】特願2021-169958(P2021-169958)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

10

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 0

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

【手続補正書】

【提出日】令和6年10月11日(2024.10.11)

【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

20

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

所定の判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、

その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技状態を設定する特典遊技状態設定手段と、を有した遊技機において、

所定の設定条件が成立したことに基づいて、予め定められた第1制御が実行される第1状態を設定する第1状態設定手段と、

遊技球を発射可能な発射手段と、

その発射手段によって予め定められた第1方向へと発射された遊技球が通過可能な位置に設けられている通過手段と、

その通過手段を遊技球が通過したことに基づいて成立し得る特定条件が予め定められた特定回数成立した場合に前記第1制御とは異なる第2制御が実行される第2状態を設定する第2状態設定手段と、

少なくとも前記第1状態が設定されている前記特典遊技状態において第1の表示態様を少なくとも含んで構成される第1演出を実行する第1演出実行手段と、

その第1演出実行手段により前記第1演出が実行されている状態において前記第1の表示態様を更新する更新手段と、

前記第1演出が終了した後に、前記第1方向へと遊技球を発射することを促す第2の表示態様を少なくとも含む演出である前記第1演出とは異なる第2演出を実行する第2演出実行手段と、を有す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】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】0008

【補正方法】削除

40

50

【補正の内容】

【手続補正4】

【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】9539

【補正方法】変更

【補正の内容】

【9539】

<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。

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。

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

10

20

30

40

50

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>

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行されるものがある（例えば、特許文献1：特開2001-17717号公報）。

10

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等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。

<手段>

この目的を達成するために技術的思想1の遊技機は、所定の判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となつことに基づいて遊技者に有利な特典遊技状態を設定する特典遊技状態設定手段と、を有し、所定の設定条件が成立したことにに基づいて、予め定められた第1制御が実行される第1状態を設定する第1状態設定手段と、遊技球を発射可能な発射手段と、その発射手段によって予め定められた第1方向へと発射された遊技球が通過可能な位置に設けられている通過手段と、その通過手段を遊技球が通過したことにに基づいて成立し得る特定条件が予め定められた特定回数成立した場合に前記第1制御とは異なる第2制御が実行される第2状態を設定する第2状態設定手段と、少なくとも前記第1状態が設定されている前記特典遊技状態において第1の表示態様を少なくとも含んで構成される第1演出を実行する第1演出実行手段と、その第1演出実行手段により前記第1演出が実行されている状態において前記第1の表示態様を更新する更新手段と、前記第1演出が終了した後に、前記第1方向へと遊技球を発射することを促す第2の表示態様を少なくとも含む演出である前記第1演出とは異なる第2演出を実行する第2演出実行手段と、を有する。

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、前記特典遊技状態中に前記第2状態に設定された後の所定期間ににおいて前記第1方向へと遊技球を発射した方が、前記第1方向とは異なる第2方向へと遊技球を発射するよりも有利となり易く構成されている。

30

技術的思想3の遊技機は、技術的思想2記載の遊技機において、少なくとも前記第2状態に設定されているが前記特典遊技状態には設定されていない所定の状態においては、前記第2方向へと遊技球を発射した方が、前記第1方向へと遊技球を発射するよりも有利となり易く構成されている。

<効果>

技術的思想1記載の遊技機によれば、所定の判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となつたことにに基づいて遊技者に有利な特典遊技状態を設定する特典遊技状態設定手段と、を有し、所定の設定条件が成立したことにに基づいて、予め定められた第1制御が実行される第1状態を設定する第1状態設定手段と、遊技球を発射可能な発射手段と、その発射手段によって予め定められた第1方向へと発射された遊技球が通過可能な位置に設けられている通過手段と、その通過手段を遊技球が通過したことにに基づいて成立し得る特定条件が予め定められた特定回数成立した場合に前記第1制御とは異なる第2制御が実行される第2状態を設定する第2状態設定手段と、少なくとも前記第1状態が設定されている前記特典遊技状態において第1の表示態様を少なくとも含んで構成される第1演出を実行する第1演出実行手段と、その第1演出実行手段により前記第1演出が実行されている状態において前記第1の表示態様を更新する更新手段と、前記第1演出が終了した後に、前記第1方向へと遊技球を

40

50

発射することを促す第 2 の表示態様を少なくとも含む演出である前記第 1 演出とは異なる第 2 演出を実行する第 2 演出実行手段と、を有する。

これにより、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、前記特典遊技状態中に前記第 2 状態に設定された後の所定期間ににおいて前記第 1 方向へと遊技球を発射した方が、前記第 1 方向とは異なる第 2 方向へと遊技球を発射するよりも有利となり易く構成されている。

これにより、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 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、少なくとも前記第 2 状態に設定されているが前記特典遊技状態には設定されていない所定の状態においては、前記第 2 方向へと遊技球を発射した方が、前記第 1 方向へと遊技球を発射するよりも有利となり易く構成されている。

これにより、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