

【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 1 月 29 日(2024.1.29)

【公開番号】特開 2022-112981(P2022-112981A)
【公開日】令和 4 年 8 月 3 日(2022.8.3)
【年通号数】公開公報(特許)2022-141
【出願番号】特願 2021-9045(P2021-9045)
【国際特許分類】
A 6 3 F 7/02(2006.01)
【F I】
A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

10

【手続補正書】
【提出日】令和 6 年 1 月 19 日(2024.1.19)
【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】

20

【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、
その入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて判別情報を取得可能な取得手段と、
その取得手段によって取得された前記判別情報を用いて判別を実行可能な判別手段と、
遊技球を発射可能な発射手段と、
その発射手段によって特定方向へと発射された遊技球が少なくとも入球可能な位置に設けられ、遊技球が入球可能な第 1 状態と、遊技球が入球困難な第 2 状態と、に可変可能に構成された可変入球手段と、

前記判別手段の判別結果が予め定められた第 1 の判別結果となったことに基づいて、前記可変入球手段が前記第 2 状態から前記第 1 状態へと所定期間可変する可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、を備えた遊技機において、

30

前記入球手段へと遊技球が入球可能となる第 1 位置と、その第 1 位置よりも遊技球が入球困難となる第 2 位置と、に可変可能な可変手段と、

所定の設定条件の成立に基づいて、第 1 制御と、その第 1 制御よりも前記入球手段へと遊技球が入球し易くなる第 2 制御と、を少なくとも含む複数のうち 1 の制御を設定する制御設定手段と、

予め定められた特定条件の成立に基づいて、前記第 1 制御が設定される第 1 遊技状態と、前記第 2 制御が設定される第 2 遊技状態と、を少なくとも含む複数のうち 1 の遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、を備え、

40

少なくとも前記第 2 遊技状態において前記第 1 の判別結果となって前記可変遊技が実行された場合に、当該可変遊技の実行中に前記特定方向へと発射された遊技球が前記可変入球手段へと到達可能な構成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】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

50

【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】	
【補正対象書類名】 明細書	
【補正対象項目名】 0 0 0 9	
【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	10
【補正対象項目名】 0 0 1 0	
【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】 0 0 1 3	
【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	20
【補正対象項目名】 0 0 1 4	
【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】 0 0 1 5	
【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	30
【補正対象項目名】 0 0 1 6	
【補正方法】 削除	
【補正の内容】	
【手続補正 1 0】	
【補正対象書類名】 明細書	
【補正対象項目名】 0 0 1 7	
【補正方法】 削除	
【補正の内容】	
【手続補正 1 1】	
【補正対象書類名】 明細書	40
【補正対象項目名】 0 0 1 8	
【補正方法】 削除	
【補正の内容】	
【手続補正 1 2】	
【補正対象書類名】 明細書	
【補正対象項目名】 0 0 1 9	
【補正方法】 削除	
【補正の内容】	
【手続補正 1 3】	
【補正対象書類名】 明細書	50

【補正対象項目名】 0 0 2 0

【補正方法】 削除

【補正の内容】

【手続補正 1 4】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 2 5 9 9 6

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 2 5 9 9 6 】

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 2 3。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。

10

< その他 >

20

パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、遊技者に有利となる当たり遊技が実行されるものがある。かかる遊技機の中には、遊技者にとって有利度合いが異なる複数の状態を設定可能にすることで遊技者の遊技に対する興趣向上を図っているものも存在する（例えば、特許文献 1：特開 2 0 0 1 - 0 3 8 0 0 7 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している。

< 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、遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて判別情報を取得可能な取得手段と、その取得手段によって取得された前記判別情報を用いて判別を実行可能な判別手段と、遊技球を発射可能な発射手段と、その発射手段によって特定方向へと発射された遊技球が少なくとも入球可能な位置に設けられ、遊技球が入球可能な第 1 状態と、遊技球が入球困難な第 2 状態と、に可変可能に構成された可変入球手段と、前記判別手段の判別結果が予め定められた第 1 の判別結果となったことに基づいて、前記可変入球手段が前記第 2 状態から前記第 1 状態へと所定期間可変する可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、を備えたものであり、前記入球手段へと遊技球が入球可能となる第 1 位置と、その第 1 位置よりも遊技球が入球困難となる第 2 位置と、に可変可能な可変手段と、所定の設定条件の成立に基づいて、第 1 制御と、その第 1 制御よりも前記入球手段へと遊技球が入球し易くなる第 2 制御と、を少なくとも含む複数のうち 1 の制御を設定する制御設定手段と、予め定められた特定条件の成立に基づいて、前記第 1 制御が設定される第 1 遊技状態と、前記第 2 制御が設定される第 2 遊技状態と、を少なくとも含む複数のうち 1 の遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、を備え、少なくとも前記第 2 遊技状態において前記第 1 の判別結果となつて前記可変遊技が実行された場合に、当該可変遊技の実行中に前記特定方向へと発射された遊技球が前記可変入球手段へと到達可能な構成である。

30

40

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、前記第 1 の判別結果となった時点の遊技状態と、当該第 1 の判別結果に基づく前記可変遊技の実行が終了した後の遊技状態と、を同一とさせる手段を備え、前記第 2 遊技状態は、前記第 1 遊技状態よりも、前記特定方向へと遊技球を発射し続けた場合に前記可変遊技が実行され易い構成である

50

。—

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、前記遊技状態設定手段は、前記特定条件の成立に基づいて、前記第 1 遊技状態と、前記第 2 遊技状態と、前記第 2 遊技状態よりも前記可変遊技が実行され易い遊技状態である第 3 遊技状態と、を少なくとも含む複数のうち 1 の遊技状態を設定可能である。

技術的思想 4 の遊技機は、技術的思想 2 又は 3 記載の遊技機において、前記第 2 遊技状態において前記判別手段の判別結果が前記第 1 の判別結果とは異なる第 2 の判別結果となったことに基づいて、前記第 2 遊技状態とは少なくとも異なる所定の遊技状態を設定可能な第 2 遊技状態設定手段を備え、前記第 2 遊技状態は、前記第 2 の判別結果となるまで継続し得る構成である。

技術的思想 5 の遊技機は、技術的思想 4 記載の遊技機において、少なくとも前記可変入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて、所定数の賞球を払い出す払出手段を備え、前記第 2 遊技状態は、前記第 1 遊技状態よりも、前記特定方向へと遊技球を発射し続けた場合に前記払出手段によって払い出される賞球数が多くなり易くなる構成である。

< 効果 >

技術的思想 1 記載の遊技機によれば、遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて判別情報を取得可能な取得手段と、その取得手段によって取得された前記判別情報を用いて判別を実行可能な判別手段と、遊技球を発射可能な発射手段と、その発射手段によって特定方向へと発射された遊技球が少なくとも入球可能な位置に設けられ、遊技球が入球可能な第 1 状態と、遊技球が入球困難な第 2 状態と、に可変可能に構成された可変入球手段と、前記判別手段の判別結果が予め定められた第 1 の判別結果となったことに基づいて、前記可変入球手段が前記第 2 状態から前記第 1 状態へと所定期間可変する可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、を備えたものであり、前記入球手段へと遊技球が入球可能となる第 1 位置と、その第 1 位置よりも遊技球が入球困難となる第 2 位置と、に可変可能な可変手段と、所定の設定条件の成立に基づいて、第 1 制御と、その第 1 制御よりも前記入球手段へと遊技球が入球し易くなる第 2 制御と、を少なくとも含む複数のうち 1 の制御を設定する制御設定手段と、予め定められた特定条件の成立に基づいて、前記第 1 制御が設定される第 1 遊技状態と、前記第 2 制御が設定される第 2 遊技状態と、を少なくとも含む複数のうち 1 の遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、を備え、少なくとも前記第 2 遊技状態において前記第 1 の判別結果となつて前記可変遊技が実行された場合に、当該可変遊技の実行中に前記特定方向へと発射された遊技球が前記可変入球手段へと到達可能な構成である。

これにより、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、前記第 1 の判別結果となった時点の遊技状態と、当該第 1 の判別結果に基づく前記可変遊技の実行が終了した後の遊技状態と、を同一とさせる手段を備え、前記第 2 遊技状態は、前記第 1 遊技状態よりも、前記特定方向へと遊技球を発射し続けた場合に前記可変遊技が実行され易い構成である。

これにより、可変遊技の前後で遊技状態を維持することができるので、特に、有利な第 2 遊技状態において可変遊技となった場合に、可変入球手段へと遊技球を入球させる機会を得ることができる上に、有利な遊技状態も維持されることとなり、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させ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、前記遊技状態設定手段は、前記特定条件の成立に基づいて、前記第 1 遊技状態と、前記第 2 遊技状態と、前記第 2 遊技状態よりも前記可変遊技が実行され易い遊技状態である第 3 遊技状態と、を少なくとも含む複数のうち 1 の遊技状態を設定可能である。

これにより、第 3 遊技状態が設定されると、第 2 遊技状態よりも可変遊技が実行され易くなるため、第 3 遊技状態が設定された場合に、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

技術的思想 4 記載の遊技機によれば、技術的思想 2 又は 3 記載の遊技機の奏する効果に加

10

20

30

40

50

え、前記第 2 遊技状態において前記判別手段の判別結果が前記第 1 の判別結果とは異なる第 2 の判別結果となったことに基づいて、前記第 2 遊技状態とは少なくとも異なる所定の遊技状態を設定可能な第 2 遊技状態設定手段を備え、前記第 2 遊技状態は、前記第 2 の判別結果となるまで継続し得る構成である。

これにより、第 1 の判別結果となっても第 2 遊技状態が維持される一方で、第 2 の判別結果となることで所定の遊技状態に変更されてしまうので、第 2 の判別結果とならずにより多くの回数、第 1 の判別結果となることを強く期待させる斬新な遊技性を実現することができるという効果がある。

技術的思想 5 記載の遊技機によれば、技術的思想 4 記載の遊技機の奏する効果に加え、少なくとも前記可変入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて、所定数の賞球を払い出す払出手段を備え、前記第 2 遊技状態は、前記第 1 遊技状態よりも、前記特定方向へと遊技球を発射し続けた場合に前記払出手段によって払い出される賞球数が多くなり易くなる構成である。

10

これにより、第 2 遊技状態では、第 1 遊技状態よりも有利な制御が実行される上に、可変遊技の実行中に可変入球手段へと遊技球を到達させて賞球を獲得することができるため、第 2 遊技状態が設定された場合に遊技者に対してより大きな喜びや満足感を抱かせることができるという効果がある。

20

30

40

50