

【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9月2日(2024.9.2)

【公開番号】特開2024-40480(P2024-40480A)

【公開日】令和6年3月25日(2024.3.25)

【年通号数】公開公報(特許)2024-054

【出願番号】特願2024-21369(P2024-21369)

【国際特許分類】

A 63 F 7/02 (2006.01)

10

【F I】

A 63 F 7/02 315 A

【手続補正書】

【提出日】令和6年8月23日(2024.8.23)

【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】

遊技盤と、第1位置と、その第1位置とは異なる第2位置とを変位可能な第1変位部材と、第2変位部材と、を備え、所定態様の変位において、前記第1変位部材と前記第2変位部材とが相対変位するように構成される遊技機であって、

所定方向視の所定領域で視認され得る面が、前記第1変位部材の変位によって第1の面と第2の面とで変化可能に構成され、

前記第2位置は、前記第1位置よりも、前記第1変位部材の視認性が低い位置であって、前記所定態様の変位および前記視認され得る面の変化は、同一の駆動手段からの駆動力により生じるよう構成され、

前記視認され得る面の変化は、前記駆動手段による前記第2変位部材の変位に伴って前記第1変位部材が変位することにより生じ、

前記第1変位部材は、前記第1位置において少なくとも一部が前記遊技盤の前側面よりも前方側に位置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】0002

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0002】

40

パチンコ機等の遊技機において、変位手段が変位可能に構成される遊技機がある(特許文献1)。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0003

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0003】

【特許文献1】特開2010-200914号公報

【手続補正4】

50

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0004

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0004】

しかしながら、上述した従来の遊技機では、変位手段の変位を好適にする観点で改善の余地があるという問題点があった。

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0005

10

【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、変位手段の変位を好適にすることができる遊技機を提供することを目的とする。

【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0006

20

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

この目的を達成するために請求項1記載の遊技機は、遊技盤と、第1位置と、その第1位置とは異なる第2位置とを変位可能な第1変位部材と、第2変位部材と、を備え、所定態様の変位において、前記第1変位部材と前記第2変位部材とが相対変位するように構成される遊技機であって、所定方向視の所定領域で視認され得る面が、前記第1変位部材の変位によって第1の面と第2の面とで変化可能に構成され、前記第2位置は、前記第1位置よりも、前記第1変位部材の視認性が低い位置であって、前記所定態様の変位および前記視認され得る面の変化は、同一の駆動手段からの駆動力により生じるよう構成され、前記視認され得る面の変化は、前記駆動手段による前記第2変位部材の変位に伴って前記第1変位部材が変位することにより生じ、前記第1変位部材は、前記第1位置において少なくとも一部が前記遊技盤の前側面よりも前方側に位置する。

30

【手続補正7】

【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】

請求項1記載の遊技機によれば、変位手段の変位を好適にことができる。

【手続補正8】

【補正対象書類名】明細書

40

【補正対象項目名】0008

【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】10806

【補正方法】変更

【補正の内容】

【10806】

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

50

とを融合させたものであることを特徴とする遊技機 Z 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。

<その他>

10

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 2012-217766 号公報）。

しかしながら、遊技が単調となってしまい、遊技者の遊技に対する興趣が低下してしまうという問題があった。

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できる遊技機を提供することを目的とする。

<手段>

20

この目的を達成するために技術的思想 1 の遊技機は、第 1 判別を実行可能な第 1 判別手段と、その第 1 判別手段により実行される前記第 1 判別よりも遊技者に有利な第 2 判別を実行可能な第 2 判別手段と、前記第 1 判別手段による前記第 1 判別の結果が特定の第 1 判別結果であることに基づいて第 1 特典を付与することが可能な第 1 特典付与手段と、前記第 2 判別手段による前記第 2 判別の結果が特定の第 2 判別結果であることに基づいて第 2 特典を付与することが可能な第 2 特典付与手段と、第 1 遊技状態と、その第 1 遊技状態よりも前記第 2 判別が実行され易い第 2 遊技状態と、前記第 1 遊技状態よりも前記第 2 判別が実行され易く、前記第 2 遊技状態よりも前記第 2 判別が実行され難い第 3 遊技状態と、を少なくとも含む複数の遊技状態の中から 1 の遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、を有し、前記第 2 遊技状態が設定されている状態で実行された前記第 2 判別の回数が第 1 回数に到達したことにに基づいて前記第 2 遊技状態を終了させることができた後も第 2 遊技状態終了手段と、前記第 3 遊技状態が設定されている状態で実行された前記第 2 判別の回数が前記第 1 回数よりも多い第 2 回数に到達したことにに基づいて前記第 3 遊技状態を終了させることができた後も第 3 遊技状態終了手段と、を有する。

30

<効果>

技術的思想 1 記載の遊技機によれば、第 1 判別を実行可能な第 1 判別手段と、その第 1 判別手段により実行される前記第 1 判別よりも遊技者に有利な第 2 判別を実行可能な第 2 判別手段と、前記第 1 判別手段による前記第 1 判別の結果が特定の第 1 判別結果であることに基づいて第 1 特典を付与することが可能な第 1 特典付与手段と、前記第 2 判別手段による前記第 2 判別の結果が特定の第 2 判別結果であることに基づいて第 2 特典を付与することが可能な第 2 特典付与手段と、第 1 遊技状態と、その第 1 遊技状態よりも前記第 2 判別が実行され易い第 2 遊技状態と、前記第 1 遊技状態よりも前記第 2 判別が実行され易く、前記第 2 遊技状態よりも前記第 2 判別が実行され難い第 3 遊技状態と、を少なくとも含む複数の遊技状態の中から 1 の遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、を有し、前記第 2 遊技状態が設定されている状態で実行された前記第 2 判別の回数が第 1 回数に到達したことにに基づいて前記第 2 遊技状態を終了させることができた後も第 2 遊技状態終了手段と、前記第 3 遊技状態が設定されている状態で実行された前記第 2 判別の回数が前記第 1 回数よりも多い第 2 回数に到達したことにに基づいて前記第 3 遊技状態を終了させることができた後も第 3 遊技状態終了手段と、を有する。

40

よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上することができるという効果がある。

<符号>

50

1 0 パチンコ機（遊技機）
S 1 9 1 第1判別手段、第2判別手段
S 1 2 9 3 設定手段
S 1 2 9 4 遊技状態設定手段
S 4 0 2 7 1 第2遊技状態終了手段、第3遊技状態終了手段

【手続補正10】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】10807

【補正方法】変更

【補正の内容】

【10807】

10

1 0 パチンコ機（遊技機）
1 3 遊技盤（遊技盤）
6 3 0 昇降板部材（第2変位部材）
6 4 8 駆動モータ（駆動手段）
8 1 0 回転部材（第1変位部材）

20

30

40

50