

【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 3 年 12 月 23 日 (2021.12.23)

【公開番号】特開 2020-81806 (P2020-81806A)
 【公開日】令和 2 年 6 月 4 日 (2020.6.4)
 【年通号数】公開・登録公報 2020-022
 【出願番号】特願 2018-226129 (P2018-226129)
 【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 0

【手続補正書】

【提出日】令和 3 年 11 月 12 日 (2021.11.12)

【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】

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特定の判別結果になったことに基づいて遊技者に有利な特典
遊技を実行する特典遊技実行手段と、を有した遊技機において、
少なくとも遊技者にとって不利な第 1 遊技状態において、前記判別手段の判別結果が前
記特定の判別結果になることとは少なくとも異なる特定の設定条件が成立したことに基
いて、前記第 1 遊技状態よりも遊技者に有利な第 2 遊技状態を設定する第 2 遊技状態設定
手段と、
予め定められた特定条件が成立したに基づいて、遊技者が所定の特典を獲得し得る
特定遊技を実行する特定遊技実行手段と、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所定の特典を獲得し易い遊技状態で
あり、
前記第 1 遊技状態は、前記遊技機が初期化された場合に少なくとも設定される遊技状態
であり、
前記遊技機は、
遊技球を遊技領域へと発射可能な発射手段を有し、
前記特定条件が成立した時点の遊技状態が、当該特定条件が成立したに基づいて実
行された前記特定遊技が終了した後も維持され得る構成であり、
前記特定条件は、前記発射手段によって第 1 方向へと遊技球が発射された場合に成立し
得る条件であって前記発射手段によって前記第 1 方向とは異なる第 2 方向へと遊技球が発
射された場合に成立しない条件であり、
前記第 1 遊技状態は、前記発射手段によって前記第 1 方向へと遊技球が発射され続けた
場合よりも、前記第 2 方向へと遊技球が発射され続けた場合の方が、前記判別条件が成立
し易くなる構成であり、
前記第 2 遊技状態は、前記発射手段によって前記第 1 方向へと遊技球が発射され続けた
場合の方が、前記第 2 方向へと遊技球が発射され続けた場合よりも、前記判別条件が成立
し易くなる構成であり、
前記遊技機は、
前記第 2 遊技状態において所定の前記判別手段の判別が実行されたに基づいて、前

記第 2 遊技状態に対応する第 1 演出態様を少なくとも含む第 1 演出を実行可能な第 1 演出実行手段と、

少なくとも前記第 2 遊技状態が設定されてから最初に前記特定遊技が実行されるまでの間の所定期間において、前記第 1 演出の実行時には開始されない第 2 演出態様を少なくとも含んで構成される第 2 演出を実行可能な第 2 演出実行手段と、を有し、

前記第 1 遊技状態において前記特定の判別結果になったとしても、当該特定の判別結果に基づく前記特典遊技が終了した後で前記特典遊技が実行されずに前記特定の設定条件が成立した場合に前記第 2 遊技状態を設定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 2

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 2】

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、当たり遊技を実行するものがある。かかる遊技機の中には、例えば、遊技者にとって有利度合いが異なる複数の当たり種別を設けることにより、興趣向上を図っているものも存在する。

【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 3

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 3】

【特許文献 1】特許第 2 5 1 4 4 1 7 号公報

【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 4

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 4】

しかしながら、更なる興趣向上が求められている。

【手続補正 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 6

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 6】

この目的を達成するために請求項 1 記載の遊技機は、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特定の判別結果になったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を有し、少なくとも遊技者にとって不利な第 1 遊技状態において、前記判別手段の判別結果が前記特定の判別結果になることとは少なくとも異なる特定の設定条件が成立したに基づいて、前記第 1 遊技状態よりも遊技者に有利な第 2 遊技状態を設定する第 2 遊技状態設定手段と、予め定められた特定条件が成立したに基づいて、遊技者が所定の特典を獲得し得る特定遊技を実行する特定遊技実行手段と、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所定の特典を獲得し易い遊技状態であり、前記第 1 遊技状態は、前記遊技機が初期化された場合に少なくとも設定される遊技状態であり、前記遊技機は、遊技球を遊技領域へと発射可能な発射手段を有し、前記特定条件が成立した時点の遊技状態が、当該特定条件が成立したに基づいて実行された前記特定遊技が終了した後も維持され得る構成であり、前記

特定条件は、前記発射手段によって第1方向へと遊技球が発射された場合に成立し得る条件であって前記発射手段によって前記第1方向とは異なる第2方向へと遊技球が発射された場合に成立しない条件であり、前記第1遊技状態は、前記発射手段によって前記第1方向へと遊技球が発射され続けた場合よりも、前記第2方向へと遊技球が発射され続けた場合の方が、前記判別条件が成立し易くなる構成であり、前記第2遊技状態は、前記発射手段によって前記第1方向へと遊技球が発射され続けた場合の方が、前記第2方向へと遊技球が発射され続けた場合よりも、前記判別条件が成立し易くなる構成であり、前記遊技機は、前記第2遊技状態において所定の前記判別手段の判別が実行されたことに基づいて、前記第2遊技状態に対応する第1演出態様を少なくとも含む第1演出を実行可能な第1演出実行手段と、少なくとも前記第2遊技状態が設定されてから最初に前記特定遊技が実行されるまでの間の所定期間において、前記第1演出の実行時には開始されない第2演出態様を少なくとも含んで構成される第2演出を実行可能な第2演出実行手段と、を有し、前記第1遊技状態において前記特定の判別結果になったとしても、当該特定の判別結果に基づく前記特典遊技が終了した後で前記特典遊技が実行されずに前記特定の設定条件が成立した場合に前記第2遊技状態を設定可能な構成である。

【手続補正6】

【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、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特定の判別結果になったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を有し、少なくとも遊技者にとって不利な第1遊技状態において、前記判別手段の判別結果が前記特定の判別結果になることとは少なくとも異なる特定の設定条件が成立したことに基づいて、前記第1遊技状態よりも遊技者に有利な第2遊技状態を設定する第2遊技状態設定手段と、予め定められた特定条件が成立したことに基づいて、遊技者が所定の特典を獲得し得る特定遊技を実行する特定遊技実行手段と、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所定の特典を獲得し易い遊技状態であり、前記第1遊技状態は、前記遊技機が初期化された場合に少なくとも設定される遊技状態であり、前記遊技機は、遊技球を遊技領域へと発射可能な発射手段を有し、前記特定条件が成立した時点の遊技状態が、当該特定条件が成立したことに基づいて実行された前記特定遊技が終了した後も維持され得る構成であり、前記特定条件は、前記発射手段によって第1方向へと遊技球が発射された場合に成立し得る条件であって前記発射手段によって前記第1方向とは異なる第2方向へと遊技球が発射された場合に成立しない条件であり、前記第1遊技状態は、前記発射手段によって前記第1方向へと遊技球が発射され続けた場合よりも、前記第2方向へと遊技球が発射され続けた場合の方が、前記判別条件が成立し易くなる構成であり、前記第2遊技状態は、前記発射手段によって前記第1方向へと遊技球が発射され続けた場合の方が、前記第2方向へと遊技球が発射され続けた場合よりも、前記判別条件が成立し易くなる構成であり、前記遊技機は、前記第2遊技状態において所定の前記判別手段の判別が実行されたことに基づいて、前記第2遊技状態に対応する第1演出態様を少なくとも含む第1演出を実行可能な第1演出実行手段と、少なくとも前記第2遊技状態が設定されてから最初に前記特定遊技が実行されるまでの間の所定期間において、前記第1演出の実行時には開始されない第2演出態様を少なくとも含んで構成される第2演出を実行可能な第2演出実行手段と、を有し、前記第1遊技状態において前記特定の判別結果になったとしても、当該特定の判別結果に基づく前記特典遊技が終了した後で前記特典遊技が実行されずに前記特定の設定条件が成立した場合に前記第2遊技状態を設定可能な構成である。

【手続補正7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】 7 8 5 0

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 7 8 5 0 】

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。

<その他>

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、当たり遊技を実行するものがある。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遊技を実行可能にし、様々な遊技において当たり遊技を目指す遊技を行わせることにより遊技者の遊技に対する興趣向上を図っているものがある（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る。

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、前記入球手段に遊技球が入球したことに基づいて情報を取得可能な取得手段と、前記取得手段により取得された情報が記憶されることが可能な記憶手段と、前記記憶手段に記憶されている前記情報に基づいて判別することが可能な判別手段と、前記判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示することが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の前記判別結果を示すための態様で前記識別情報が表示された場合に、遊技者に有利となる特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、を有し、前記判別手段により判別されるよりも前に前記記憶手段に記憶されている前記情報に基づいて判別を実行可能な事前判別手段と、前記事前判別手段による判別結果に基づく演出を実行可能な演出実行手段と、前記記憶手段に記憶されている情報のうち、前記演出実行手段により実行された前記演出に対応した前記事前判別手段による判別された前記情報以外の数情報を示すための示唆情報を示唆可能な示唆手段と、を有するものである。

<効果>

技術的思想 1 記載の遊技機によれば、遊技球が入球可能な入球手段と、前記入球手段に遊技球が入球したことに基づいて情報を取得可能な取得手段と、前記取得手段により取得された情報が記憶されることが可能な記憶手段と、前記記憶手段に記憶されている前記情報に基づいて判別することが可能な判別手段と、前記判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示することが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の前記判別結果を示すための態様で前記識別情報が表示された場合に、遊技者に有利となる特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、を有し、前記判別手段により判別されるよりも前に前記記憶手段に記憶されている前記情報に基づいて判別を実行可能な事前判別手段と、前記事前判別手段による判別結果に基づく演出を実行可能な演出実行手段と、前記記憶手段に記憶されている情報のうち、前記演出実行手段により実行された前記演出に対応した前記事前判別手段による判別された前記情報以外の数情報を示すための示唆情報を示唆可能な示唆手段と、を有するものである。

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。

【手続補正 8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】7 8 5 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【7 8 5 1】

| | |
|--------------------|-----------------------------------|
| 1 0 | パチンコ機（遊技機） |
| <u>1 1 2</u> | <u>発射制御装置（第 1 2 実施形態における発射手段）</u> |
| 6 4 0 | 第 2 入球口（入球手段） |
| C 2 1 3 | 判別手段 |
| C 3 0 8 | 取得手段 |
| C 3 1 0 | 記憶手段 |
| C 4 1 0 4 | 演出実行手段 |
| <u>S 4 0 6</u> | <u>第 1 2 実施形態における判別手段の一部</u> |
| <u>S 4 0 8</u> | <u>第 1 2 実施形態における特典遊技実行手段の一部</u> |
| <u>S 1 0 0 6</u> | <u>第 1 2 実施形態における判別手段の一部</u> |
| <u>S 1 0 0 8</u> | <u>第 1 2 実施形態における特典遊技実行手段の一部</u> |
| <u>S 1 1 0 1</u> | <u>第 1 2 実施形態における判別手段の一部</u> |
| <u>S 1 1 0 3</u> | <u>第 1 2 実施形態における特定遊技実行手段</u> |
| <u>S 1 3 4 0 4</u> | <u>第 1 2 実施形態における第 1 演出実行手段</u> |
| <u>S 1 3 5 0 3</u> | <u>第 1 2 実施形態における第 2 演出実行手段</u> |