

【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 2 年 1 月 30 日 (2020.1.30)

【公開番号】特開 2018-130178 (P2018-130178A)

【公開日】平成 30 年 8 月 23 日 (2018.8.23)

【年通号数】公開・登録公報 2018-032

【出願番号】特願 2017-24364 (P2017-24364)

【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

A 6 3 F 7/02 3 2 0

【手続補正書】

【提出日】令和 1 年 12 月 13 日 (2019.12.13)

【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】

遊技球が入球可能な入球手段と、

その入球手段に遊技球が入球した場合に情報を取得可能な取得手段と、

その取得手段により取得された前記情報を所定数まで記憶可能な記憶手段と、

その記憶手段に記憶された前記情報に基づいて判別を実行する判別手段と、

その判別手段による判別結果を示すための識別情報が表示される表示手段と、

前記識別情報を動的表示させる動的表示実行手段と、

その動的表示実行手段により動的表示される前記識別情報の動的表示期間を決定する動的表示期間決定手段と、

特定の前記判別結果に基づいた前記識別情報が停止表示された場合に、遊技者に有利となる特典を付与する特典付与手段と、を有した遊技機において、

前記入球手段に遊技球が入球可能な第 1 状態と、遊技球の入球が前記第 1 状態よりも困難となる第 2 状態とに可変可能な可変手段と、

その可変手段を前記第 2 状態から第 1 状態へと所定条件が成立するまで可変させる可変制御手段と、

特定条件の成立に基づいて、前記可変制御手段により前記可変手段が前記第 1 状態へと可変され易い有利状態を終了条件の成立まで設定する状態設定手段と、

その状態設定手段により前記有利状態が設定された後、初めに実行される前記識別情報の動的表示期間中に、前記入球手段に遊技球が入球可能となる設定を実行する設定手段と、を有し、

前記遊技機は、前記有利状態が設定されている状態で実行された前記判別の結果が前記特定の判別結果であることに基づいて前記特定条件を成立させることが可能であり、

前記設定手段は、前記入球可能となる設定として、前記動的表示期間決定手段により決定される動的表示期間として前記有利状態が設定されていない場合よりも動的表示期間の長い第 1 動的表示期間が決定される割合が高くなるように設定するものであり、

前記動的表示期間決定手段は、前記有利状態が設定されている状態で実行された前記判別の結果が前記特定の判別結果である場合の方が、前記有利状態が設定されていない状態で実行された前記判別の結果が前記特定の判別結果である場合よりも、動的表示期間の短

い第 2 動的表示期間を決定可能であり、

前記可変制御手段は、前記第 1 動的表示期間となる前記動的表示期間で前記識別情報が動的表示されている間に、前記記憶手段に前記所定数の前記情報を記憶させることが可能となるように前記可変手段を可変制御可能であることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記入球手段に入球した遊技球を検出可能な検出手段を有するものであることを特徴とする請求項 1 記載の遊技機。

【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】

パチンコ機等の遊技機には、入球可能となる入球口を有し、その入球口へ遊技球が入球することに基づいて特典遊技（当たり遊技等）を付与可能にするパチンコ機が提案されている。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0005

【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、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。

【手続補正 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

この目的を達成するために本発明の遊技機は、遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段に遊技球が入球した場合に情報を取得可能な取得手段と、その取得手段により取得された前記情報を所定数まで記憶可能な記憶手段と、その記憶手段に記憶された前記情報に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が表示される表示手段と、前記識別情報を動的表示させる動的表示実行手段と、その動的表示実行手段により動的表示される前記識別情報の動的表示期間を決定する動的表示期間決定手段と、特定の前記判別結果に基づいた前記識別情報が停止表示された場合に、遊技者に有利となる特典を付与する特典付与手段と、を有し、前記入球手段に遊技球が入球可能な第 1 状態と、遊技球の入球が前記第 1 状態よりも困難となる第 2 状態とに可変可能な可変手段と、その可変手段を前記第 2 状態から第 1 状態へと所定条件が成立するまで可変させる可変制御手段と、特定条件の成立に基づいて、前記可変制御手段により前記可変手段が前記第 1 状態へと可変され易い有利状態を終了条件の成立まで設定する状態設定手段と、その状態設定手段により前記有利状態が設定された後、初めに実行される前記識別情報の動的表示期間中に、前記入球手段に遊技球が入球可能となる設定を実行する設定手段と、を有し、前記遊技機は、前記有利状態が設定されている状態で実行された前記判別の結果が前記特定の判別結果であることに基づいて前記特定条件を成立させることが可能であり、前記設定手段は、前記入球可能となる設定として、前記動的表示期間決定手段により決定される動的表示期間として前記有利状態が設定されていない場合よりも動的表示期間の長い第 1 動的表示期間が決定される割合が高くなるように設定するものであり、前記動的表示期間決定手段は、前記有利状態が設定されている状態で実行された前記判別の

結果が前記特定の判別結果である場合の方が、前記有利状態が設定されていない状態で実行された前記判別の結果が前記特定の判別結果である場合よりも、動的表示期間の短い第2動的表示期間を決定可能であり、前記可変制御手段は、前記第1動的表示期間となる前記動的表示期間で前記識別情報が動的表示されている間に、前記記憶手段に前記所定数の前記情報を記憶させることが可能となるように前記可変手段を可変制御可能である。

【手続補正5】

【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6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0008

【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】0009

【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】0010

【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】0011

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0011】

本発明の遊技機によれば、遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段に遊技球が入球した場合に情報を取得可能な取得手段と、その取得手段により取得された前記情報を所定数まで記憶可能な記憶手段と、その記憶手段に記憶された前記情報に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が表示される表示手段と、前記識別情報を動的表示させる動的表示実行手段と、その動的表示実行手段により動的表示される前記識別情報の動的表示期間を決定する動的表示期間決定手段と、特定の前記判別結果に基づいた前記識別情報が停止表示された場合に、遊技者に有利となる特典を付与する特典付与手段と、を有し、前記入球手段に遊技球が入球可能な第1状態と、遊技球の入球が前記第1状態よりも困難となる第2状態とに可変可能な可変手段と、その可変手段を前記第2状態から第1状態へと所定条件が成立するまで可変させる可変制御手段と、特定条件の成立に基づいて、前記可変制御手段により前記可変手段が前記第1状態へと可変され易い有利状態を終了条件の成立まで設定する状態設定手段と、その状態設定手段により前記有利状態が設定された後、初めに実行される前記識別情報の動的表示期間中に、前記入球手段に遊技球が入球可能となる設定を実行する設定手段と、を有し、前記遊技機は、前記有利状態が設定されている状態で実行された前記判別の結果が前記特定の判別結果であることに基づいて前記特定条件を成立させることが可能であり、前記設定手段は、前記入球可能となる設定として、前記動的表示期間決定手段により決定される動的表示期間として前記有利状態が設定されていない場合よりも動的表示期間の長い第1動的表示期間が決定される割合が高くなるように設定するものであり、前記動的表示期間決定

手段は、前記有利状態が設定されている状態で実行された前記判別の結果が前記特定の判別結果である場合の方が、前記有利状態が設定されていない状態で実行された前記判別の結果が前記特定の判別結果である場合よりも、動的表示期間の短い第２動的表示期間を決定可能であり、前記可変制御手段は、前記第１動的表示期間となる前記動的表示期間で前記識別情報が動的表示されている間に、前記記憶手段に前記所定数の前記情報を記憶させることが可能となるように前記可変手段を可変制御可能である。よって、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

【手続補正１０】

【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１１】

【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１２】

【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１３】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】００１５

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正１４】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】２０６５

【補正方法】変更

【補正の内容】

【２０６５】

上述した各実施形態または各制御例における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２３。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、電動役物が開放（または可動）されることにより入球可能となる入球口を有し、その入球口へ遊技球が入球することに基づいて実行される特定の遊技（当たり遊技等）中に開放される入賞装置と、入賞装置内に設けられている特定領域（入賞スイッチ等）を、遊技球が通過することによって遊技者に有利となる特典遊技（当たり遊技等）を付与可能にするパチンコ機が提案されている（例えば、特許文献１：特開２

011-010741号公報)。

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を解決するためになされたものであり、遊技者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、開放条件の成立に基づいて、遊技球の入球が可能となる入球手段と、その入球手段に遊技球が入球した場合に情報を取得可能な取得手段と、その取得手段により取得された前記情報を所定数まで記憶可能な記憶手段と、その記憶手段に記憶された前記情報に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段による判別結果に基づいた識別情報が表示される表示手段と、前記表示手段に前記第1判別結果に基づいた識別情報が表示された場合に、遊技者に有利となる第1特典遊技を実行する第1特典遊技実行手段と、その第1特典遊技実行手段により実行される前記第1特典遊技が実行された後に、設定条件が成立している場合には、前記開放条件が成立し易い有利状態を設定する設定手段と、前記表示手段に前記第1判別結果よりも前記判別手段により判別され易く設定された第2判別結果が判別された場合に、前記第1特典遊技とは異なる第2特典遊技を実行する第2特典遊技実行手段と、前記第2特典遊技が実行された場合に遊技球の入球が可能に設定される特定領域と、その特定領域を遊技球が通過した場合に遊技者に有利な特典を付与する特典付与手段と、前記特定領域を遊技球が通過したことに基いて、前記有利状態の終了を設定する終了手段と、前記第1特典遊技の開始に基いて、特定条件が成立するまで、前記開放条件の成立間隔を短くさせる可変制御手段と、を有するものである。

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、遊技球が通過可能な通過領域と、その通過領域を遊技球が通過したことを検出可能な検出手段と、その検出手段が遊技球の通過を検出したことに基いて、所定の判定を実行する判定手段と、その判定手段による判定結果に基づいた判定情報が動的表示される判定情報表示手段と、その判定情報表示手段に表示される前記判定情報の動的表示期間を選択する判定表示期間選択手段と、その判定表示期間選択手段により選択される前記動的表示期間が複数設定された動的表示期間群が複数記憶された群記憶手段と、その群記憶手段より前記判定表示期間選択手段が前記動的表示期間を選択する1の前記動的表示期間群を設定する動的表示期間群設定手段と、を有し、前記可変制御手段は、前記動的表示期間群設定手段により短い動的表示期間の選択割合が高く設定された短動的表示期間群が設定されるように制御するものである。

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、前記特定条件は、前記第1特典遊技が開始されてから動的表示される1の前記判定情報の動的表示が終了することに基いて成立するものである。

技術的思想4の遊技機は、技術的思想1から3のいずれかに記載の遊技機において、前記入球手段は、遊技球の入球を妨げる閉鎖状態と遊技球の入球を補助する開放状態とに可変可能な可変手段とを有するものである。

技術的思想5の遊技機は、技術的思想1から4のいずれかに記載の遊技機において、前記特典付与手段は、前記特典として前記第1特典遊技が実行される権利を付与するものである。

< 効果 >

技術的思想1記載の遊技機によれば、開放条件の成立に基づいて、遊技球の入球が可能となる入球手段と、その入球手段に遊技球が入球した場合に情報を取得可能な取得手段と、その取得手段により取得された前記情報を所定数まで記憶可能な記憶手段と、その記憶手段に記憶された前記情報に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段による判別結果に基づいた識別情報が表示される表示手段と、前記表示手段に前記第1判別結果に基づいた識別情報が表示された場合に、遊技者に有利となる第1特典遊技を実行する第1特典遊技実行手段と、その第1特典遊技実行手段により実行される前記第1特典遊技が実行された後に、設定条件が成立している場合には、前記開放条件が成立し易い有利状態を

設定する設定手段と、前記表示手段に前記第 1 判別結果よりも前記判別手段により判別され易く設定された第 2 判別結果が判別された場合に、前記第 1 特典遊技とは異なる第 2 特典遊技を実行する第 2 特典遊技実行手段と、前記第 2 特典遊技が実行された場合に遊技球の入球が可能に設定される特定領域と、その特定領域を遊技球が通過した場合に遊技者に有利な特典を付与する特典付与手段と、前記特定領域を遊技球が通過したことに基づいて、前記有利状態の終了を設定する終了手段と、前記第 1 特典遊技の開始に基づいて、特定条件が成立するまで、前記開放条件の成立間隔を短くさせる可変制御手段と、を有するものである。よって、遊技者の興趣を向上できるという効果がある。

技術的思想 2 記載の遊技機は、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、遊技球が通過可能な通過領域と、その通過領域を遊技球が通過したことを検出可能な検出手段と、その検出手段が遊技球の通過を検出したことに基づいて、所定の判定を実行する判定手段と、その判定手段による判定結果に基づいた判定情報が動的表示される判定情報表示手段と、その判定情報表示手段に表示される前記判定情報の動的表示期間を選択する判定表示期間選択手段と、その判定表示期間選択手段により選択される前記動的表示期間が複数設定された動的表示期間群が複数記憶された群記憶手段と、その群記憶手段より前記判定表示期間選択手段が前記動的表示期間を選択する 1 の前記動的表示期間群を設定する動的表示期間群設定手段と、を有し、前記可変制御手段は、前記動的表示期間群設定手段により短い動的表示期間の選択割合が高く設定された短動的表示期間群が設定されるように制御するものである。よって、より容易に開放条件の成立間隔を短くすることができるという効果がある。

技術的思想 3 記載の遊技機は、技術的思想 2 記載の遊技機の奏する効果に加え、前記特定条件は、前記第 1 特典遊技が開始されてから動的表示される 1 の前記判定情報の動的表示が終了することに基づいて成立するものである。よって、開放条件が過剰に成立し易くなる不具合を抑制できるという効果がある。

技術的思想 4 記載の遊技機は、技術的思想 1 から 3 のいずれかに記載の遊技機の奏する効果に加え、前記入球手段は、遊技球の入球を妨げる閉鎖状態と遊技球の入球を補助する開放状態とに可変可能な可変手段とを有するものである。よって、入球手段への入球率を容易に制御することができるという効果がある。

技術的思想 5 記載の遊技機は、技術的思想 1 から 4 のいずれかに記載の遊技機の奏する効果に加え、前記特典付与手段は、前記特典として前記第 1 特典遊技が実行される権利を付与するものである。よって、遊技者の興趣を向上できるという効果がある。

【手続補正 1 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】2 0 6 6

【補正方法】変更

【補正の内容】

【2 0 6 6】

1 0	<u>パチンコ機（遊技機）</u>
8 1	<u>第 3 図柄表示装置（表示手段）</u>
2 0 3 a	<u>特別図柄保留球格納エリア（記憶手段）</u>
6 4 0	<u>第 2 入賞口（入球手段）</u>
6 4 0 a	<u>電動役物 6 4 0 a（可変手段）</u>
S 1 0 5	<u>取得手段</u>
S 2 4 0	<u>判別手段、動的表示期間決定手段</u>
S 1 0 4 0	<u>特典付与手段</u>
S 2 4 0 5	<u>動的表示実行手段</u>
S 4 7 1 4	<u>状態設定手段</u>
S 4 7 3 1	<u>設定手段</u>