

【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15日(2024.10.15)

【公開番号】特開2023-57561(P2023-57561A)

【公開日】令和5年4月24日(2023.4.24)

【年通号数】公開公報(特許)2023-076

【出願番号】特願2021-165757(P2021-165757)

【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

【手続補正書】

【提出日】令和6年10月4日(2024.10.4)

【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情報を取得することができる取得手段と、

その取得手段により取得された前記情報を基づいて判別を実行することができる判別手段と、

その判別手段による判別結果を示すための識別情報を第1表示手段に動的表示させることができ可能な動的表示手段と、

前記識別情報の動的表示期間を設定することができ可能な動的表示期間設定手段と、を備えた遊技機において、

前記遊技機は、

前記識別情報が動的表示される場合に、前記第1表示手段において該識別情報に対応する前記判別結果を該識別情報が停止表示されるよりも前に遊技者に識別させることができ可能な変動演出を前記第1表示手段とは異なる第2表示手段において実行することができる構成され、

前記動的表示手段より動的表示された前記識別情報が特定の前記判別結果を示すための特定表示態様で前記第1表示手段に停止表示された場合に、遊技者に特典が付与され得るよう構成され、

遊技者が操作可能な操作手段を有し、

前記識別情報の動的表示期間に前記第2表示手段において前記操作手段の操作により複数の態様情報をうち1の態様情報を遊技者に選択させるための第1特定表示を表示することができる構成され、

前記態様情報は、前記第1特定表示が終了した後に実行される演出に関する態様を示唆可能に構成されてい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 6

【補正方法】変更

【補正の内容】

40

50

## 【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情報を取得することが可能な取得手段と、その取得手段により取得された前記情報に基づいて判別を実行することが可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を第1表示手段に動的表示させることができ可能な動的表示手段と、前記識別情報の動的表示期間を設定することが可能な動的表示期間設定手段と、を備え、前記遊技機は、前記識別情報が動的表示される場合に、前記第1表示手段において該識別情報に対応する前記判別結果を該識別情報が停止表示されるよりも前に遊技者に識別させることができ可能な変動演出を前記第1表示手段とは異なる第2表示手段において実行することが可能に構成され、前記動的表示手段より動的表示された前記識別情報が特定の前記判別結果を示すための特定表示態様で前記第1表示手段に停止表示された場合に、遊技者に特典が付与され得るように構成され、遊技者が操作可能な操作手段を有し、前記識別情報の動的表示期間に前記第2表示手段において前記操作手段の操作により複数の態様情報をうち1の態様情報を遊技者に選択させるための第1特定表示を表示することが可能に構成され、前記態様情報は、前記第1特定表示が終了した後に実行される演出に関する態様を示唆可能に構成されている。

10

## 【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】削除

20

【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】0008

【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】0009

【補正方法】変更

30

【補正の内容】

## 【0009】

請求項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情報を取得することが可能な取得手段と、その取得手段により取得された前記情報に基づいて判別を実行することが可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を第1表示手段に動的表示させることができ可能な動的表示手段と、前記識別情報の動的表示期間を設定することが可能な動的表示期間設定手段と、を備え、前記遊技機は、前記識別情報が動的表示される場合に、前記第1表示手段において該識別情報に対応する前記判別結果を該識別情報が停止表示されるよりも前に遊技者に識別させることができ可能な変動演出を前記第1表示手段とは異なる第2表示手段において実行することが可能に構成され、前記動的表示手段より動的表示された前記識別情報が特定の前記判別結果を示すための特定表示態様で前記第1表示手段に停止表示された場合に、遊技者に特典が付与され得るように構成され、遊技者が操作可能な操作手段を有し、前記識別情報の動的表示期間に前記第2表示手段において前記操作手段の操作により複数の態様情報をうち1の態様情報を遊技者に選択させるための第1特定表示を表示することが可能に構成され、前記態様情報は、前記第1特定表示が終了した後に実行される演出に関する態様を示唆可能に構成されている。

40

## 【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0011

50

【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】0012

【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】0013

【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】0014

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正10】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】9498

【補正方法】変更

【補正の内容】

【9498】

<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

10

20

30

40

50

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2010-207618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。

10

<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情報を取得することが可能な取得手段と、その取得手段により取得された前記情報に基づいて判別を実行することが可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を動的表示させることができた動的表示手段と、前記識別情報の動的表示期間を設定することが可能な動的表示期間設定手段と、前記識別情報が動的表示される場合に、該識別情報に対応する前記判別結果を前記識別情報が停止表示されるよりも前に遊技者に識別させることができた変動演出を実行することが可能な変動演出実行手段と、前記動的表示手段より動的表示された前記識別情報が特定の前記判別結果を示すための特定表示態様で表示された場合に、特典遊技を実行することが可能な特典遊技実行手段と、遊技者が操作可能な操作手段と、を有し、前記識別情報の動的表示中に表示手段において前記操作手段の操作により複数の態様情報をうち1の態様情報を遊技者に選択させるための第1特定演出を表示することができる特定演出表示手段と、前記第1特定演出が終了した後に前記識別情報の動的表示が実行される場合に、該識別情報に対応する前記変動演出の演出態様として前記第1特定演出において選択された前記態様情報を対応する演出態様を設定可能な演出態様設定手段と、を有し、前記特定演出表示手段は、前記識別情報の動的表示中に表示した前記第1特定演出を、前記識別情報の動的表示が終了した後の所定期間を含む演出期間で継続して表示可能であり、前記遊技機は、前記識別情報の動的表示が終了した後の前記識別情報が停止表示されている期間で実行されている前記第1特定演出において1の前記態様情報が選択された後に新たな前記識別情報の動的表示が開始されない場合には、設定された前記態様情報を反映させた態様で第2特定演出を実行することができる、その第2特定演出が実行されている期間に新たな前記識別情報の動的表示が開始された場合には、前記第1特定演出において選択された前記態様情報を反映させた演出態様で新たな前記識別情報の前記判別結果に対応する前記変動演出を実行することができる。

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、前記遊技機は、新たな前記識別情報が動的表示されている期間に継続して表示されている前記第1特定演出において1の前記態様情報が選択された場合に、該第1特定演出の表示が終了した後の新たな前記識別情報の残りの動的表示期間で、選択された前記態様情報を反映させた態様で新たな前記識別情報の前記判別結果に対応する前記変動演出を実行することができる。

30

技術的思想3の遊技機は、技術的思想1または2記載の遊技機において、前記遊技機は、特定の前記判別結果であることを示すための前記識別情報が動的表示されている期間で前記第1特定演出が表示された場合に、該識別情報が終了した後に実行される前記特典遊技の実行期間中に前記第1特定演出において選択された前記態様情報を反映させた態様の演出を実行可能である。

40

<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情報を取得することができる取得手段と、その取得手段により取得された前記情報に基づいて判別を実行することができる判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を動的表示させることができた動的表示手段と

50

、前記識別情報の動的表示期間を設定することが可能な動的表示期間設定手段と、前記識別情報が動的表示される場合に、該識別情報に対応する前記判別結果を前記識別情報が停止表示されるよりも前に遊技者に識別させることができ可能な変動演出を実行することができる変動演出実行手段と、前記動的表示手段より動的表示された前記識別情報が特定の前記判別結果を示すための特定表示態様で表示された場合に、特典遊技を実行することができ可能な特典遊技実行手段と、遊技者が操作可能な操作手段と、を有し、前記識別情報の動的表示中に表示手段において前記操作手段の操作により複数の態様情報のうち1の態様情報を遊技者に選択させるための第1特定演出を表示することができる特定演出表示手段と、前記第1特定演出が終了した後に前記識別情報の動的表示が実行される場合に、該識別情報に対応する前記変動演出の演出態様として前記第1特定演出において選択された前記態様情報に対応する演出態様を設定可能な演出態様設定手段と、を有し、前記特定演出表示手段は、前記識別情報の動的表示中に表示した前記第1特定演出を、前記識別情報の動的表示が終了した後の所定期間を含む演出期間で継続して表示可能であり、前記遊技機は、前記識別情報の動的表示が終了した後の前記識別情報が停止表示されている期間で実行されている前記第1特定演出において1の前記態様情報が選択された後に新たな前記識別情報の動的表示が開始されない場合には、設定された前記態様情報を反映させた態様で第2特定演出を実行することができる、その第2特定演出が実行されている期間に新たな前記識別情報の動的表示が開始された場合には、前記第1特定演出において選択された前記態様情報を反映させた演出態様で新たな前記識別情報の前記判別結果に対応する前記変動演出を実行することができる。

10

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、前記遊技機は、新たな前記識別情報が動的表示されている期間に継続して表示されている前記第1特定演出において1の前記態様情報が選択された場合に、該第1特定演出の表示が終了した後の新たな前記識別情報の残りの動的表示期間で、選択された前記態様情報を反映させた態様で新たな前記識別情報の前記判別結果に対応する前記変動演出を実行することができる。

20

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1または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、前記遊技機は、特定の前記判別結果であることを示すための前記識別情報が動的表示されている期間で前記第1特定演出が表示された場合に、該識別情報が終了した後に実行される前記特典遊技の実行期間中に前記第1特定演出において選択された前記態様情報を反映させた態様の演出を実行可能である。

30

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。

【手続補正11】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】9499

【補正方法】変更

【補正の内容】

【9499】

40

10

パチンコ機（遊技機）

50