

【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 5 年 8 月 21 日(2023.8.21)

【公開番号】特開 2022-32869(P2022-32869A)  
【公開日】令和 4 年 2 月 25 日(2022.2.25)  
【年通号数】公開公報(特許)2022-034  
【出願番号】特願 2020-137140(P2020-137140)  
【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02(2006.01)

10

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

【手続補正書】

【提出日】令和 5 年 8 月 10 日(2023.8.10)

【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

20

【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予め定められた特定の判別結果と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、

前記特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として、第 1 遊技状態と、その第 1 遊技状態よりも有利度合いが高い第 2 遊技状態と、を少なくとも含む複数のうち 1 の遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、

遊技の制御に用いる特定のカウンタのカウンタ値に所定の初期値を設定する初期値設定制御を実行可能な第 1 制御手段と、

前記特定のカウンタのカウンタ値を所定の更新規則に従って更新する更新制御を実行可能な第 2 制御手段と、を備え、

前記第 1 遊技状態において、前記遊技状態設定手段によって前記第 2 遊技状態が設定され得る特定特典遊技の実行条件が成立した場合に、前記第 1 制御手段によって前記初期値設定制御が実行され得る構成であり、

前記第 2 遊技状態において前記特定特典遊技の実行条件が成立した場合に、前記第 1 制御手段によって前記初期値設定制御が実行される第 1 の状況と、前記第 2 制御手段によって前記更新制御が実行される第 2 の状況と、のどちらかが成立し得る構成であることを特徴とする遊技機。

40

【手続補正 2】

【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 3】

【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】

50

【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	
【補正対象項目名】0 0 1 0	
【補正方法】削除	
【補正の内容】	10
【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	
【補正対象項目名】0 0 1 4	
【補正方法】削除	
【補正の内容】	20
【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	
【補正対象項目名】0 0 1 6	
【補正方法】削除	
【補正の内容】	30
【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	
【補正対象項目名】0 0 1 8	
【補正方法】削除	
【補正の内容】	40
【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	
【補正対象項目名】0 0 2 0	
【補正方法】削除	
【補正の内容】	50

【手続補正 14】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】23076

【補正方法】変更

【補正の内容】

【23076】

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。

10

<その他>

パチンコ機等の遊技機には、所定契機で所定のカウンタ（例えば、時短回数をカウントするカウンタ）に対して所定の初期値を設定し、カウンタ値が特定値となるまで更新処理を行うものが存在する（例えば、特許文献1：特開2012-217766号公報）。

20

しかしながら、より好適なカウンタ値の更新方法が求められていた。

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、カウンタ値を好適に更新す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、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予め定められた特定の判別結果と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、前記特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として、第1遊技状態と、その第1遊技状態よりも有利度合いが高い第2遊技状態と、を少なくとも含む複数のうち1の遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、遊技の制御に用いる特定のカウンタのカウンタ値に所定の初期値を設定する初期値設定制御を実行可能な第1制御手段と、前記特定のカウンタのカウンタ値を所定の更新規則に従って更新する更新制御を実行可能な第2制御手段と、を備え、前記第1遊技状態において、前記遊技状態設定手段によって前記第2遊技状態が設定され得る特定特典遊技の実行条件が成立した場合に、前記第1制御手段によって前記初期値設定制御が実行され得る構成であり、前記第2遊技状態において前記特定特典遊技の実行条件が成立した場合に、前記第1制御手段によって前記初期値設定制御が実行される第1の状況と、前記第2制御手段によって前記更新制御が実行される第2の状況と、のどちらかが成立し得る構成である。

30

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、前記特定のカウンタのカウンタ値が予め定められた特定値に更新され、所定の判別タイミングになったことに基づいて予め定められた特定制御を実行する第3制御手段を備える。

40

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、前記特定制御は、前記第1遊技状態を設定する制御である。

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、前記特定特典遊技として、第1特定特典遊技と、第2特定特典遊技と、が少なくとも設けられており、前記第1制御手段は、前記第2遊技状態において前記第1特定特典遊技の実行条件が成立した場合に、前記初期値設定制御を実行し、前記第2制御手段は、前記第2遊技状態において前記第2特定特典遊技の実行条件が成立した場合に、前記更新制御を実行する。

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、前記特典遊技実行手段は

50

、前記特定の判別結果となることで前記特典遊技の実行条件が成立した後で予め定められた特定の設定条件が成立した場合に前記特典遊技の実行を設定可能であり、前記第1制御手段は、前記特典遊技の実行が設定された時点の遊技状態が前記第1遊技状態である場合に前記初期値設定制御を実行可能であり、前記第2制御手段は、前記特典遊技の実行が設定された時点の遊技状態が前記第2遊技状態である場合に前記更新制御を実行可能であり、前記第2遊技状態において前記第1特定特典遊技の実行条件が成立した場合に、前記特定の設定条件が成立するよりも前に前記第1遊技状態に変更可能である。

<効果>

技術的思想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予め定められた特定の判別結果と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、前記特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として、第1遊技状態と、その第1遊技状態よりも有利度合いが高い第2遊技状態と、を少なくとも含む複数のうち1の遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、遊技の制御に用いる特定のカウンタのカウンタ値に所定の初期値を設定する初期値設定制御を実行可能な第1制御手段と、前記特定のカウンタのカウンタ値を所定の更新規則に従って更新する更新制御を実行可能な第2制御手段と、を備え、前記第1遊技状態において、前記遊技状態設定手段によって前記第2遊技状態が設定され得る特定特典遊技の実行条件が成立した場合に、前記第1制御手段によって前記初期値設定制御が実行され得る構成であり、前記第2遊技状態において前記特定特典遊技の実行条件が成立した場合に、前記第1制御手段によって前記初期値設定制御が実行される第1の状況と、前記第2制御手段によって前記更新制御が実行される第2の状況と、のどちらかが成立し得る構成である。

10

20

これにより、カウンタ値を好適に更新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、前記特定のカウンタのカウンタ値が予め定められた特定値に更新され、所定の判別タイミングになったことに基づいて予め定められた特定制御を実行する第3制御手段を備える。これにより、所定の判別タイミングとなった場合に、特定制御が実行されるのか否かを遊技者に対して予測し難く構成することができるので、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、前記特定制御は、前記第1遊技状態を設定する制御である。

30

これにより、所定の判別タイミングとなった場合に有利度合いが低い第1遊技状態に設定されるか否かを分かり難くすることができるので、第1遊技状態に設定される可能性が高い更新回数だったとしても、有利な第2遊技状態が設定されることを期待して遊技を行わせることができる。よって、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、前記特定特典遊技として、第1特定特典遊技と、第2特定特典遊技と、が少なくとも設けられており、前記第1制御手段は、前記第2遊技状態において前記第1特定特典遊技の実行条件が成立した場合に、前記初期値設定制御を実行し、前記第2制御手段は、前記第2遊技状態において前記第2特定特典遊技の実行条件が成立した場合に、前記更新制御を実行する。

40

これにより、同じように第2遊技状態が設定され得る特定特典遊技でも、第1特定特典遊技であるか、第2特定特典遊技であるかによって特定のカウンタのカウンタ値が異なる値に更新され得るので、特定のカウンタのカウンタ値を遊技者に対して予測し難く構成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、前記特典遊技実行手段は、前記特定の判別結果となることで前記特典遊技の実行条件が成立した後で予め定められた特定の設定条件が成立した場合に前記特典遊技の実行を設定可能であり、前記第1制御手段は、前記特典遊技の実行が設定された時点の遊技状態が前記第1遊技状態である場合に前記初期値設定制御を実行可能であり、前記第2制御手段は、前

50

記特典遊技の実行が設定された時点の遊技状態が前記第 2 遊技状態である場合に前記更新制御を実行可能であり、前記第 2 遊技状態において前記第 1 特定特典遊技の実行条件が成立した場合に、前記特定の設定条件が成立するよりも前に前記第 1 遊技状態に変更可能である。

これにより、第 2 遊技状態において第 1 特定特典遊技の実行条件が成立した場合には、特典遊技の実行を設定するよりも前に第 1 遊技状態に変更しておくことで、確実に、第 1 制御手段による初期値設定制御を実行させることができるという効果がある。

10

20

30

40

50