

【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2023-56559(P2023-56559A)

【公開日】令和5年4月20日(2023.4.20)

【年通号数】公開公報(特許)2023-074

【出願番号】特願2021-165750(P2021-165750)

【国際特許分類】

A 63 F 7/02 (2006.01)

10

【F I】

A 63 F 7/02 320

【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、特定数を上限に記憶することができる記憶手段と、

その記憶手段により記憶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る動的表示手段決定手段と、を備えた遊技機において、

前記遊技機は、

前記動的表示手段に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、

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該識別情報が停止表示されるよりも前の特定期間に遊技者に識別させるための第1図柄が第1方向に動的表示される第1動的表示態様を含む変動演出を前記第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】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、特定数を上限に記憶することができる記憶

50

手段と、その記憶手段により記憶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でき可能な動的表示手段決定手段と、を備え、前記遊技機は、前記動的表示手段に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、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該識別情報が停止表示されるよりも前の特定期間に遊技者に識別させるための第1図柄が第1方向に動的表示される第1動的表示態様を含む変動演出を前記第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

【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】

20

## 【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

【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を、特定数を上限に記憶することが可能な記憶手段と、その記憶手段により記憶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でき可能な動的表示手段決定手段と、を備え、前記遊技機は、前記動的表示手段に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、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該識別情報が停止表示されるよりも前の特定期間に遊技者に識別させるための第1図柄が第1方向に動的表示される第1動的表示態様を含む変動演出を前記第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ている。

30

## 【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0011

【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】

40

50

【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。

10

20

30

40

50

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。

<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、前記取得手段により取得された前記情報を、特定数を上限に記憶することが可能な記憶手段を有し、その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可能な動的表示手段と、その動的表示手段に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停止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、前記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ために第1図柄を第1方向に動的表示させる第1動的表示態様を含む変動演出を実行することが可能な変動演出実行手段と、を有し、前記識別情報の動的表示期間中に前記第1図柄とは異なる第2図柄を移動表示させる第2動的表示態様を含む特定演出を実行可能な特定演出実行手段を有し、前記特定演出実行手段は、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にて前記特定演出を実行することが可能であり、前記演出期間中に新たな前記情報を取得した場合であっても、前記特定演出を継続して実行することが可能である。

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、前記変動演出実行手段により実行される前記変動演出の演出態様として、前記動的表示されている前記識別情報に對応する前記判別結果が前記特定の判別結果である場合の方が、前記特定の判別結果ではない場合よりも決定され易い第1演出態様と、その第1演出態様よりも前記動的表示されている前記識別情報に對応する前記判別結果が前記特定の判別結果ではない場合に決定され易い第2演出態様と、を少なくとも含む複数の前記演出態様の中から前記演出態様を決定可能な演出態様決定手段を有し、前記遊技機は、前記第1演出態様の前記変動演出が実行されている場合よりも、前記第2演出態様の前記変動演出が実行されている場合の方が、前記特定演出を実行させ易くなるように構成されている。

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、前記記憶手段に記憶されている前記情報の数が前記特定数である場合よりも、前記特定数よりも少ない所定数である場合の方が、前記特定演出を実行させ易くなるように構成されている。

<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、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、前記取得手段により取得された前記情報を、特定数を上限に記憶することが可能な記憶手段を有し、その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可能な動的表示手段と、その動的表示手段に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停止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、前記識別情報に對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ために第1図柄を第1方向に動的表示させる第1動的表示態様を含む変動演出を実行することが可能な変動演出実行手段と、を有し、前記識別情報の動的表示期間中に前記第1図柄とは異なる第2図柄を移動表示させる第2動的表示態様を含む特定演出を実行可能な特定演出実行手段を有し、前記特定演出実行手段は、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にて前記特定演出を実行することが可能であり、前記演出期間中に新たな前記情報を取得した場合であっても、前記特定演出を継続して実行することが可能である。

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、前記変動演出実行手段により実行される前記変動演出の演出態様

10

20

30

40

50

として、前記動的表示されている前記識別情報に対応する前記判別結果が前記特定の判別結果である場合の方が、前記特定の判別結果ではない場合よりも決定され易い第1演出態様と、その第1演出態様よりも前記動的表示されている前記識別情報に対応する前記判別結果が前記特定の判別結果ではない場合に決定され易い第2演出態様と、を少なくとも含む複数の前記演出態様の中から前記演出態様を決定可能な演出態様決定手段を有し、前記遊技機は、前記第1演出態様の前記変動演出が実行されている場合よりも、前記第2演出態様の前記変動演出が実行されている場合の方が、前記特定演出を実行させ易くなるように構成されている。

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、前記記憶手段に記憶されている前記情報の数が前記特定数である場合よりも、前記特定数よりも少ない所定数である場合の方が、前記特定演出を実行させ易くなるように構成されている。

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】

10

パチンコ機（遊技機）

10

20

30

40

50