

【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 7 月 23 日(2024.7.23)

【公開番号】特開 2023-17117(P2023-17117A)
【公開日】令和 5 年 2 月 6 日(2023.2.6)
【年通号数】公開公報(特許)2023-023
【出願番号】特願 2021-116750(P2021-116750)
【国際特許分類】
A 6 3 F 7/02(2006.01)
【F I】
A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

10

【手続補正書】
【提出日】令和 6 年 7 月 12 日(2024.7.12)
【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】

20

【特許請求の範囲】
【請求項 1】

電氣的に駆動される第 1 駆動手段と、
その第 1 駆動手段が駆動されることで第 1 位置と、その第 1 位置とは異なる第 2 位置とに可動可能な可動手段と、
その可動手段に当接することが可能な移動体を移動させることが可能な電氣的に駆動される第 2 駆動手段と、

遊技者が操作可能な操作手段と、を有した遊技機において、
前記操作手段の操作に基づいて前記第 2 駆動手段を駆動させることが可能な駆動制御手段、を有し、

30

前記可動手段と前記移動体とは、遊技者に視認可能にされており、
前記第 1 位置と前記第 2 位置との間を含む特定領域を前記移動体が通過している状態において、前記特定領域以外を前記移動体が通過している場合と比べて前記可動手段が前記第 1 位置から前記第 2 位置側へと可動される場合に前記可動手段の一端部と前記移動体とが当接し易く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 7
【補正方法】削除
【補正の内容】

40

【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 8
【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】0 0 1 1
【補正方法】削除
【補正の内容】

50

【手続補正５】

【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６】

【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】

10

【手続補正７】

【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８】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】９１８３

【補正方法】変更

【補正の内容】

20

【９１８３】

< 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。

30

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。

40

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。

50

<その他>

従来より、パチンコ機などの遊技機は、駆動手段が駆動されることで可動する可動手段を設け、その可動手段を演出の一態様として可動させる遊技機が提案されていた（例えば、特許文献１：特開２０１４－１３２９３７号公報）。

しかしながら、更なる興趣の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、電氣的に駆動される第１駆動手段と、その第１駆動手段が駆動されることで第１位置と、その第１位置とは異なる第２位置とに可動可能な可動手段と、その可動手段に当接することが可能な移動体を移動させることが可能な電氣的に駆動される第２駆動手段と、遊技者が操作可能な操作手段と、を有し、前記操作手段の操作に基づいて前記第２駆動手段を駆動させることが可能な駆動制御手段、を有し、前記可動手段と前記移動体とは、遊技者に視認可能にされており、前記第１位置と前記第２位置との間を含む特定領域を前記移動体が通過している状態において、前記特定領域以外を前記移動体が通過している場合と比べて前記可動手段が前記第１位置から前記第２位置側へと可動される場合に前記可動手段の一端部と前記移動体とが当接し易くされている。

10

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、前記可動手段の一端部に前記移動体が当接することで前記可動手段の移動範囲が規制され得る。

20

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、前記可動手段の一端部と前記移動体とが当接する場合に、前記移動体が前記可動手段に当接することで前記移動体が第１方向とその第１方向とは異なる第２方向とに可動可能にされている。

<効果>

技術的思想１記載の遊技機によれば、電氣的に駆動される第１駆動手段と、その第１駆動手段が駆動されることで第１位置と、その第１位置とは異なる第２位置とに可動可能な可動手段と、その可動手段に当接することが可能な移動体を移動させることが可能な電氣的に駆動される第２駆動手段と、遊技者が操作可能な操作手段と、を有し、前記操作手段の操作に基づいて前記第２駆動手段を駆動させることが可能な駆動制御手段、を有し、前記可動手段と前記移動体とは、遊技者に視認可能にされており、前記第１位置と前記第２位置との間を含む特定領域を前記移動体が通過している状態において、前記特定領域以外を前記移動体が通過している場合と比べて前記可動手段が前記第１位置から前記第２位置側へと可動される場合に前記可動手段の一端部と前記移動体とが当接し易くされている。

30

よって、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、前記可動手段の一端部に前記移動体が当接することで前記可動手段の移動範囲が規制され得る。

よって、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、前記可動手段の一端部と前記移動体とが当接する場合に、前記移動体が前記可動手段に当接することで前記移動体が第１方向とその第１方向とは異なる第２方向とに可動可能にされている。

40

よって、遊技の興趣を向上することができるという効果がある。