

【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 4 月 9 日 (2020.4.9)

【公開番号】特開 2018-166805 (P2018-166805A)
 【公開日】平成 30 年 11 月 1 日 (2018.11.1)
 【年通号数】公開・登録公報 2018-042
 【出願番号】特願 2017-66498 (P2017-66498)
 【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

【手続補正書】

【提出日】令和 2 年 2 月 29 日 (2020.2.29)

【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】

位置が可変される演出が実行されることが可能な複数の演出領域と、
遊技者が操作することが可能な操作手段と、を有した遊技機において、
前記操作手段が操作されたことに基づいて、前記演出領域に対して所定の可変パターン
で可変させる演出を実行することが可能な可変制御手段を有し、
前記可変パターンには、前記演出を予め定められた待機期間で可変の開始を待機する演
出が含まれているものであり、
前記遊技機は、前記可変パターンで可変されている演出が実行されている期間に前記操
作手段が操作されたことに基づいて、前記待機期間中の演出について前記待機期間が経過
する前に前記待機期間を終了させるものであり、
前記可変制御手段は、前記可変パターンで可変されている演出が実行されている期間に
前記操作手段が操作された場合に前記待機期間外である演出の実行を継続させるものであ
ることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

遊技球を発射することが可能な発射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】0 0 0 2

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 2】

パチンコ機等の遊技機において、操作手段（演出ボタン等）を遊技者が操作することで、
位置を可変させる演出が実行される遊技機が知られている。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 6

【補正方法】変更

【補正の内容】

【 0 0 0 6 】

この目的を達成するために本発明の遊技機は、位置が可変される演出が実行されることが可能な複数の演出領域と、遊技者が操作することが可能な操作手段と、前記操作手段が操作されたことに基づいて、前記演出領域に対して所定の可変パターンで可変させる演出を実行することが可能な可変制御手段と、を有し、前記可変パターンには、前記演出を予め定められた待機期間で可変の開始を待機する演出が含まれているものであり、前記遊技機は、前記可変パターンで可変されている演出が実行されている期間に前記操作手段が操作されたことに基づいて、前記待機期間中の演出について前記待機期間が経過する前に前記待機期間を終了させるものであり、前記可変制御手段は、前記可変パターンで可変されている演出が実行されている期間に前記操作手段が操作された場合に前記待機期間外である演出の実行を継続させるものである。

【 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 7

【 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 0 8

【 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 】 0 0 0 9

【 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 0

【 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 】 0 0 1 1

【 補正方法 】 変更

【 補正の内容 】

【 0 0 1 1 】

本発明の遊技機によれば、位置が可変される演出が実行されることが可能な複数の演出領域と、遊技者が操作することが可能な操作手段と、前記操作手段が操作されたことに基づいて、前記演出領域に対して所定の可変パターンで可変させる演出を実行することが可能な可変制御手段と、を有し、前記可変パターンには、前記演出を予め定められた待機期間で可変の開始を待機する演出が含まれているものであり、前記遊技機は、前記可変パターンで可変されている演出が実行されている期間に前記操作手段が操作されたことに基づいて、前記待機期間中の演出について前記待機期間が経過する前に前記待機期間を終了させるものであり、前記可変制御手段は、前記可変パターンで可変されている演出が実行されている期間に前記操作手段が操作された場合に前記待機期間外である演出の実行を継続させるものである。よって、演出の演出効果を高めることができ、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

【 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 2
 【補正方法】 削除
 【補正の内容】
 【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 3
 【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 4
 【補正方法】 削除
 【補正の内容】
 【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 5
 【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】 2 5 1 0
 【補正方法】 変更
 【補正の内容】
 【 2 5 1 0】

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 2 3。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おいて、操作手段（演出ボタン等）を遊技者が操作することで、装飾体を待機位置から所定の動作位置まで動作させる演出が実行される遊技機が知られている（例えば、特許文献 1：特開 2 0 1 5 - 0 9 7 8 2 7 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、上記に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、演出を実行することが可能な演出手段と、所定の第 1 演出パターンで前記演出手段に特定演出を実行させることが可能な演出実行手段と、遊技者が操作することが可能な操作手段と、その操作手段が操作されたことに基づいて所定の信号を出力する信号出力手段と、その信号出力手段により出力される信号を判別する信号判別手段と、その信号判別手段により前記所定の信号が判別されたことに基づいて、前記演出実行手段により前記演出手段に前記特定演出の実行を開始させることが可能な可能状態であるか判定する可能状態判定手段と、その可能状態判定手段によ

り前記可能状態であると判定されたことに基づいて、前記演出実行手段により前記特定演出の実行を開始させる演出制御手段と、前記可能状態判定手段により前記可能状態でないと判定されたことに基づく情報により特定条件の成立を判定する特定条件判定手段と、その特定条件判定手段により前記特定条件が成立したと判定されたことに基づいて、前記特定演出の第1演出パターンを異なる第2演出パターンに可変させる演出可変手段と、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、前記第2演出パターンは、前記第1演出パターンよりも短い演出期間で設定されているものである。

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、前記演出手段は、演出を実行することが可能な複数の演出部を有しており、前記演出パターンは、前記複数の演出部のうち、少なくとも2以上の前記演出部に対して演出を実行させるものである。

技術的思想4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、前記演出手段は、演出を実行することが可能な複数の演出部を有しており、前記演出実行手段は、前記複数の演出部のうち、任意の演出部に前記特定演出を実行することが可能なものである。

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、前記可能状態判定手段は、前記演出実行手段により前記演出パターンで演出を開始することが可能な少なくとも1の前記演出部がある場合に、前記可能状態と判定するものである。

< 効果 >

技術的思想1記載の遊技機によれば、演出を実行することが可能な演出手段と、所定の第1演出パターンで前記演出手段に特定演出を実行させることが可能な演出実行手段と、遊技者が操作することが可能な操作手段と、その操作手段が操作されたことに基づいて所定の信号を出力する信号出力手段と、その信号出力手段により出力される信号を判別する信号判別手段と、その信号判別手段により前記所定の信号が判別されたことに基づいて、前記演出実行手段により前記演出手段に前記特定演出の実行を開始させることが可能な可能状態であるか判定する可能状態判定手段と、その可能状態判定手段により前記可能状態であると判定されたことに基づいて、前記演出実行手段により前記特定演出の実行を開始させる演出制御手段と、前記可能状態判定手段により前記可能状態でないと判定されたことに基づく情報により特定条件の成立を判定する特定条件判定手段と、その特定条件判定手段により前記特定条件が成立したと判定されたことに基づいて、前記特定演出の第1演出パターンを異なる第2演出パターンに可変させる演出可変手段と、を有するものである。よって、演出の演出効果を高めることができ、遊技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、前記第2演出パターンは、前記第1演出パターンよりも短い演出期間で設定されているものである。よって、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

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、前記演出手段は、演出を実行することが可能な複数の演出部を有しており、前記演出パターンは、前記複数の演出部のうち、少なくとも2以上の前記演出部に対して演出を実行させるものである。よって、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

技術的思想4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、前記演出手段は、演出を実行することが可能な複数の演出部を有しており、前記演出実行手段は、前記複数の演出部のうち、任意の演出部に前記特定演出を実行することが可能なものである。よって、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

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、前記可能状態判定手段は、前記演出実行手段により前記演出パターンで演出を開始することが可能な少なくとも1の前記演出部がある場合に、前記可能状態と判定するものである。よって、演出の演出効果を高めることができるという効果がある。

【手続補正14】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】 2 5 1 1

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 2 5 1 1 】

1 0

パチンコ機（遊技機）

2 2

枠ボタン（操作手段__）