

【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12月23日(2024.12.23)

【公開番号】特開2023-88725(P2023-88725A)
 【公開日】令和5年6月27日(2023.6.27)
 【年通号数】公開公報(特許)2023-119
 【出願番号】特願2021-203637(P2021-203637)
 【国際特許分類】
 A 6 3 F 7/02(2006.01)
 【F I】
 A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

10

【手続補正書】
 【提出日】令和6年12月13日(2024.12.13)
 【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】

20

遊技球が入球可能な第1入球手段と、
その第1入球手段とは異なる第2入球手段と、を有し、
遊技者に付与される賞球の種別として、前記第1入球手段へと遊技球が入球した場合に付与され得る第1賞球と、前記第2入球手段へと遊技球が入球した場合に付与され得る第2賞球と、を少なくとも有する遊技機において、
前記遊技機は、
所定の遊技期間に付与された前記賞球の数に応じた所定演算が実行され得るように構成され、
前記所定演算の結果が特定結果となったことに応じて前記所定の遊技期間における遊技の状況よりも前記賞球の付与が制限される状況となり得るように構成され、
前記所定の遊技期間における前記賞球の付与に対応して態様が変化され得る表示として、前記第1賞球の付与に対応して態様が変化され得る第1表示と、その第1表示とは異なる表示であって、前記第1賞球または前記第2賞球の付与に対応して態様が変化され得る第2表示と、を少なくとも有することを特徴とする遊技機。

30

【手続補正2】
 【補正対象書類名】明細書
 【補正対象項目名】0002
 【補正方法】変更
 【補正の内容】
 【0002】

40

パチンコ機等の遊技機には、様々な入賞口への遊技球の入賞に基づいて対応する賞球が付与されるものがある。

【手続補正3】
 【補正対象書類名】明細書
 【補正対象項目名】0003
 【補正方法】変更
 【補正の内容】
 【0003】

50

【特許文献1】特開2001-038007号公報

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0004

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0004】

しかしながら、更なる興趣の向上が求められていた。

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

10

【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第1入球手段と、その第1入球手段とは異なる第2入球手段と、を有し、遊技者に付与される賞球の種類として、前記第1入球手段へと遊技球が入球した場合に付与され得る第1賞球と、前記第2入球手段へと遊技球が入球した場合に付与され得る第2賞球と、を少なくとも有し、前記遊技機は、所定の遊技期間に付与された前記賞球の数に応じた所定演算が実行され得るように構成され、前記所定演算の結果が特定結果となったことに応じて前記所定の遊技期間における遊技の状況よりも前記賞球の付与が制限される状況となり得るように構成され、前記所定の遊技期間における前記賞球の付与に対応して態様が変化され得る表示として、前記第1賞球の付与に対応して態様が変化され得る第1表示と、その第1表示とは異なる表示であって、前記第1賞球または前記第2賞球の付与に対応して態様が変化され得る第2表示と、を少なくとも有する。

20

【手続補正6】

【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】

30

【手続補正7】

【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8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0009

【補正方法】削除

【補正の内容】

40

【手続補正9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0010

【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】0011

【補正方法】変更

【補正の内容】

50

【 0 0 1 1 】

請求項 1 記載の遊技機によれば、遊技球が入球可能な第 1 入球手段と、その第 1 入球手段とは異なる第 2 入球手段と、を有し、遊技者に付与される賞球の種別として、前記第 1 入球手段へと遊技球が入球した場合に付与され得る第 1 賞球と、前記第 2 入球手段へと遊技球が入球した場合に付与され得る第 2 賞球と、を少なくとも有し、前記遊技機は、所定の遊技期間に付与された前記賞球の数に応じた所定演算が実行され得るように構成され、前記所定演算の結果が特定結果となったことに応じて前記所定の遊技期間における遊技の状況よりも前記賞球の付与が制限される状況となり得るように構成され、前記所定の遊技期間における前記賞球の付与に対応して態様が変化され得る表示として、前記第 1 賞球の付与に対応して態様が変化され得る第 1 表示と、その第 1 表示とは異なる表示であって、前記第 1 賞球または前記第 2 賞球の付与に対応して態様が変化され得る第 2 表示と、を少なくとも有する。

10

【 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 3

【 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 4

【 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 1 5

【 補正方法 】 削除

【 補正の内容 】

【 手続補正 1 4 】

【 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 】

【 手続補正 1 5 】

【 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 6 】

【 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 】

【 手続補正 1 7 】

【 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 8 】

【 補正対象書類名 】 明細書

【 補正対象項目名 】 0 0 2 0

20

30

40

50

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正19】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】8768

【補正方法】変更

【補正の内容】

【8768】

<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>

パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、当たり状態へと移行するものがある。かかる遊技機の中には、当たり状態の終了後等に設定され得る遊技状態として、有利度合い等が異なる複数の種別を設けることにより、興趣向上を図っているものも存在する（例えば、特許文献1：特許第2514417号公報）。

しかしながら、更なる興趣向上が求められている。

本技術的思想は、上記例示した問題点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、遊技者の有利度合いに関する特定要素の状態を、第1の有利度合いに対応する第1状態と、前記第1の有利度合いよりも高い第2の有利度合いに対応する第2状態と、を少なくとも含む複数のうち1の状態に設定す

ることが可能な特定要素設定手段を有し、遊技に関する特定値を定期的に更新可能な更新手段と、所定の識別条件が成立したことに基づいて、前記特定値を識別する識別手段と、その識別手段によって識別された前記特定値を少なくとも用いて判別を実行可能な判別手段と、少なくとも所定の遊技状態において、前記判別手段の判別で所定の判別結果と判別されたことに基づいて、当該所定の判別結果となる前の状態よりも遊技者に有利となり易いことを示す状態にするための特定制御を実行可能な制御手段と、を備え、前記遊技機は、前記特定要素が前記第2状態に設定されている場合よりも前記第1状態に設定されている場合の方が前記特定制御が実行され易くなる構成であり、前記所定の遊技状態において前記所定の判別結果となって前記特定制御が実行された場合に、当該特定制御が実行された後の遊技状態が前記所定の遊技状態に維持され得る構成である。

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、前記特定要素設定手段は、前記第1状態と、前記第2状態と、前記第2の有利度合いよりも高い第3の有利度合いに対応する第3状態と、を少なくとも含む複数のうち1の状態に設定することが可能な構成であり、前記遊技機は、前記特定要素が前記第3状態に設定されている場合に前記特定制御が実行されない構成である。

技術的思想3の遊技機は、技術的思想1又は2記載の遊技機において、第1の設定条件が成立したことに基づいて、第1遊技状態を設定する第1遊技状態設定手段を備え、前記所定の遊技状態は、少なくとも前記第1遊技状態よりも有利度合いが高い遊技状態である。技術的思想4の遊技機は、技術的思想3記載の遊技機において、前記所定の遊技状態において第2の設定条件が成立したことに基づいて、前記所定の遊技状態よりも有利度合いが低い第2遊技状態を設定する第2遊技状態設定手段を備え、前記特定制御は、当該特定制御が終了するまで前記第2の設定条件が成立し難くなる制御である。

20

技術的思想5の遊技機は、技術的思想1から4のいずれかに記載の遊技機において、前記制御手段は、前記所定の遊技状態において、前記判別手段の判別で前記所定の判別結果と1回判別されるよりも、前記所定の判別結果が2回連続した場合の方が、前記特定制御を実行する可能性が高くなる構成である。

<効果>

技術的思想1記載の遊技機によれば、遊技者の有利度合いに関する特定要素の状態を、第1の有利度合いに対応する第1状態と、前記第1の有利度合いよりも高い第2の有利度合いに対応する第2状態と、を少なくとも含む複数のうち1の状態に設定することが可能な特定要素設定手段を有し、遊技に関する特定値を定期的に更新可能な更新手段と、所定の識別条件が成立したことに基づいて、前記特定値を識別する識別手段と、その識別手段によって識別された前記特定値を少なくとも用いて判別を実行可能な判別手段と、少なくとも所定の遊技状態において、前記判別手段の判別で所定の判別結果と判別されたことに基づいて、当該所定の判別結果となる前の状態よりも遊技者に有利となり易いことを示す状態にするための特定制御を実行可能な制御手段と、を備え、前記遊技機は、前記特定要素が前記第2状態に設定されている場合よりも前記第1状態に設定されている場合の方が前記特定制御が実行され易くなる構成であり、前記所定の遊技状態において前記所定の判別結果となって前記特定制御が実行された場合に、当該特定制御が実行された後の遊技状態が前記所定の遊技状態に維持され得る構成である。

30

40

これにより、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、前記特定要素設定手段は、前記第1状態と、前記第2状態と、前記第2の有利度合いよりも高い第3の有利度合いに対応する第3状態と、を少なくとも含む複数のうち1の状態に設定することが可能な構成であり、前記遊技機は、前記特定要素が前記第3状態に設定されている場合に前記特定制御が実行されない構成である。これにより、有利度合いが高い第3状態に設定されていると、特定制御が実行されなくなるので、特定制御が実行されることを期待する遊技者に対して、第3状態に設定されていないことを期待させる斬新な遊技性を実現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又は2記載の遊技機の奏する効果に加

50

え、第1の設定条件が成立したことに基づいて、第1遊技状態を設定する第1遊技状態設定手段を備え、前記所定の遊技状態は、少なくとも前記第1遊技状態よりも有利度合いが高い遊技状態である。

これにより、有利度合いが低い状態に設定されているほど、有利度合いが高い所定の遊技状態となることをより強く期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興味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3記載の遊技機の奏する効果に加え、前記所定の遊技状態において第2の設定条件が成立したことに基づいて、前記所定の遊技状態よりも有利度合いが低い第2遊技状態を設定する第2遊技状態設定手段を備え、前記特定制御は、当該特定制御が終了するまで前記第2の設定条件が成立し難くなる制御である

10

これにより、特定制御が実行されると第2遊技状態に設定される可能性が低くなるため、特定制御が実行されることを強く期待させることができる。よって、所定の遊技状態における遊技者の遊技に対する興味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5記載の遊技機によれば、技術的思想1から4のいずれかに記載の遊技機の奏する効果に加え、前記制御手段は、前記所定の遊技状態において、前記判別手段の判別で前記所定の判別結果と1回判別されるよりも、前記所定の判別結果が2回連続した場合の方が、前記特定制御を実行する可能性が高くなる構成である。

これにより、所定の遊技状態において所定の判別結果が連続することを期待させる斬新な遊技性を実現することができるという効果がある。

20

【手続補正20】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】8769

【補正方法】変更

【補正の内容】

【8769】

10

パチンコ機（遊技機）

65 a

特定入賞口（第66制御例における第1入球手段の一部）

630 a

第1一般入球口（第66制御例における第2入球手段の一部）

630 b

第2一般入球口（第66制御例における第2入球手段の一部）

30

40

50