

【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 4 月 8 日(2024.4.8)

【公開番号】特開 2023-126526(P2023-126526A)  
【公開日】令和 5 年 9 月 7 日(2023.9.7)  
【年通号数】公開公報(特許)2023-169  
【出願番号】特願 2023-116654(P2023-116654)  
【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 1 6 A

【手続補正書】

【提出日】令和 6 年 3 月 29 日(2024.3.29)

【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

20

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

変位可能に構成される変位手段と、その変位手段に第 1 の部位が係合されており、前記変位手段に対する相対移動が可能に構成される相対移動手段と、その相対移動手段の第 2 の部位の所定部を支持する支持手段と、を備える遊技機であって、

前記支持手段は、前記変位手段の変位における前記第 1 の部位の配置位置に対応する前記第 2 の部位の配置位置を制限可能に構成され、

前記変位手段は、第 1 の区間および第 2 の区間を、変位可能に構成され、

前記遊技機は、前記変位手段が前記第 1 の区間を変位する場合において前記第 2 の部位の前記所定部とは異なる特定部が変位される第 1 位置と第 2 位置とを結ぶ直線の方

30

向と、前記変位手段が前記第 2 の区間を変位する場合において前記特定部が変位される第 3 位置と第 4 位置とを結ぶ直線の方

向とは異なる方向における前記所定部の変位が抑制され、

前記変位手段が変位される場合において、前記特定部の変位される方向が前記変位手段の変位方向に沿う場合と、前記特定部の変位される方向が前記変位手段の変位方向に沿わない場合とがあり、

前記相対移動手段は、前記変位手段を変位させる場合に前記所定部を中心として回転動作されることを特徴とする遊技機。

【手続補正 2】

40

【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】

パチンコ機等の遊技機において、変位手段と、その変位手段に対する相対移動が可能に構成される相対移動手段と、を備える遊技機がある(特許文献 1)。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0003

50

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0003】

【特許文献1】特開2016-116782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】

10

しかしながら、上述した従来の遊技機では、相対移動手段の移動を好適とするという観点で改善の余地があるという問題点があった。

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0005

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0005】

本発明は、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、相対移動手段の移動を好適とすることができる遊技機を提供することを目的とする。

20

【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】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、変位可能に構成される変位手段と、その変位手段に第1の部位が係合されており、前記変位手段に対する相対移動が可能に構成される相対移動手段と、その相対移動手段の第2の部位の所定部を支持する支持手段と、を備える遊技機であって、前記支持手段は、前記変位手段の変位における前記第1の部位の配置位置に対応する前記第2の部位の配置位置を制限可能に構成され、前記変位手段は、第1の区間および第2の区間を、変位可能に構成され、前記遊技機は、前記変位手段が前記第1の区間を変位する場合において前記第2の部位の前記所定部とは異なる特定部が変位される第1位置と第2位置とを結ぶ直線の方角と、前記変位手段が前記第2の区間を変位する場合において前記特定部が変位される第3位置と第4位置とを結ぶ直線の方角とが異なるよう構成され、前記変位手段の変位方向とは異なる方向における前記所定部の変位が抑制され、前記変位手段が変位される場合において、前記特定部の変位される方向が前記変位手段の変位方向に沿う場合と、前記特定部の変位される方向が前記変位手段の変位方向に沿わない場合とがあり、前記相対移動手段は、前記変位手段を変位させる場合に前記所定部を中心として回転動作される。

30

40

【手続補正7】

【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8】

【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 9】  
【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 1 0】  
【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 1 1】  
【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】

10

請求項 1 記載の遊技機によれば、相対移動手段の移動を好適とすることができる。

【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 2  
【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 3  
【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 4  
【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 5  
【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 6  
【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 7  
【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 1 8

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】0019

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 20】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0020

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 21】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】3596

【補正方法】変更

【補正の内容】

【3596】

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。

< 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を示すために複数の識別情報を変動表示させる変動演出を実行するものがある。かかる遊技機の中には、実行される変動演出の内容に応じて、抽選結果が当たり当選していることを遊技者に示唆することにより遊技者の遊技に対する興趣向上を図っているものがある（例えば、特許文献 1：特許第 2514417 号公報）。

しかしながら、更なる興趣の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、判別結果を示唆可能な示唆情報が表示される表示手段と、その表示手段に表示される前記示唆情報を動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の判別結果を示すための特定表示態様が表示された場合に遊技者に有利な特典を付与可能な特典付与手段と、を有し、前記示唆情報は、複数の図柄で構成された図柄列で構成された第 1 図柄列と、その第 1 図柄列とは異なる複数の図柄で構成された図柄列で構成された第 2 図柄列とが少なくとも設定されており、前記動的表示手段は、第 1 図柄列を第 1 方向に動的表示させている期間に、前記第 2 図柄列を前記第 1 方向とは異なる第 2 方向に動的表示させることが可能に構成されているものである。

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、前記示唆情報が動的表示されることが可能な動的表示期間を決定する動的表示期間決定手段を有し、前記第 1 図柄列は、前記動的表示期間の開始に基づいて前記第 1 方向に動的表示されるように構成さ

10

20

30

40

50

れ、前記第 2 図柄列は、特定条件の成立に基づいて前記第 2 方向へと前記第 1 図柄列で動的表示された図柄と前記第 2 図柄列を構成する図柄の一部が少なくとも重なる位置で前記第 2 方向へと動的表示されるものである。

技術的思想 3 の遊技機は、技術的思想 1 記載の遊技機において、前記示唆情報が動的表示されることが可能な動的表示期間を決定する動的表示期間決定手段を有し、前記第 1 図柄列と前記第 2 図柄列とは、前記動的表示期間の開始に基づいて前記第 1 方向と前記第 2 方向とにそれぞれ動的表示されるように構成されているものである。

技術的思想 4 の遊技機は、技術的思想 1 から 3 の何れかに記載の遊技機において、前記示唆情報を表示制御可能な表示制御手段を有し、前記表示制御手段は、前記第 1 図柄列の表示態様により前記判別結果を表示するように前記第 1 図柄列を表示制御可能である。

10

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、前記第 1 図柄列を動的表示可能な第 1 表示画層と、前記第 2 図柄列を動的表示可能な第 2 表示画層と、を有し、前記遊技機は、前記第 1 表示画層における第 1 表示領域と、前記第 2 表示画層における第 2 表示領域との少なくとも一部が重複するように構成されるものであり、前記第 1 表示領域と、前記第 2 表示領域とが重複する箇所では、前記第 1 図柄列が前記第 2 図柄列よりも優先して遊技者に視認させるように表示可能である。

#### < 効果 >

技術的思想 1 記載の遊技機によれば、判別結果を示唆可能な示唆情報が表示される表示手段と、その表示手段に表示される前記示唆情報を動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の判別結果を示すための特定表示態様が表示された場合に遊技者に有利な特典を付与可能な特典付与手段と、を有し、前記示唆情報は、複数の図柄で構成された図柄列で構成された第 1 図柄列と、その第 1 図柄列とは異なる複数の図柄で構成された図柄列で構成された第 2 図柄列とが少なくとも設定されており、前記動的表示手段は、第 1 図柄列を第 1 方向に動的表示させている期間に、前記第 2 図柄列を前記第 1 方向とは異なる第 2 方向に動的表示させることが可能に構成されているものである。

20

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、次の効果を奏する。即ち、前記示唆情報が動的表示されることが可能な動的表示期間を決定する動的表示期間決定手段を有し、前記第 1 図柄列は、前記動的表示期間の開始に基づいて前記第 1 方向に動的表示されるように構成され、前記第 2 図柄列は、特定条件の成立に基づいて前記第 2 方向へと前記第 1 図柄列で動的表示された図柄と前記第 2 図柄列を構成する図柄の一部が少なくとも重なる位置で前記第 2 方向へと動的表示されるものである。

30

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 3 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、前記示唆情報が動的表示されることが可能な動的表示期間を決定する動的表示期間決定手段を有し、前記第 1 図柄列と前記第 2 図柄列とは、前記動的表示期間の開始に基づいて前記第 1 方向と前記第 2 方向とにそれぞれ動的表示されるように構成されているものである。

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 4 記載の遊技機によれば、技術的思想 1 から 3 の何れかに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、前記示唆情報を表示制御可能な表示制御手段を有し、前記表示制御手段は、前記第 1 図柄列の表示態様により前記判別結果を表示するように前記第 1 図柄列を表示制御可能である。

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 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、次の効果を奏する。即ち、前記第 1 図柄列を動的表示可能な第 1 表示画層と、前記第 2 図柄列を動的表示可能な第 2 表示画層と、を有し、前記遊技機は、前記第 1 表示画層における第 1 表示領域と、前記第 2 表示画層における第 2 表示領域との少なくとも一部が重複するように構成されるものであり、前記第 1 表示領域と、前記第 2 表示領域とが重複する箇所では、前記第 1 図柄列が前記第 2 図柄列よりも優先して遊技者に視認させるように表示可

50

能である。

これにより、分かり易い表示を実行することができるという効果がある。

<その他>

パチンコ機等の遊技機には、実行される変動演出の内容に応じて、抽選結果が当たり当選していることを遊技者に示唆することにより遊技者の遊技に対する興趣向上を図っているものがある（例えば、特許文献1：特開2006-345901号公報）。

上記のような遊技機においては、更なる遊技の興趣向上が望まれている。

本技術的思想は、遊技の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。

この目的を達成するために技術的思想6の遊技機は、遊技球を遊技領域へと発射可能な発射手段と、その発射手段によって発射された遊技球が入球可能な第1入球手段と、その第1入球手段に遊技球が入球したことに基づいて成立し得る第1条件が成立した場合に所定情報を取得可能な取得手段と、その取得手段によって取得された前記所定情報を記憶可能な記憶手段と、第1実行条件が成立した場合に前記記憶手段に記憶されている前記所定情報に基づいて判別を実行可能な判別手段と、を有し、その判別手段による前記判別の結果が特定の判別結果であったことに基づいて特定遊技状態を発生させることが可能な手段と、前記発射手段によって発射された遊技球が入球可能であって、前記第1入球手段とは異なる第2入球手段と、その第2入球手段へと遊技球を入球させることが可能な第1位置と、その第1位置よりも前記第2入球手段へと遊技球を入球させることが困難な第2位置とに変位可能な変位手段と、前記第2位置に位置している前記変位手段を前記第1位置へと変位させる第1変位制御と、前記第1位置に位置している前記変位手段を前記第2位置へと変位させる第2変位制御と、を少なくとも実行可能な変位制御手段と、を有する。

そして、前記変位制御手段は、前記特定遊技状態において成立し得る第1条件が成立したことに基づいて前記第1変位制御を実行し、前記第1変位制御によって前記変位手段が前記第1位置に位置している状況において成立し得る第2条件が成立したことに基づいて前記第2変位制御を実行するように構成される。

さらに、技術的思想6の遊技機は、少なくとも前記第1入球手段へと遊技球が入球した場合に、予め定められている所定価値が遊技者に付与されるように構成され、前記判別手段による前記判別が実行されたことに基づく第1態様が少なくとも発生し得るように構成されている。

さらに、技術的思想6の遊技機は、前記特定遊技状態が発生したことに基づく第2態様が少なくとも発生し得るように構成されている。

さらに、技術的思想6の遊技機は、前記第2入球手段への所定の入球に基づく第3態様が少なくとも発生し得るように構成されている。

技術的思想6記載の遊技機によれば、遊技球を遊技領域へと発射可能な発射手段と、その発射手段によって発射された遊技球が入球可能な第1入球手段と、その第1入球手段に遊技球が入球したことに基づいて成立し得る第1条件が成立した場合に所定情報を取得可能な取得手段と、その取得手段によって取得された前記所定情報を記憶可能な記憶手段と、第1実行条件が成立した場合に前記記憶手段に記憶されている前記所定情報に基づいて判別を実行可能な判別手段と、を有し、その判別手段による前記判別の結果が特定の判別結果であったことに基づいて特定遊技状態を発生させることが可能な手段と、前記発射手段によって発射された遊技球が入球可能であって、前記第1入球手段とは異なる第2入球手段と、その第2入球手段へと遊技球を入球させることが可能な第1位置と、その第1位置よりも前記第2入球手段へと遊技球を入球させることが困難な第2位置とに変位可能な変位手段と、前記第2位置に位置している前記変位手段を前記第1位置へと変位させる第1変位制御と、前記第1位置に位置している前記変位手段を前記第2位置へと変位させる第2変位制御と、を少なくとも実行可能な変位制御手段と、を有する。

そして、前記変位制御手段は、前記特定遊技状態において成立し得る第1条件が成立したことに基づいて前記第1変位制御を実行し、前記第1変位制御によって前記変位手段が前記第1位置に位置している状況において成立し得る第2条件が成立したことに基づいて前

10

20

30

40

50

記第 2 変位制御を実行するように構成される。

さらに、技術的思想 6 記載の遊技機は、少なくとも前記第 1 入球手段へと遊技球が入球した場合に、予め定められている所定価値が遊技者に付与されるように構成され、前記判別手段による前記判別が実行されたことに基づく第 1 態様が少なくとも発生し得るように構成されている。

これにより第 1 態様を発生させることが可能となる。

加えて、技術的思想 6 記載の遊技機は、前記特定遊技状態が発生したことに基づく第 2 態様が少なくとも発生し得るように構成されている。

これにより第 2 態様を発生させることが可能となる。

さらに加えて、技術的思想 6 記載の遊技機は、前記第 2 入球手段への所定の入球に基づく第 3 態様が少なくとも発生し得るように構成されている。

10

これにより第 3 態様を発生させることが可能となる。

つまり、技術的思想 6 記載の遊技機では、様々な態様を発生させることが可能となる。

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。

20

30

40

50