

【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 1 月 12 日(2024.1.12)

【公開番号】特開 2023-91004(P2023-91004A)

【公開日】令和 5 年 6 月 29 日(2023.6.29)

【年通号数】公開公報(特許)2023-121

【出願番号】特願 2023-78965(P2023-78965)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02(2006.01)

10

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 0

【手続補正書】

【提出日】令和 5 年 12 月 28 日(2023.12.28)

【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】

所定領域を通過した遊技球が入球可能な位置に設けられた第 1 入球手段と、  
第 1 流路が形成される第 1 状態と、当該第 1 流路が形成されない第 2 状態とに変化可能な可変手段と、

所定の実行条件が成立したことに基づいて前記可変手段を前記第 2 状態から前記第 1 状態へと変化させる制御を実行可能な可変制御手段と、

第 1 遊技状態よりも前記所定領域を通過した遊技球が前記第 1 流路に到達し易い第 2 遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、を有した遊技機において、

前記第 1 入球手段は、前記第 1 流路に到達した遊技球のうち所定流路を流下した遊技球が入球する位置に配設され、

30

前記遊技機は、

前記第 1 流路に到達した遊技球であって、前記所定流路を流下しない遊技球のうち少なくとも一部の遊技球を、前記第 1 流路とは異なる第 2 流路または前記第 1 流路及び前記第 2 流路とは異なる第 3 流路へと振り分けることが可能な振分手段と、

前記第 2 流路を流下し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、

前記第 3 流路を流下した遊技球が入球可能であって、前記第 1 入球手段及び前記第 2 入球手段とは異なる第 3 入球手段と、

前記第 2 遊技状態中に所定要素に関する値が特定値に更新されたことで所定の終了条件が成立した場合に前記第 1 遊技状態を設定可能な手段と、を備え、

40

前記第 1 入球手段または前記第 2 入球手段に遊技球が入球したことに基づいて入球した前記第 1 入球手段または前記第 2 入球手段に応じた同一価値または異なる価値の遊技者に有利となる特典を付与可能な構成であり、

前記第 3 入球手段に遊技球が入球した場合には前記遊技者に有利となる特典が付与されない構成であり、

前記第 1 入球手段と、前記第 2 入球手段と、のうち、一方への遊技球の入球に応じて前記所定要素に関する値を更新可能であり、他方への遊技球の入球では前記所定要素に関する値が更新されない構成であり、

前記第 3 入球手段に遊技球が入球した場合には前記所定要素に関する値が更新されない構成

50

成であり、

特定条件が成立している状況で前記一方へと遊技球が入球した場合に、当該入球に応じて前記所定要素に関する値を更新させること無く前記特典を付与可能な構成であり、

前記所定流路と、前記第2流路と、前記第3流路との少なくとも一部を外部から視認可能な構成であり、

前記可変制御手段による所定の前記制御によって前記可変手段が前記第1状態へと変化してから第1期間が経過した状況で前記第1流路に到達した遊技球のほうが、前記所定の制御によって前記可変手段が前記第1状態へと変化してから前記第1期間よりも長い第2期間が経過した状況で前記第1流路に到達した遊技球よりも前記所定流路を流下し易い構成であることを特徴とする遊技機。

10

【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本発明の遊技機は、所定領域を通過した遊技球が入球可能な位置に設けられた第1入球手段と、第1流路が形成される第1状態と、当該第1流路が形成されない第2状態とに変化可能な可変手段と、所定の実行条件が成立したに基づいて前記可変手段を前記第2状態から前記第1状態へと変化させる制御を実行可能な可変制御手段と、第1遊技状態よりも前記所定領域を通過した遊技球が前記第1流路に到達し易い第2遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、を有し、前記第1入球手段は、前記第1流路に到達した遊技球のうち所定流路を流下した遊技球が入球する位置に配設され、前記遊技機は、前記第1流路に到達した遊技球であって、前記所定流路を流下しない遊技球のうち少なくとも一部の遊技球を、前記第1流路とは異なる第2流路または前記第1流路及び前記第2流路とは異なる第3流路へと振り分けることが可能な振分手段と、前記第2流路を流下し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、前記第3流路を流下した遊技球が入球可能であって、前記第1入球手段及び前記第2入球手段とは異なる第3入球手段と、前記第2遊技状態中に所定要素に関する値が特定値に更新されたことで所定の終了条件が成立した場合に前記第1遊技状態を設定可能な手段と、を備え、前記第1入球手段または前記第2入球手段に遊技球が入球したに基づいて入球した前記第1入球手段または前記第2入球手段に応じた同一価値または異なる価値の遊技者に有利となる特典を付与可能な構成であり、前記第3入球手段に遊技球が入球した場合には前記遊技者に有利となる特典が付与されない構成であり、前記第1入球手段と、前記第2入球手段と、のうち、一方への遊技球の入球に応じて前記所定要素に関する値を更新可能であり、他方への遊技球の入球では前記所定要素に関する値が更新されない構成であり、前記第3入球手段に遊技球が入球した場合には前記所定要素に関する値が更新されない構成であり、特定条件が成立している状況で前記一方へと遊技球が入球した場合に、当該入球に応じて前記所定要素に関する値を更新させること無く前記特典を付与可能な構成であり、前記所定流路と、前記第2流路と、前記第3流路との少なくとも一部を外部から視認可能な構成であり、前記可変制御手段による所定の前記制御によって前記可変手段が前記第1状態へと変化してから第1期間が経過した状況で前記第1流路に到達した遊技球のほうが、前記所定の制御によって前記可変手段が前記第1状態へと変化してから前記第1期間よりも長い第2期間が経過した状況で前記第1流路に到達した遊技球よりも前記所定流路を流下し易い構成である。

20

30

40

【手続補正3】

【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 】

本発明の遊技機によれば、所定領域を通過した遊技球が入球可能な位置に設けられた第1入球手段と、第1流路が形成される第1状態と、当該第1流路が形成されない第2状態とに変化可能な可変手段と、所定の実行条件が成立したことに基づいて前記可変手段を前記第2状態から前記第1状態へと変化させる制御を実行可能な可変制御手段と、第1遊技状態よりも前記所定領域を通過した遊技球が前記第1流路に到達し易い第2遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、を有し、前記第1入球手段は、前記第1流路に到達した遊技球のうち所定流路を流下した遊技球が入球する位置に配設され、前記遊技機は、前記第1流路に到達した遊技球であって、前記所定流路を流下しない遊技球のうち少なくとも一部の遊技球を、前記第1流路とは異なる第2流路または前記第1流路及び前記第2流路とは異なる第3流路へと振り分けることが可能な振分手段と、前記第2流路を流下し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、前記第3流路を流下した遊技球が入球可能であって、前記第1入球手段及び前記第2入球手段とは異なる第3入球手段と、前記第2遊技状態中に所定要素に関する値が特定値に更新されたことで所定の終了条件が成立した場合に前記第1遊技状態を設定可能な手段と、を備え、前記第1入球手段または前記第2入球手段に遊技球が入球したことに基づいて入球した前記第1入球手段または前記第2入球手段に応じた同一価値または異なる価値の遊技者に有利となる特典を付与可能な構成であり、前記第3入球手段に遊技球が入球した場合には前記遊技者に有利となる特典が付与されない構成であり、前記第1入球手段と、前記第2入球手段と、のうち、一方への遊技球の入球に応じて前記所定要素に関する値を更新可能であり、他方への遊技球の入球では前記所定要素に関する値が更新されない構成であり、前記第3入球手段に遊技球が入球した場合には前記所定要素に関する値が更新されない構成であり、特定条件が成立している状況で前記一方へと遊技球が入球した場合に、当該入球に応じて前記所定要素に関する値を更新させること無く前記特典を付与可能な構成であり、前記所定流路と、前記第2流路と、前記第3流路との少なくとも一部を外部から視認可能な構成であり、前記可変制御手段による所定の前記制御によって前記可変手段が前記第1状態へと変化してから第1期間が経過した状況で前記第1流路に到達した遊技球のほうが、前記所定の制御によって前記可変手段が前記第1状態へと変化してから前記第1期間よりも長い第2期間が経過した状況で前記第1流路に到達した遊技球よりも前記所定流路を流下し易い構成である。

10

20

30

40

50