

【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5年5月11日(2023.5.11)

【公開番号】特開2022-77559(P2022-77559A)

【公開日】令和4年5月24日(2022.5.24)

【年通号数】公開公報(特許)2022-091

【出願番号】特願2020-188384(P2020-188384)

【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4月28日(2023.4.28)

【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】

遊技球が流下可能な遊技領域が設けられた遊技盤と、
遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段と、
発射手段によって発射された遊技球を遊技領域に案内する案内レールと、
案内レールの出口近傍に設けられ、遊技領域に流入した遊技球が案内レール内に戻ること
を防止する防止片と、
遊技盤の所定位置に設けられ、遊技球が入球可能な主遊技始動口と、
主遊技始動口に入球した遊技球を検出可能な遊技球検出装置と、
遊技盤の所定位置に設けられ、上面で遊技球が転動可能な遊技部品と、
基体部と、
基体部に取り付けられており、開閉可能な扉部と、
遊技盤に設けられる複数の遊技釘が並んで構成される複数の連釘と
を備え、
所定の連釘は、
少なくとも第1の遊技釘、第2の遊技釘、第3の遊技釘の順に並ぶよう設けられており、
正面視において、第3の遊技釘よりも第2の遊技釘の方が高い位置に設けられるとともに、
第2の遊技釘よりも第1の遊技釘の方が高い位置に設けられており、
第2の遊技釘が遊技盤から抜けた状態であって、遊技球が第1の遊技釘と第3の遊技釘と
に接している状態において、第1の遊技釘の上端よりも遊技球の中心の方が正面視にて高
い位置となるよう構成されており、
前記遊技部品の上面に所定部を有し、
前記所定部は、手前下方向に傾斜しており、
基体部は、基体部の前面であって正面視にて扉部の上面よりも高い領域である段差部を有
しており、
前記段差部の高さ方向の長さは、遊技球の半径よりも短いように構成されており、
発射手段によって遊技球が発射され、遊技球が案内レールに沿って移動している状況にて
遊技機への電源供給が遮断され、遊技球が案内レールに沿って移動している状況にて電源
供給が再開され、前記発射された遊技球が防止片を通過してから主遊技始動口を介して遊
技球検出装置を通過する場合、電源供給が再開されてから遊技球検出装置によって遊技球

30

40

50

の検出が可能となるまでの時間が、前記発射された遊技球が防止片を通過してから主遊技始動口を介して遊技球検出装置を通過するまでの時間よりも長時間であるよう構成されている

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】０００５

【補正方法】変更

【補正の内容】

【０００５】

10

本態様に係る遊技機は、
遊技球が流下可能な遊技領域が設けられた遊技盤と、
遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段と、
発射手段によって発射された遊技球を遊技領域に案内する案内レールと、
案内レールの出口近傍に設けられ、遊技領域に流入した遊技球が案内レール内に戻ることを防止する防止片と、
遊技盤の所定位置に設けられ、遊技球が入球可能な主遊技始動口と、
主遊技始動口に入球した遊技球を検出可能な遊技球検出装置と、
遊技盤の所定位置に設けられ、上面で遊技球が転動可能な遊技部品と、
基体部と、
基体部に取り付けられており、開閉可能な扉部と、
遊技盤に設けられる複数の遊技釘が並んで構成される複数の連釘と
を備え、

20

所定の連釘は、
少なくとも第１の遊技釘、第２の遊技釘、第３の遊技釘の順に並ぶよう設けられており、
正面視において、第３の遊技釘よりも第２の遊技釘の方が高い位置に設けられるとともに、
第２の遊技釘よりも第１の遊技釘の方が高い位置に設けられており、
第２の遊技釘が遊技盤から抜けた状態であって、遊技球が第１の遊技釘と第３の遊技釘と
に接している状態において、第１の遊技釘の上端よりも遊技球の中心の方が正面視にて高
い位置となるよう構成されており、
前記遊技部品の上面に所定部を有し、
前記所定部は、手前下方向に傾斜しており、
基体部は、基体部の前面であって正面視にて扉部の上面よりも高い領域である段差部を有
しており、
前記段差部の高さ方向の長さは、遊技球の半径よりも短いように構成されており、
発射手段によって遊技球が発射され、遊技球が案内レールに沿って移動している状況にて
遊技機への電源供給が遮断され、遊技球が案内レールに沿って移動している状況にて電源
供給が再開され、前記発射された遊技球が防止片を通過してから主遊技始動口を介して遊
技球検出装置を通過する場合、電源供給が再開されてから遊技球検出装置によって遊技球
の検出が可能となるまでの時間が、前記発射された遊技球が防止片を通過してから主遊技
始動口を介して遊技球検出装置を通過するまでの時間よりも長時間であるよう構成されて
いる

30

40

ことを特徴とする遊技機である。

< 付記 >

尚、本態様とは異なる別態様について以下に列記しておくが、これらには何ら限定されることなく実施することが可能である。

本別態様に係る遊技機は、

画像を表示可能な演出表示部
を備え、

演出表示部は、複数の画素を有しており、

50

演出表示部の画素は、赤色に対応した R と、緑色に対応した G と、青色に対応した B とのそれぞれを 0 ～ 255 の 256 段階の階調で表した RGB 階調値に基づいた表示色にて表示可能であり、

遊技進行に関する状態として、遊技が進行している状態である遊技中状態と、遊技が進行していない状態である待機中状態と、を少なくとも有しており、

待機中状態では、所定の待機演出を演出表示部に表示し得るよう構成されており、

前記所定の待機演出の表示中における所定のタイミングでは、演出表示部のすべての画素の RGB 階調値において、R の値が 1 以上であり G の値が 1 以上であり B の値が 1 以上であるよう構成されており、

前記所定の待機演出の表示中における特定のタイミングでは、演出表示部のすべての画素の RGB 階調値において、R の値が 0 であり G の値が 0 であり B の値が 0 であるよう構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

10

20

30

40

50