

【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10月1日(2020.10.1)

【公開番号】特開2020-14904(P2020-14904A)

【公開日】令和2年1月30日(2020.1.30)

【年通号数】公開・登録公報2020-004

【出願番号】特願2019-196978(P2019-196978)

【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

【手続補正書】

【提出日】令和2年8月18日(2020.8.18)

【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】

遊技球が入球可能な第1入球手段と、

その第1入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第1の特典を付与する第1特典付与手段と、

遊技球が入球可能に構成され、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が入球したことに基づいて前記第1の特典よりも有利度合いが低い第2の特典を付与する第2特典付与手段と、

遊技盤における特定領域へと到達した遊技球が前記第1入球手段に入球可能となる第1位置と、その第1位置よりも前記特定領域へと到達した遊技球が入球困難となる第2位置と、に可変可能に構成された第1可変手段と、

前記特定領域へと到達した遊技球が前記第2入球手段に入球可能となる第3位置と、その第3位置よりも前記特定領域へと到達した遊技球が入球困難となる第4位置と、に可変可能に構成された第2可変手段と、

判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、

その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となつたことに基づいて、前記第1可変手段が前記第2位置から前記第1位置へと第1期間可変される第1可変遊技を実行する第1可変遊技実行手段と、

前記判別手段の判別とは無関係に成立する予め定められた第2条件が成立したことに基づいて、前記第2可変手段が前記第4位置から前記第3位置へと第2期間可変される第2可変遊技を実行する第2可変遊技実行手段と、

前記第1可変手段が前記第2位置に可変し、前記第2可変手段が前記第4位置に可変した状態で前記特定領域へと到達した遊技球が入球可能な第3入球手段と、

その第3入球手段へと入球した遊技球を遊技機の外部へと排出する排出手段と、を備え、

前記第1可変手段が前記第1位置に可変し、前記第2可変手段が前記第3位置に可変した状態で前記特定領域へと到達した遊技球は、その後に前記第1入球手段と前記第2入球手段と前記第3入球手段とのいずれにも入球し得るように構成されており、

前記第1可変遊技は、前記第2可変手段が前記第3位置に可変している状態で前記特定領域に向けて遊技球を発射し続けた場合の有利度合いが高くなる第1の状況と、前記第2

可変手段が前記第3位置に可変している状態で前記特定領域に向けて遊技球を発射し続けた場合の有利度合いが前記第1の状況よりも低くなる第2の状況と、が前記第1入球手段へと入球した遊技球の数に応じて切り替わるように構成されていることを特徴とする遊技機。

【請求項2】

遊技球を発射可能な発射手段を備え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】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入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第1の特典を付与する第1特典付与手段と、遊技球が入球可能に構成され、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が入球したことに基づいて前記第1の特典よりも有利度合いが低い第2の特典を付与する第2特典付与手段と、遊技盤における特定領域へと到達した遊技球が前記第1入球手段に入球可能となる第1位置と、その第1位置よりも前記特定領域へと到達した遊技球が入球困難となる第2位置と、に可変可能に構成された第1可変手段と、前記特定領域へと到達した遊技球が前記第2入球手段に入球可能となる第3位置と、その第3位置よりも前記特定領域へと到達した遊技球が入球困難となる第4位置と、に可変可能に構成された第2可変手段と、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となつことに基づいて、前記第1可変手段が前記第2位置から前記第1位置へと第1期間可変される第1可変遊技を実行する第1可変遊技実行手段と、前記判別手段の判別とは無関係に成立する予め定められた第2条件が成立したことにに基づいて、前記第2可変手段が前記第4位置から前記第3位置へと第2期間可変される第2可変遊技を実行する第2可変遊技実行手段と、前記第1可変手段が前記第2位置に可変し、前記第2可変手段が前記第4位置に可変した状態で前記特定領域へと到達した遊技球が入球可能な第3入球手段と、その第3入球手段へと入球した遊技球を遊技機の外部へと排出する排出手段と、を備え、前記第1可変手段が前記第1位置に可変し、前記第2可変手段が前記第3位置に可変した状態で前記特定領域へと到達した遊技球は、その後に前記第1入球手段と前記第2入球手段と前記第3入球手段とのいずれにも入球し得るように構成されており、前記第1可変遊技は、前記第2可変手段が前記第3位置に可変している状態で前記特定領域に向けて遊技球を発射し続けた場合の有利度合いが高くなる第1の状況と、前記第2可変手段が前記第3位置に可変している状態で前記特定領域に向けて遊技球を発射し続けた場合の有利度合いが前記第1の状況よりも低くなる第2の状況と、が前記第1入球手段へと入球した遊技球の数に応じて切り替わるように構成されている。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

請求項2記載の遊技機は、請求項1記載の遊技機において、遊技球を発射可能な発射手段を備える。

【手続補正4】

【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】****【0 0 1 1】**

本発明の遊技機によれば、遊技球が入球可能な第1入球手段と、その第1入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第1の特典を付与する第1特典付与手段と、遊技球が入球可能に構成され、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が入球したことに基づいて前記第1の特典よりも有利度合いが低い第2の特典を付与する第2特典付与手段と、遊技盤における特定領域へと到達した遊技球が前記第1入球手段に入球可能となる第1位置と、その第1位置よりも前記特定領域へと到達した遊技球が入球困難となる第2位置と、に可変可能に構成された第1可変手段と、前記特定領域へと到達した遊技球が前記第2入球手段に入球可能となる第3位置と、その第3位置よりも前記特定領域へと到達した遊技球が入球困難となる第4位置と、に可変可能に構成された第2可変手段と、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となつたことに基づいて、前記第1可変手段が前記第2位置から前記第1位置へと第1期間可変される第1可変遊技を実行する第1可変遊技実行手段と、前記判別手段の判別とは無関係に成立する予め定められた第2条件が成立したことに基づいて、前記第2可変手段が前記第4位置から前記第3位置へと第2期間可変される第2可変遊技を実行する第2可変遊技実行手段と、前記第1可変手段が前記第2位置に可変し、前記第2可変手段が前記第4位置に可変した状態で前記特定領域へと到達した遊技球が入球可能な第3入球手段と、その第3入球手段へと入球した遊技球を遊技機の外部へと排出する排出手段と、を備え、前記第1可変手段が前記第1位置に可変し、前記第2可変手段が前記第3位置に可変した状態で前記特定領域へと到達した遊技球は、その後に前記第1入球手段と前記第2入球手段と前記第3入球手段とのいずれにも入球し得るように構成されており、前記第1可変遊技は、前記第2可変手段が前記第3位置に可変している状態で前記特定領域に向けて遊技球を発射し続けた場合の有利度合いが高くなる第1の状況と、前記第2可変手段が前記第3位置に可変している状態で前記特定領域に向けて遊技球を発射し続けた場合の有利度合いが前記第1の状況よりも低くなる第2の状況と、が前記第1入球手段へと入球した遊技球の数に応じて切り替わるように構成されている。

**【手続補正5】****【補正対象書類名】明細書****【補正対象項目名】1 8 3 5****【補正方法】変更****【補正の内容】****【1 8 3 5】**

1 0	パチンコ機（遊技機）
6 6	アウトロ（ <u>第1 2 実施形態における第3入球手段</u> ）
1 1 1	払出制御装置（ <u>第1 2 実施形態における第1特典付与手段</u> 、 第2特典付与手段）
1 1 2	<u>発射制御装置（第1 2 実施形態における発射手段）</u>
6 4 0 L	左第2入球口（ <u>第1 2 実施形態における第2入球手段</u> ）
6 4 0 L a	電動役物（ <u>第1 2 実施形態における第2可変手段</u> ）
6 5 0 R a	右特定入賞口（ <u>第1 2 実施形態における第1入球手段</u> ）
6 5 0 R b	可変部材（ <u>第1 2 実施形態における第1可変手段</u> ）
S 3 0 5	<u>第1 2 実施形態における判別手段</u>
S 5 4 2	<u>第1 2 実施形態における第2可変遊技実行手段</u>
S 1 0 2 1	<u>第1 2 実施形態における第1可変遊技実行手段</u>