

【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4年11月15日(2022.11.15)

【公開番号】特開2022-66400(P2022-66400A)

【公開日】令和4年4月28日(2022.4.28)

【年通号数】公開公報(特許)2022-077

【出願番号】特願2022-33116(P2022-33116)

【国際特許分類】

A 63 F 7/02 (2006.01)

10

【F I】

A 63 F 7/02 315 A

【手続補正書】

【提出日】令和4年11月7日(2022.11.7)

【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】

特定の発射操作が行われたことに基づいて発射された遊技球が到達可能な位置に設けられ、遊技球が入球可能な第1状態と、その第1状態よりも遊技球が入球困難となる第2状態とに可変可能に構成された可変入球手段を有した遊技機において、遊技球が通過したことを検知可能な通過検知手段と、

その通過検知手段によって遊技球が検知された場合に成立し得る所定条件が成立したことをに基づいて、当該所定条件が成立してから新たな前記所定条件が成立し得る状況となるまでの間において前記可変入球手段を所定の可変パターンで可変させる可変制御手段と、前記可変入球手段へと遊技球が入球したことを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を示すための識別情報を動的表示させる動的表示手段と、第1条件が成立したことをに基づいて、第1遊技状態を設定する第1遊技状態設定手段と、第2条件が成立したことをに基づいて、前記第1遊技状態よりも有利な第2遊技状態を設定する第2遊技状態設定手段と、

第3条件が成立したことをに基づいて、前記第1遊技状態と前記第2遊技状態とのいずれとも異なる第3遊技状態を設定する第3遊技状態設定手段と、を備え、前記可変制御手段は、前記可変入球手段を第1可変パターンで可変させる第1可変制御と、前記可変入球手段を前記第1可変パターンとは異なる第2可変パターンで可変させる第2可変制御と、を少なくとも実行可能であり、

前記遊技機は、前記特定の発射操作が継続して行われた場合において、前記可変入球手段が前記第2可変パターンで可変されるよりも前記第1可変パターンで可変された方が前記第1状態の前記可変入球手段の所定部へと遊技球が到達し易くなる構成であり、

前記第1遊技状態と前記第2遊技状態とは、前記第3遊技状態よりも前記第1可変パターンで前記可変入球手段が可変され難い又は前記第1可変パターンで前記可変入球手段が可変されない構成であり、

前記遊技機は、前記第2状態の前記可変入球手段へと到達した遊技球が、前記可変入球手段に入球せずに遊技盤における下流側へと流下する構成であり、

前記遊技機は、

少なくとも前記第2遊技状態において特定条件が成立したことをに基づいて特定のカウント値を更新する更新手段と、

30

40

50

前記第2遊技状態において前記特定のカウント値が予め定められた特定値に更新されたことに基づいて、前記第2遊技状態を終了させる終了手段と、を有し、

前記特定のカウント値は、前記第1遊技状態では少なくとも用いられない構成であり、前記遊技機は、

前記第1遊技状態においても前記可変入球手段への遊技球の入球に基づく前記判別手段の判別が実行され得る構成であり、

前記第2遊技状態においては前記可変入球手段への遊技球の入球に基づく前記判別手段の判別が実行され得ない構成であり、

前記遊技機は、

前記第2遊技状態の種別として、第1種別と、その第1種別よりも前記第2遊技状態に設定された後における有利度合いが高い第2種別と、を少なくとも含む複数の種別を有し、前記第2遊技状態が設定された後において実行され得る演出として、前記第2遊技状態であることを遊技者が把握可能な第1演出と、前記第2遊技状態の終了を遊技者に示唆可能な第2演出と、を少なくとも有す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】0002

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0002】

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、例えば、有利度合いが異なる複数の遊技状態を設けることで興趣向上を図っているものも存在する。20

【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】

【特許文献1】特開2006-000392号公報30

【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

【補正対象項目名】000640

【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、特定の発射操作が行われたことに基づいて発射された遊技球が到達可能な位置に設けられ、遊技球が入球可能な第1状態と、その第1状態よりも遊技球が入球困難となる第2状態と、に可変可能に構成された可変入球手段を有し、遊技球が通過したことを検知可能な通過検知手段と、その通過検知手段によって遊技球が検知された場合に成立し得る所定条件が成立したに基づいて、当該所定条件が成立してから新たな前記所定条件が成立し得る状況となるまでの間において前50

記可変入球手段を所定の可変パターンで可変させる可変制御手段と、前記可変入球手段へと遊技球が入球したこと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を示すための識別情報を動的表示させる動的表示手段と、第1条件が成立したことにに基づいて、第1遊技状態を設定する第1遊技状態設定手段と、第2条件が成立したことにに基づいて、前記第1遊技状態よりも有利な第2遊技状態を設定する第2遊技状態設定手段と、第3条件が成立したことにに基づいて、前記第1遊技状態と前記第2遊技状態とのいずれとも異なる第3遊技状態を設定する第3遊技状態設定手段と、を備え、前記可変制御手段は、前記可変入球手段を第1可変パターンで可変させる第1可変制御と、前記可変入球手段を前記第1可変パターンとは異なる第2可変パターンで可変させる第2可変制御と、を少なくとも実行可能であり、前記遊技機は、前記特定の発射操作が継続して行われた場合において、前記可変入球手段が前記第2可変パターンで可変されるよりも前記第1可変パターンで可変された方が前記第1状態の前記可変入球手段の所定部へと遊技球が到達し易くなる構成であり、前記第1遊技状態と前記第2遊技状態とは、前記第3遊技状態よりも前記第1可変パターンで前記可変入球手段が可変され難い又は前記第1可変パターンで前記可変入球手段が可変されない構成であり、前記遊技機は、前記第2状態の前記可変入球手段へと到達した遊技球が、前記可変入球手段に入球せずに遊技盤における下流側へと流下する構成であり、前記遊技機は、少なくとも前記第2遊技状態において特定条件が成立したことにに基づいて特定のカウント値を更新する更新手段と、前記第2遊技状態において前記特定のカウント値が予め定められた特定値に更新されたことに基づいて、前記第2遊技状態を終了させる終了手段と、を有し、前記特定のカウント値は、前記第1遊技状態では少なくとも用いられない構成であり、前記遊技機は、前記第1遊技状態においても前記可変入球手段への遊技球の入球に基づく前記判別手段の判別が実行され得る構成であり、前記第2遊技状態においては前記可変入球手段への遊技球の入球に基づく前記判別手段の判別が実行され得ない構成であり、前記遊技機は、前記第2遊技状態の種別として、第1種別と、その第1種別よりも前記第2遊技状態に設定された後における有利度合いが高い第2種別と、を少なくとも含む複数の種別を有し、前記第2遊技状態が設定された後において実行され得る演出として、前記第2遊技状態であることを遊技者が把握可能な第1演出と、前記第2遊技状態の終了を遊技者に示唆可能な第2演出と、を少なくとも有する。

【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

30

【補正対象項目名】0011

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0011】

請求項1記載の遊技機によれば、特定の発射操作が行われたことに基づいて発射された遊技球が到達可能な位置に設けられ、遊技球が入球可能な第1状態と、その第1状態よりも遊技球が入球困難となる第2状態と、に可変可能に構成された可変入球手段を有し、遊技球が通過したことを検知可能な通過検知手段と、その通過検知手段によって遊技球が検知された場合に成立し得る所定条件が成立したことにに基づいて、当該所定条件が成立してから新たな前記所定条件が成立し得る状況となるまでの間ににおいて前記可変入球手段を所定の可変パターンで可変させる可変制御手段と、前記可変入球手段へと遊技球が入球したことに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を示すための識別情報を動的表示させる動的表示手段と、第1条件が成立したことにに基づいて、第1遊技状態を設定する第1遊技状態設定手段と、第2条件が成立したことにに基づいて、前記第1遊技状態よりも有利な第2遊技状態を設定する第2遊技状態設定手段と、第3条件が成立したことにに基づいて、前記第1遊技状態と前記第2遊技状態とのいずれとも異なる第3遊技状態を設定する第3遊技状態設定手段と、を備え、前記可変制御手段は、前記可変入球手段を第1可変パターンで可変させる第1可変制御と、前記可変入球手段を前記第1可変パターンとは異なる第2可変パターンで可変させる第2可変制御と、を少なくとも実行可能であり、前記遊技機は、前記特定の発射操作が継続して行われた場合において、前記可変入

40

50

球手段が前記第2可変パターンで可変されるよりも前記第1可変パターンで可変された方が前記第1状態の前記可変入球手段の所定部へと遊技球が到達し易くなる構成であり、前記第1遊技状態と前記第2遊技状態とは、前記第3遊技状態よりも前記第1可変パターンで前記可変入球手段が可変され難い又は前記第1可変パターンで前記可変入球手段が可変されない構成であり、前記遊技機は、前記第2状態の前記可変入球手段へと到達した遊技球が、前記可変入球手段に入球せずに遊技盤における下流側へと流下する構成であり、前記遊技機は、少なくとも前記第2遊技状態において特定条件が成立したことに基づいて特定のカウント値を更新する更新手段と、前記第2遊技状態において前記特定のカウント値が予め定められた特定値に更新されたことに基づいて、前記第2遊技状態を終了させる終了手段と、を有し、前記特定のカウント値は、前記第1遊技状態では少なくとも用いられない構成であり、前記遊技機は、前記第1遊技状態においても前記可変入球手段への遊技球の入球に基づく前記判別手段の判別が実行され得る構成であり、前記第2遊技状態においては前記可変入球手段への遊技球の入球に基づく前記判別手段の判別が実行され得ない構成であり、前記遊技機は、前記第2遊技状態の種別として、第1種別と、その第1種別よりも前記第2遊技状態に設定された後における有利度合いが高い第2種別と、を少なくとも含む複数の種別を有し、前記第2遊技状態が設定された後において実行され得る演出として、前記第2遊技状態であることを遊技者が把握可能な第1演出と、前記第2遊技状態の終了を遊技者に示唆可能な第2演出と、を少なくとも有する。

10

## 【手続補正7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】2 1 5 2

【補正方法】変更

【補正の内容】

## 【2 1 5 2】

1 0

パチンコ機（遊技機）

6 7

スルーゲート（第5実施形態における通過検知手段）

6 4 0 0

第2入球口（第5実施形態における可変入球手段の一部）

6 4 0 0 a

電動役物（第5実施形態における可変入球手段の一部）

6 5 6 2

左可変入賞装置（入球手段）

6 5 6 2 e 1

左特定流路（第1流路）

6 5 6 2 e 2

右通常流路（第2流路）

6 5 6 2 e 3

左特定排出口（特定領域）

6 5 6 2 f 1

開閉扉（可変手段）

6 5 6 2 h

開閉弁（保持手段）

S 2 2 0

可変遊技実行手段

S 3 0 5 , S 3 3 2

第5実施形態における判別手段

S 3 1 0

第5実施形態における動的表示手段

S 6 2 3

第5実施形態における可変制御手段

S 9 1 5

第5実施形態における第1遊技状態設定手段

S 1 3 0 2

有利設定手段

S 1 3 2 3 , S 1 3 2 4

第5実施形態における第2遊技状態設定手段、第3遊技状態

設定手段

S 2 3 0 2

第5実施形態における更新手段

S 2 3 0 6

第5実施形態における第1遊技状態設定手段、終了手段

20

30

40

50