

【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5月27日(2022.5.27)

【公開番号】特開2021-119922(P2021-119922A)

【公開日】令和3年8月19日(2021.8.19)

【年通号数】公開・登録公報2021-038

【出願番号】特願2020-14290(P2020-14290)

【国際特許分類】

A 63 F 7/02 (2006.01)

10

【F I】

A 63 F 7/02 334

A 63 F 7/02 304 D

A 63 F 7/02 320

【手続補正書】

【提出日】令和4年5月19日(2022.5.19)

【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

20

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

可変表示を実行可能であり、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって

、

始動領域と、

発光可能な発光手段と、

可変表示に対応する特定表示を表示可能な表示手段と、

所定条件が成立したことに基づいて、前記特定表示を表示する特定表示演出と、前記発光

手段を発光させる特定発光演出と、を実行可能な演出実行手段と、

遊技媒体を貯留可能な貯留部と、

遊技媒体を払出すことが可能な払出部と、

上面が開口し、前記貯留部の遊技媒体を前記払出部に誘導する誘導通路を形成する誘導通路形成部と、

前記誘導通路形成部の上側を覆うように設けられたねじ落下制限部と、

を備え、

前記払出部から払出された遊技媒体を用いて遊技が可能であり、該遊技媒体が前記始動領域に進入したことに基づいて前記特定発光演出を実行可能であり、

前記ねじ落下制限部は、該ねじ落下制限部上に落下した遊技媒体が滞留せずに、かつ該ねじ落下制限部上に落下したねじ部材が前記誘導通路形成部へ落下せずに該ねじ落下制限部上に滞留可能に構成され、

前記発光手段は、前記特定発光演出が開始されてから所定タイミングまでの第1期間と前記第1期間と異なる第2期間において前記特定発光演出に応じた態様にて発光可能である

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】0006

【補正方法】変更

40

50

【補正の内容】

【0006】

手段Aの遊技機は、可変表示を実行可能であり、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって始動領域と、発光可能な発光手段と、可変表示に対応する特定表示を表示可能な表示手段と、所定条件が成立したことに基づいて、前記特定表示を表示する特定表示演出と、前記発光手段を発光させる特定発光演出と、を実行可能な演出実行手段と、遊技媒体を貯留可能な貯留部と、遊技媒体を払出すことが可能な払出部と、上面が開口し、前記貯留部の遊技媒体を前記払出部に誘導する誘導通路を形成する誘導通路形成部と、前記誘導通路形成部の上側を覆うように設けられたねじ落下制限部（例えば、第1カバー体310、第2カバー体320、第3カバー体330）と、を備え、前記払出部から払出された遊技媒体を用いて遊技が可能であり、該遊技媒体が前記始動領域に進入したことに基づいて前記特定発光演出を実行可能であり、前記ねじ落下制限部は、該ねじ落下制限部上に落下した遊技媒体が滞留せずに、かつ該ねじ落下制限部上に落下したねじ部材（例えば、ねじ部材N1～N6、N11～N16）が前記誘導通路形成部へ落下せずに該ねじ落下制限部上に滞留可能（例えば、長孔316A～316C、凹溝326A～326C、凹部336、（図11、図12、図27参照）、凹部280, 290, 214, 242, 243、図22（C）、図23（A）（B）、図24参照））に構成され、前記発光手段は、前記特定発光演出が開始されてから所定タイミングまでの第1期間と前記第1期間と異なる第2期間において前記特定発光演出に応じた態様にて発光可能であることを特徴としている。手段1の遊技機は、可変表示を実行可能であり、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、大当たり遊技状態）に制御可能な遊技機（例えば、パチンコ遊技機1）であって、遊技媒体（例えば、遊技球P）を貯留可能な貯留部（例えば、球タンク形成部201）と、遊技媒体を払出すことが可能な払出部（例えば、払出装置200）と、上面が開口し、前記貯留部の遊技媒体を前記払出部に誘導する誘導通路（例えば、第1誘導通路や第2誘導通路）を形成する誘導通路形成部（例えば、第1誘導通路形成部202や第2誘導通路形成部204）と、前記誘導通路形成部の上面の一部を覆うように設けられたカバー部（例えば、第1カバー体310、第2カバー体320、第3カバー体330）と、を備え、前記カバー部に、該カバー部上に落下したねじ部材（例えば、ねじ部材N1～N6、N11～N16）の前記誘導通路形成部への落下を制限するための所定制限部（例えば、長孔316A～316C、凹溝326A～326C、凹部336）が設けられ（図22、図24参照）、前記誘導通路形成部に、該誘導通路形成部に落下したねじ部材の前記払出部への移動を制限するための特定制限部（例えば、孔部271A～271H）が複数設けられており（図11、図12、図27参照）、前記所定制限部は、前記カバー部上に落下したねじ部材（例えば、ねじ部材N1～N6、N11～N16）を該カバー部上に滞留させることができ第1滞留部（例えば、長孔3

10

20

30

40

50

16 A ~ 316 C) と第 2 滞留部 (例えば、凹溝 326 A ~ 326 C) とを含み、前記第 2 滞留部は、前記第 1 滞留部よりも前記払出部 (例えば、払出装置 200) に近い位置に設けられ、該第 1 滞留部よりも大きく (L 22 B > L 21) 、さらに、

発光可能な発光手段 (例えば、メインランプ 9 a 、枠ランプ 9 b 、アタッカランプ 9 c 、可動体ランプ 9 d 、入賞時フラッシュ用ランプ 135SG009F) と、可変表示に対応する特定表示 (例えば、保留表示とアクティブ表示) を表示可能な表示手段 (例えば、画像表示装置 5) と、所定条件が成立したこと (例えば、始動入賞の発生) に基づいて、前記特定表示を表示する特定表示演出 (例えば、保留表示やアクティブ表示を表示パターン ~ 表示パターン のいずれかで表示する部分) と、前記発光手段を発光させる特定発光演出 (例えば、入賞時フラッシュ演出) と、を実行可能な演出実行手段 (例えば、演出制御用 CPU120) と、

を備え、

前記演出実行手段は、前記特定表示演出において前記特定表示の表示が完了するよりも前に前記発光手段の発光が遊技者から認識可能となるように前記特定発光演出を実行し (例えば、図 40-28 、図 40-29 (A) ~ 図 40-32 (H) 、図 40-49 (A) ~ 図 40-50 (D) に示すように、保留表示の表示が完了するよりも前から入賞時フラッシュ用ランプ 135SG009F を点灯させる部分) 、

前記特定発光演出が実行されないときよりも前記特定発光演出が実行されるときの方が有利状態に制御される割合が高く (例えば、図 40-24 に示すように、入賞時フラッシュ演出が実行される場合は、入賞時フラッシュ演出が実行されない場合よりも大当り遊技状態に制御される割合が高い部分) 、

前記発光手段は、第 1 発光手段 (例えば、入賞時フラッシュ用ランプ 135SG009F) と、該第 1 発光手段とは異なる第 2 発光手段 (例えば、メインランプ 9 a 、枠ランプ 9 b 、アタッカランプ 9 c 、可動体ランプ 9 d) と、を含み、

前記第 1 発光手段は、前記特定発光演出が開始されてから所定タイミングまでの第 1 期間 (例えば、前期入賞時フラッシュ演出が開始されてから該前期入賞時フラッシュ演出の終了タイミングまでの期間) と該所定タイミングから該特定発光演出の対象である可変表示の特定タイミングまでの第 2 期間 (例えば、後期入賞時フラッシュ演出が開始されてから入賞時フラッシュ演出対象である可変表示のリーチ演出開始タイミングまでの期間) において前記特定発光演出に応じた態様にて発光し (例えば、図 40-28 に示すように、入賞時フラッシュ用ランプ 135SG009F は、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、輝度 C 1 且つ周期 T 1 にて点滅し、後期入賞時フラッシュ演出実行期間中は輝度 C 2 且つ周期 T 2 にて点滅する部分) 、

前記第 2 発光手段は、前記第 1 期間において前記特定発光演出に応じた態様にて発光し、前記第 2 期間において実行中の可変表示に応じた態様にて発光する (例えば、図 40-28 に示すように、メインランプ 9 a 、枠ランプ 9 b 、アタッカランプ 9 c 、可動体ランプ 9 d は、前期入賞時フラッシュ演出の実行期間中は、輝度 C 1 且つ周期 T 1 にて点滅し、後期入賞時フラッシュ演出実行期間中は輝度 C 2 且つ周期 T 0 にて点滅する部分) 、ことを特徴としている。

この特徴によれば、カバー部上に落下したねじ部材が誘導通路形成部内に落下することを防止することができる。また、誘導通路形成部内に混入したねじ部材が払出部に混入することを防止することができる。また、払出部に近づくにつれてねじ部材が滞留部に滞留されやすくなるため、カバー部上に落下したねじ部材が移動して誘導通路形成部内に落下することを防止することができる。また、遊技の興奮が向上する。

10

20

30

40

50