

【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2021-119919(P2021-119919A)
 【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2020-14287(P2020-14287)
 【国際特許分類】
 A 6 3 F 7/02(2006.01)
 【FI】
 A 6 3 F 7/02 3 3 4
 A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

10

【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
 【補正方法】変更
 【補正の内容】
 【特許請求の範囲】
 【請求項1】

20

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、
遊技者が操作可能な操作手段と、
前記操作手段が振動する振動演出を実行可能な振動演出実行手段と、
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振動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、
前記振動演出実行手段は、前記有利状態に制御されることが報知されたタイミングで前記振動演出を実行可能である、
 ことを特徴とする遊技機。

30

40

【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】

手段Aの遊技機は、
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、

50

遊技者が操作可能な操作手段と、
前記操作手段が振動する振動演出を実行可能な振動演出実行手段と、
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振動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、
前記振動演出実行手段は、前記有利状態に制御されることが報知されたタイミングで前記振動演出を実行可能である、
ことを特徴としている。
手段１の遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態（例えば大当り遊技状態など）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可能な第１滞留部（例えば、長孔３１６Ａ～３１６Ｃ）と第２滞留部（例えば、凹溝３２６Ａ～３２６Ｃ）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（Ｌ２２Ｂ＞Ｌ２１）、
さらに、
遊技者が操作可能な操作手段（例えばスティックコントローラ３１Ａ、プッシュボタン３１Ｂなど）と、
前記操作手段が振動する振動演出として、所定振動演出（例えば操作部演出パターンに含まれる振動パターンによる振動モータ１３１の駆動など）と特殊振動演出（例えば可変表示演出制御パターンに含まれる振動制御データによる振動モータ１３１の駆動など）とを

10

20

30

40

50

実行可能な振動演出実行手段（例えばステップ A K S 2 0 3 にて決定された操作部演出制御パターンや可変表示演出制御パターンの振動制御データを用いてステップ S 1 7 2 の可変表示中演出処理を実行する演出制御用 C P U 1 2 0 など）と、

前記所定振動演出に伴い前記操作手段を発光させる発光演出（例えば操作部演出パターンに含まれる発光色によるレバーランプ 9 B 1 およびボタンランプ 9 B 2 の発光など）を実行可能な発光演出実行手段（例えばステップ A K S 2 0 3 にて決定された操作部演出制御パターンのランプ制御データを用いてステップ S 1 7 2 の可変表示中演出処理を実行する演出制御用 C P U 1 2 0 など）と、

遊技の進行に応じて特定演出（例えば S P リーチ A のリーチ演出、大当たり確定報知、大当たり種別抽選など）を実行可能な特定演出実行手段（例えばステップ A K S 2 0 3 にて決定された可変表示演出制御パターンに基づいてステップ S 1 7 2 の可変表示中演出処理を実行する演出制御用 C P U 1 2 0 など）と、を備え、

前記所定振動演出が実行されないときよりも、前記所定振動演出が実行されるときの方が、前記有利状態に制御される割合が高く（例えば操作部演出パターンなどに応じた大当たり信頼度など）、

前記所定振動演出に伴う前記発光演出の発光態様と、該所定振動演出が実行されたタイミングとに応じて、前記有利状態に制御される割合が異なり（例えば操作部演出パターンに含まれる発光色と操作部演出パターンの用途に応じた大当たり信頼度など）、

前記振動演出実行手段は、前記特定演出の実行に伴い前記特殊振動演出を実行可能であり（例えば期間 A K Z 0 1 ~ A K Z 0 5 における振動演出の実行など）、

前記所定振動演出と、前記特殊振動演出とで振動態様が異なる（例えば振動パターン A K V 4 1 ~ A K V 4 4 とは異なる振動パターン A K V 0 1 ~ A K V 0 3 など）

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、振動演出の実行タイミングに注目させて、遊技興趣を向上させることができる。

10

20

30

40

50