

【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 6 月 15 日(2022.6.15)

【公開番号】特開 2021-69425(P2021-69425A)  
【公開日】令和 3 年 5 月 6 日(2021.5.6)  
【年通号数】公開・登録公報 2021-021  
【出願番号】特願 2019-196027(P2019-196027)  
【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

A 6 3 F 7/02 3 2 4 B

A 6 3 F 7/02 3 2 6 C

【手続補正書】

【提出日】令和 4 年 6 月 7 日(2022.6.7)

【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

20

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

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、  
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面の一部を覆うように設けられたねじ落下制限部と、  
前記誘導通路形成部を流下する遊技媒体を保持する保持部材と、  
を備え、  
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、  
前記保持部材は、前記ねじ部材を滞留可能に構成されている、  
ことを特徴とする遊技機。

30

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0006

40

【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、  
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面の一部を覆うように設けられたねじ落下制限部と、

50

前記誘導通路形成部を流下する遊技媒体を保持する保持部材と、  
を備え、

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、

前記保持部材は、前記ねじ部材を滞留可能に構成されている、  
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）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、

演出画像を表示可能な表示手段（例えば、画像表示装置５）と、

特定キャラクタ（例えば、味方キャラクタＢ－３）を前記表示手段に表示して前記有利状態に関する示唆を行う特定演出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（ $L22B > L21$ ）、

前記演出実行手段は、前記特定演出として、

前記特定キャラクタを、第１態様（例えば、頭身を変化させない味方キャラクタＢ－３）にて表示する第１特定演出（例えば、スーパーリーチのリーチ演出）と、

前記特定キャラクタを、前記第１態様とは異なる態様であって前記特定キャラクタにおける特定の構成要素の表示割合が該第１態様よりも高い第２態様（例えば、味方キャラクタＢ－３から頭身を低くした味方キャラクタＢ－２）にて表示する第２特定演出（例えば、パターンＣＩ－２のカットイン演出）と、

前記特定キャラクタを、前記第１態様及び前記第２態様とは異なる態様であって前記特定の構成要素の表示割合が前記第１態様よりも高い第３態様（例えば、味方キャラクタＢ－３を味方キャラクタＢ－２から更に頭身を低くした味方キャラクタＢ－１）にて表示する第３特定演出（例えば、表示パターン の保留表示予告演出やアクティブ表示予告演出）と、

を実行可能であり、

前記第１態様は、前記第２態様との前記特定の構成要素の表示割合の差が前記第３態様との前記特定の構成要素の表示割合の差よりも小さいことで、前記第３態様よりも前記第２

10

20

30

40

50

態様に類似しており（例えば、図 3 6 - 1 9（B）に示すように、味方キャラクター B - 3 と味方キャラクター B - 2 との頭身差が約 1 頭身であり、味方キャラクター B - 3 と味方キャラクター B - 1 との頭身差が約 1 . 5 頭身であるので、味方キャラクター B - 1 よりも頭身差にして約 0 . 5 頭身分味方キャラクター B - 2 に類似したキャラクターである部分）、前記第 3 特定演出が実行された後に前記第 1 特定演出が実行される割合は、前記第 2 特定演出が実行された後に前記第 1 特定演出が実行される割合と異なる（例えば、図 3 6 - 2 2 に示すように、表示パターン にて保留表示予告演出が実行されてからスーパーリーチ のリーチ演出が実行される割合は、パターン C I - 2 にてカットイン演出が実行されてからスーパーリーチ のリーチ演出が実行される割合よりも高い部分）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、遊技興趣を向上できる。

10

20

30

40

50