

【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 5 年 3 月 6 日(2023.3.6)

【公開番号】特開 2022-186962(P2022-186962A)

【公開日】令和 4 年 12 月 15 日(2022.12.15)

【年通号数】公開公報(特許)2022-231

【出願番号】特願 2022-171990(P2022-171990)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02(2006.01)

10

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

A 6 3 F 7/02 3 2 0

【手続補正書】

【提出日】令和 5 年 2 月 24 日(2023.2.24)

【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

20

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

特定方向に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所定部と、その所定部へと遊技球が入球可能となる第 1 状態とその第 1 状態よりも前記所定部へと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部と、を備え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の前記可変部を所定の可変パターンで可変させる可変制御手段と、

30

前記可変入球手段の前記所定部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、

40

前記可変制御手段は、前記可変入球手段の前記可変部を第 1 可変パターンで可変させる第 1 可変制御と、前記可変入球手段の前記可変部を前記第 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、前記特定方向に遊技球を発射し続ける場合において、前記可変入球手段の前記可変部が前記第 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前記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の前記可変部が可変され難い又は前記第 1 可変パターンで前記可

50

変入球手段の前記可変部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、前記可変入球手段の前記所定部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、

前記第1遊技状態においても前記可変入球手段の前記所定部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の前記所定部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、

前記第1遊技状態において、特定の表示態様の表示を少なくとも含む演出を実行可能な構成であり、

10

前記特定の表示態様は、前記第2遊技状態において表示されない表示態様であり、

前記遊技機は、

操作可能な操作手段を有し、

前記第2条件および前記第3条件が成立し得る判別が実行された後の所定期間において前記操作手段に対して特定の操作が行われた場合に、前記第2条件も前記第3条件も成立しなくなる構成であり、

前記所定期間において前記操作手段に対して前記特定の操作が行われなかった場合に、その後前記第2条件および前記第3条件が成立し得る構成であり、

前記第3遊技状態において前記特定方向へと遊技球を発射するための特定の発射操作が継続して行われた場合に、前記第1条件が成立する可能性よりも前記第2条件が成立する可能性の方が高くなる構成であることを特徴とする遊技機。

20

【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、特定方向に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所定部と、その所定部へと遊技球が入球可能となる第1状態とその第1状態よりも前記所定部へと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部と、を備え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の前記可変部を所定の可変パターンで可変させる可変制御手段と、前記可変入球手段の前記所定部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、前記可変入球手段の前記可変部を第1可変パターンで可変させる第1可変制御と、前記可変入球手段の前記可変部を前記第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、前記特定方向に遊技球を発射し続ける場合において、前記可変入球手段の前記可変部が前記第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前記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の前記可変部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の前記可変部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

30

40

50

可変入球手段の前記所定部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、前記第1遊技状態においても前記可変入球手段の前記所定部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の前記所定部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、前記第1遊技状態において、特定の表示態様の表示を少なくとも含む演出を実行可能な構成であり、前記特定の表示態様は、前記第2遊技状態において表示されない表示態様であり、前記遊技機は、操作可能な操作手段を有し、前記第2条件および前記第3条件が成立し得る判別が実行された後の所定期間において前記操作手段に対して特定の操作が行われた場合に、前記第2条件も前記第3条件も成立しなくなる構成であり、前記所定期間において前記操作手段に対して前記特定の操作が行われなかった場合に、その後前記第2条件および前記第3条件が成立し得る構成であり、前記第3遊技状態において前記特定方向へと遊技球を発射するための特定の発射操作が継続して行われた場合に、前記第1条件が成立する可能性よりも前記第2条件が成立する可能性の方が高くなる構成である。

10

【手続補正3】

【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】

【0011】

20

請求項1記載の遊技機によれば、特定方向に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所定部と、その所定部へと遊技球が入球可能となる第1状態とその第1状態よりも前記所定部へと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部と、を備え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の前記可変部を所定の可変パターンで可変させる可変制御手段と、前記可変入球手段の前記所定部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、前記可変入球手段の前記可変部を第1可変パターンで可変させる第1可変制御と、前記可変入球手段の前記可変部を前記第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、前記特定方向に遊技球を発射し続ける場合において、前記可変入球手段の前記可変部が前記第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前記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の前記可変部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の前記可変部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、前記可変入球手段の前記所定部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、前記第1遊技状態においても前記可変入球手段の前記所定部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の前記所定部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、前記第1遊技状態において、特定の表示態様の表示を少なくとも含む演出を実行可能な構成であり、前記特定の表示態様は、前記第2遊技状態において表示されない表示態様であり、前記遊技機は、操作可能な操作手段を有し、前記第2条件および前記第3条件が成

30

40

50

立し得る判別が実行された後の所定期間において前記操作手段に対して特定の操作が行われた場合に、前記第 2 条件も前記第 3 条件も成立しなくなる構成であり、前記所定期間において前記操作手段に対して前記特定の操作が行われなかった場合に、その後前記第 2 条件および前記第 3 条件が成立し得る構成であり、前記第 3 遊技状態において前記特定方向へと遊技球を発射するための特定の発射操作が継続して行われた場合に、前記第 1 条件が成立する可能性よりも前記第 2 条件が成立する可能性の方が高くなる構成である。

【手続補正 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】1 8 1 8

【補正方法】変更

【補正の内容】

【1 8 1 8】

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、 <u>所定部</u> ）	
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、 <u>可変部</u> ）	
6 6 0 0	振分部材（振分手段）	
7 0 0 0	開閉部材（可変手段）	
R 1	右側流路（第 1 流路）	
R 2	左側流路（第 2 流路）	20
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実行手段	
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 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 6	第 5 実施形態における第 1 遊技状態設定手段	

30

40

50